GAMEST
●月刊ゲーメスト10月号増刊●
平成4年10月18日発行 第7巻第13号通巻79号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

絶対保存大全集

ゲーメスト
アイランド
黙示録



前代未聞

全国ゲーマー投稿パワー無制限大放出!!!

- 読者のページ全総集
- 投稿講座&㊙編集裏
- ボツイラスト復活大会
- 大充実の544ペー
- 異能投稿者烈伝

★それは1カ月前のことでした。私がほえ～んとニンジャコマンドーなんぞやりつつ、ニコマートで買ってきた焼きプリンなぞフニフニと食らっていると、トツジョとして現れた新声社の方が、例によって実に見事なまでにさりげなく、それはもうとてつもなく破壊的な宣言をしてくださいました。

「㊚くん、今月のアイランド締め切り15日までね!!あと、今度アイランド総集編作るから!!発売日は9月18日だよ!!」

「は、はあ——うう——ん」

創刊以来現在に至るまで、6年ぶん500ページのゲーメストアイランドを、どーやって一冊にまとめるというのでしょうか。この問題に対して新声社が出した回答は、ダイレクトスキャンなるサイバーな名の工程により、バックナンバーのアイランド誌面をイラストから誤植からもうなんもかもそのまま印刷してしまうという、美しいまでに力技なものでした。目の前の風景がダラIIのごとくラスタースクロールするのは暑さのせいばかりではありますまい。

かくして544ページ1280円という驚異のコストパフォーマンスをほこるグレイトな本ができあがりました。当然、70ページ以上の書きおろしも加えて内容は地獄の充実ぶりです。創刊以来のボツイラスト何枚復活できるか大会〜!!に始まり投稿講座に関係者の証言ほか超絶企画がてんこ盛り、すでにゲーマー全員買わねばならんわけです!!

●㊙テレカ大プレゼント●

1280YEN

本書は、「月刊ゲーメスト」誌上に掲載された読者のページ＝ゲーメストアイランドを、ほぼ一切の削除・変更なしにまとめたものである。収録したのは、1986年4月創刊号から1992年2月号までの65冊に、いまや幻の本となった増刊第1号・ギャルズアイランドを加えた66冊、年月にしておよそ6年分にあたる。いうまでもなく、これらは編集部に寄せられた投稿の10分の1にも満たないし、全ゲーマーの声からすればまさに氷山の一角で昼寝をしてるナンキョクペンギンの小さなしっぽのさきっちょみたいなものだ。それでも、それがこうしてひとつのでっかい本になるということはうれしいし、それなりに意義のあることだと思う。それぞれのゲーマー人生における思いをすべてうけとめるにはまだまだページが足りないようだが、いい記念にはなるだろう。友人たちと読み返しながら、長い夜を過ごすのにでも使ってほしい（ただし、本は1人1冊ずつ買ってね！）。

「黙示録」という章は聖書のなかでも相当異質な部分で、ほとんどそこだけ別の書物のような雰囲気を持っている。内容は、現世の悪が徹底的に破壊される大スペクタクル、やがて最後の最後にちらっと訪れたかに見える神の王国――というもので、ようするにこの世の終わりの様子が順を追って克明に記されているのだ。神の愛と奇跡を語る聖書の中に、こんなアナーキーでパワフルな予言が収められているのである。いいのだろうか…？

「黙示録」の著者は、ある日「ラッパのような大声」を聞き、言われるままにその言葉を指で砂の上に書きしるしていったのだという。比較するのもなんだが、なかなか人ごとと思えないものを感じる…。今回は記念ということで特別に、普段なかなかお目にかかれない舞台裏のほうもちらっと公開させていただくことにした。笑いとばすなり、投稿採用率を上げる参考にするなりしてほしい。

それではじめるとしよう。混沌の海に浮かんだこの地で、いつもどおりに、いきつくところまで。

1992年9月吉日　ゲーメストアイランド担当

月例地獄変

Apocalypse the Monthly

CONTENTS

●月刊ゲーメスト10月号増刊● MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.79 OCT. 1992

表紙カラーイラスト：東京都・吉崎観音君／東京都・川村真理さん／福井県・8ch君／東京都・ぴーこっく君／東京都・左の字さん／福井県・OZ君

大阪府　ぐっきー君



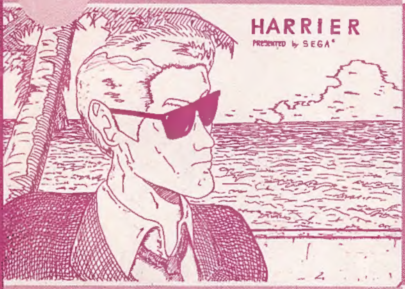


長野県　MASAYA君

青森県　しばた君の友人君



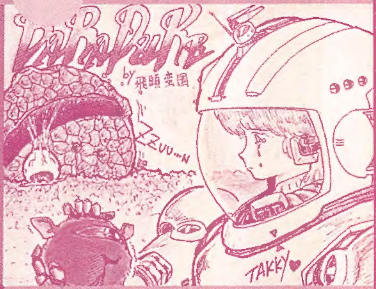
北海道　究極のメニュー君



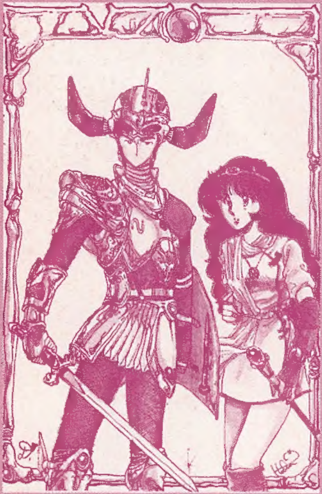
アイランド 1986

グーメスト
黙示録
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST

岡山県　飛頭蛮国君



北海道　ぷちとまとBOØWYSさん





兵庫県　能転樹君

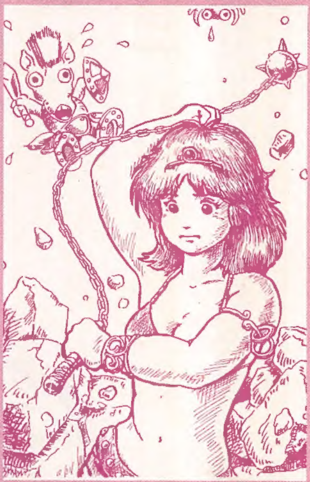


東京都　みのやみのる君



福岡県　安全靴君

北海道　UPP君





奈良県　与謝野萬君



住所不明　森勝元君

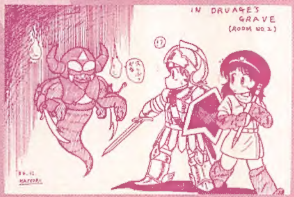
宮城県　米太郎君



愛知県　らいあ君



岐阜県　服部嘉人君



40円消費コーナー

40円握って
ハガキを書けば、
今日も一日
パラダイス!!
なあ〜んたって、
ここじゃ君が主役
なんだもんねえ。

ゲーメスト アイランド なんだ ゾ!!

春まっさかりの今日この頃、GAMEST読者の皆さんはいかがお過ごしかな? 学生諸君は新しいクラスなんかにもそろそろ慣れてきた頃だろうけど、新しいビデオゲーム仲間はできたかな? そんな仲間たちと一緒に、このGAMESTの話なんかしてもらえれば最高なんだけどね。

さて、これから始まるこのコーナー、皆さんのお相手は私、御旅屋が務めさせていただきます。これからもどうぞよろしく! それではGet ready/

お相手 御旅屋喜久

祝創刊!

なーんちゃって ―ホントに喜んでいるのだゾ

☆GAMEST創刊おめでとうございます。この冊子の発刊が、ビデオゲームあるいは、AM業界の新しい年明けであると深く信じて疑いません。これから多大なる仕事が編集部に加わるわけですが、私も少しずつでも本の発展に協力いたしますのでヨロシク!

新しいVG2といった感じで、支部長としての責任の重さをつくづく感じています。編集部スタッフに比べれば大した仕事量ではありませんが、私も私なりにガンバりたいと思います。とにかく新ビデオゲーム元年バンザイ! の一言です。

(茨城県 VG2茨城支部長 MAGICAL—SIN君)

★記念すべき掲載第一号。無難なところで、今後編集活動も手伝ってもらうSIN君でした!

☆GAMESTが商業誌として発売されるわけですが、それによってビデオゲームが世の中に健全な娯楽と認められるようにならなければ…と思います。又、そうなるように作っていかなければならないと思います。私は早くそのようになることを、一人のゲーマーとして期待しています。

(神奈川県横須賀市 遊坐卓也君)

★その通り! 風営法による規制など、ビデオゲームに対する社会の目は厳しいものです。ファミコンが社会的同意を得つつあるのと同じように、いつの日かビデオゲームの本当の姿が理解してもらえるよう我々も努力していきます。

☆編集部の皆さん、初めまして! この度はゲーメスト発行ということで、すごいですねェ。いやぁもう、僕はこの知らせを聞いた時びっくりしてしまいました。さすがはVG2ですね!

今までは陰ながらVG2の本をいつも友達に借りて(ゴメンナサイ!!)読ませていただき、毎度毎



新潟県 栗林 猛

度驚いたり、笑ったり……。そして「今度こそ買うぞ、今度こそ買うぞ!!」と思いつつも金欠状態が続いていた僕でしたが、遂に身近の書店でも手に入るようになったんですね。
これからは手元に350円入ったら、すぐに本屋へ買いに行けますね。いやー、よかったよかった。これからもゲーメスト期待していますので、がんばって下さいね。
(東京都新宿区 柴田明生君)
★そんなに感動されちゃうと、うれしくなって大好きな甘エビを食べたくなってしまうお茶目な御旅屋くんでした!!(何だこりゃ!!)

☆ゲーメスト読者の皆さん、こんにちは。この本のもとになったVG2は、ほとんどギャグで成り立っています。だから本の中にくだらないギャグや変な言葉があったとしても、深く考えずにカラ笑いで済ませましょう。そのうち、皆さんの体の中に『ゲーメスト』と書かれた赤血球が流れ始めます。
そう! すでにあなたは下らないギャグの世界に汚染されているのです!!
P・S 最近都内の某店では、サギが飛びかい、タコが足下を歩いているらしいので、くれぐれも気をつけましょう。
(千葉県 ZAPPY平山君)
★そ だよ、そ だよ!! 下らないギャグで悪うございましたね!! と開き直ってしまう私…だって、何も言い返せないんだもん…。



神戸市 松田千佳男

いやあ驚いた 怒った感動した
―ボクのおしゃべりコーナー―

★この"THEお便り"のコーナーは、皆さんからの様々なお便りを紹介するコーナーなのです。

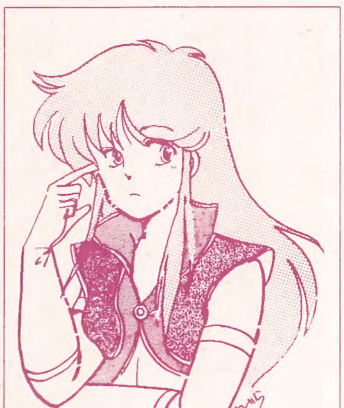
☆ついに僕はパソコンを買ってしまいました!! そのおかげで、貯金やお年玉は全部パァ。そこで僕は禁ゲームをし、毎週買っていたマンガも駅のゴミ箱から拾う(発売日にはたくさん捨ててある)という苦しい生活をおくっているのです。
…余談ですが、僕は昔、インベーダーゲームを足でプレイして5面までいったことがあります。ふ! プロの技だぜ!
(東京都大田区 宮下良樹君)
★すごい!!確かにプロだ…本文より余談のほうがおもしろいから載せてしまった…。

☆僕は今「Time・Gal」がとてもやりたいのです。(周囲から軽蔑のマナザシ…)思わず「スケベ」と言われてしまうこのレーザーディスク・ゲーム。僕は…僕はB・C 65,000,000の最初でミスりたいのですぅ〜。(軽蔑のマナザシのPOWER UP!!)
「やっぱりお前はスケベだ!!」と言われても僕はゲームの道化性を見届けたいのだぁ!
まぁ、ともかくMBの風見さんにお礼を申し上げたい次第です。なんてったって「Time Gal」の全ラウンド操作方法を教えて下さったのですから。できたらいつか風見さんのプレイを拝見したいものです。
(千葉県 日比野雅弘君)
★人の目など気にせず、どんどんミスしてください! タイム・ギャルはミスするためにあるゲームだと私は思います。(スケベー…)

☆昨年の夏休みに、阪九フェリーに大阪・九州と乗りました。たいくつな船の旅での楽しみは、やっぱりゲームです。
どんなものがあるかなーと思ってたら、何と旧作ばっかり。パックマン、ギャラガ、スクランブル、マージャンなど。ゼビウスのある船もあるらしいけど、それにしても古い! なんとかゲーメストの力で、船内のゲーム充実をうったえてもらえませんか。
(京都市 野村剛君)
★僕は君の意見に反対だな。今、君が例に挙げたゲームは、すべて名作と呼ばれるものであり、いつプレイしてもその感動は大きいはず。めったに船なんて乗らないのだから、そんな時ぐらいは昔を思いだしてオールドゲームを楽しんでみては!? 船の中でスペースハリアーをやっても動いているのがわからないでしょ!!

☆僕はビデオゲームがとても好きな少年です。今流行のファミコンでは物足りなくて、昨年に近くのゲームセンターで中古のテーブルを買いました。
今、基板は、ゼビウス、ギャプラス、エグゼド・エグゼス、バスターがあるのですが、どうも100%使いこなせないでいるのが現状です。
というのは、ゼビウス50万点、ギャプラス80万点、エグゼド・エグゼス80万点…とあまり点数が上がらないのです。これでは高いお金を払って買った自分がかわいそう!
それで、以前からゲームファンクラブに入会、あるいは雑誌を購入したいと思っていたので、2、3ある中からゲーメストにお便りしました。どうぞよろしくお願いします。
(長野県 武井謙次君)
★数ある中から我がGAMESTを選んでくれたというのがとてもうれしい。これからもよろしく!!

☆この間、親友の岩生君が「隣街でスプリンガー(超マイナーゲーム)がまだ置いてあるお店を見つけたっていう情報が入ったよ!!」と教えてくれた。
さっそく僕はその店にかけつけた…BUT!! スプリンガーはどこにもありゃしない。
最初は「このウソツキめ!!」と思ったが、岩生君が「昨日確認したみたいだよ」と言っていたので、帰ってからその店に行ったという当人に聞いてみた。「ああ、スティンガーの事!?」
よくよく考えてみれば、岩生君がスティンガーとスプリンガーと聞き間違えたらしい。まったくドジな奴!! くそ 往復の交通費返せ!!(セコイ)
(埼玉県川口市 橋詰英司君)
★岩生君をあんまり責めないで!! きっと彼も、我々編集部の戦頭氏のようにおっちょこちょいなんだネ。


東京都 若林典生

☆私はお子様たちが嫌いだ。生意気なのは言うまでもないし、高校生の私が、今日は100円しか無いから…と細々とやっていたゲームがあっという間に終ってしまい、涙ながらに人のプレイを見ている…。
それなのに子供は高笑いしつつ、ドカドカとゲームをし、ますます許せんことには、自動販売機でジュースを買って飲みまくるという極悪非道の豪遊の限りをつくしているんですぅ。ちくしょー!!てめーら一体、一カ月にいくらお小遣いもらってんだよぉぉ!!
あっ! 18時だ!! てめーら、さっさと帰りやがれ!! えっ!? おごってくれるの。ぼっちゃん、あたしゃ、ぼっちゃんのことを、前々から一味ちがうと思ってましたよ。いよっ! にくいねー、(小学生相手に何を情けないことしてるんだよ、こいつは…)
とにかく私はガキが嫌いである。
(愛知県幡豆郡 杉浦孝幸君)
★何か「子供達を責めないで」の世界だな。

☆私は見た!! とある大学生風の兄ちゃんが、パラデュークの何と一面でゲームオーバーになっているのを。その後、2、3回やっていたが、同じく一面で終わってしまった。一度ならずも、二度、三度までも…。私はその兄ちゃんの姿に、忘れかけていたゲームの心を見た!!
(奈良県北葛城郡 石原満君)
★感動的な話です。読者の中で石原君の言いたい事が分かった人は、何人いるかな?
最近のゲームマニアは、ゲームの質より、ファーストプレイから

長く遊べる、とか高いスコアをマークした、という方を選びがちだと思う。スコアが高ければ誰だってうれしいけど、本当のゲームの楽しみ方というものは、それとは別なんじゃないかな? その兄ちゃんも多分そう思ったのでしょう。

☆私の友人が、ロードランナーIIで怪現象にあった。よく知らないが、コインを入れたら画面がおかしくなって、ふとクレジットを見ると、なんと70枚近くもはいっていたそうな。私も思わず一ゲームやらせてもらい、彼もちゃっかりと何ゲームかやった後、お店の人に言うと、前にも一度あったらしいとのことだった。ゲームは音が出なくて、ハイスコアの数字のキャラが少しおかしくなっているだけで、あとはいつもと同じ感じだった。

(沖縄県　長山裕君)

★うーむ、何故なんだろうね。でもこんな台ならやってみたい…って何を言っているんだ、私は!!

☆私は疑問です。タイムギャルでルーダはあんなに大きなタイムマシンに乗っていたのに、何故レイカちゃんはタイムスーツなどというちっこいもんでタイムワープするのでしょう?

(岩手県　浅沼茂君)

★さらにおそろしいのは、タイムスリップだけではなく、タイムストップまでできてしまうこと。これでは、大きなタイムマシンを奪ったルーダがバカみたい。やっぱり世の中というものは、かわいい女の子を中心にまわるものなのです。

☆疑問①…ファミコンのスーパーマリオブラザーズでは、なんで海のシーンでずっと潜り続けることができるのだろうか?・解析…マリオは半魚人だった!!TIMEが呼吸の限界であろう!?

疑問②…TANKでKをとると何故全滅するのか?・解析…HAL21があまり売れなかったので、その呪い。

疑問③…モトスというゲームは、マーブルマッドネスの復讐なのだろうか?・解析不能。

疑問④…グラディウスは何故難しいのか?・解析…プログラムする時に、難しいように作ったからに決まっているだろ!!(自分に言い聞かせているんですよ)

(広島県　明菜ちゃんのリップクリーム君)

★なかなかおもしろい解析だね。まぁ、ほめてあげよう…でも…君は一体、便せんに何をはりつけているんだ!!編集部では「汚ねえよー」と言って、この手紙はたらいまわしにされ、結局私のところにやってきたのだ!!

☆今となっては、ちょっと古いゲームになってしまうかもしれないけど、グラディウスの要塞で、飛行機を地面につけて「車に変身!!」と喜ぶのは私だけであろうか…?

(広島県　玉崎勝乗君)

★はい、その通りです。

☆私はゲームのおかげで、すばらしい友人に出会えたのです。あれは確か高一の九月だったと思います。私と友人は同じ塾に通っており、ある日の塾が終った後に、彼が私にゲームファンジンを見せてくれたのです。私はその時以来完全にゲームに魅せられました。(ゼビウスのファウドラウトは最高でした。)

ゲームのスバラシサを知った私は、自ずと将来つきたい職業も決ってきました。私だって編集部の皆さんと同じように、ゲームが人生を変えたのです。

(神戸市　阪口順一君)

★人生の長い登り坂の途中にいる我々にとって、ビデオゲームとの出逢いは、大変に貴重な体験となり、良い思い出になるものだと信じて疑いません!!

☆冬休みはほとんどゲームができなかった。大阪の予備校に行ったついでに、ゲームセンターに寄るつもりだったのが、全くできなかった。(せっかく二週間もいたのに…)

とは言っても、一日だけ二時間遊べた。(そのおかげで、予備校を一時間さぼってしまったのだが…)。駅前第四ビルのキャロットとロイヤルに行ってきた。グロブダーの下敷は最高!!でも何故フォゾンの下敷は無いの!?(アホか?)

(岡山県　AND&安東君)

★いやー受験生ならば誰でも欲しがるフォゾンの下敷!!案外とヒット商品になったりして!?

受験のほうはどうだったのかな?またお便りくださいね。やっぱり、安東君とは同い年ということで、ついつい親しみを感じてしまうんだよね。僕は一足お先に大学生になっちゃったけど…。

☆世の中にはいろいろなやりにくい台があるもの。そこで、実際にあったやりにくい台をあげてみました。

●やろうと思ったら、いきなりレバーがスポッと抜けてしまったゼビウス。

●ボタン2つのグラディウス(ショットボタンとミサイルボタンがいっしょなのはできる。なんとパワーアップとショットボタンが。これじゃあオプションがとれないよ!!)

●2方向レバーのTANK。

●4方向レバーとボタン1個のパックランド(走る時は進行方向にレバーをトントンたたかなければいけない)

その他にもいろいろあるけど、このへんで!!

(神奈川県川崎市　戸田和広君)

★いやはや、変な台もあったものだ!!ちなみに、レバー操作パックランドは私もやったことがあります。150万点プレイヤーの私が6面で終ってしまいました。

メーカーに物申す

――おお、あぶねえなあコーナー

★このコーナーでは、ゲームメーカーに対する文句、称賛等のお便りをどんどん紹介していきます。(しかし、あんまり過激なのは、メーカーさんに申し分けないしな…本音…)

☆最近のナムコは、ゼビウスやパックマンのような爆発的人気を呼ぶゲームが少なくなった気がします。そこで一言「どうしたんだよ!!」。しかし、スカイキッドなんかは、なかなかおもしろいと思う。ナムコがんばれ!!

(千葉県習志野市　GMP・WARZOH君)

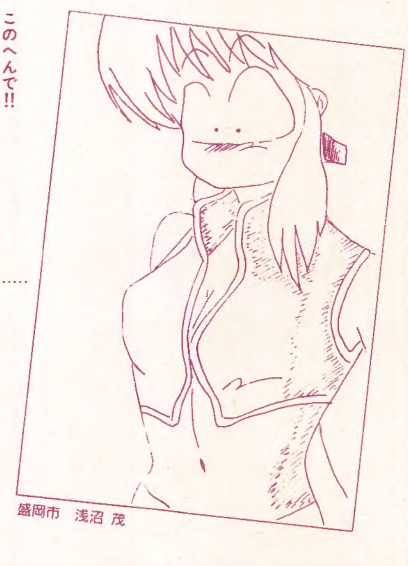
☆スペースハリアーはなかなか迫力があって面白いですね。でも、セガのボタンは連射がやりにくいから、つい指でこすってしまうのです。それからカプコンのセクションZ!!僕はてっきりバラデュークの続編が出たのかと思いましたよ。(★あぶねえなぁ…(御))そしてナムコのスカイキッド!!大笑いしたのが、飛行場の手前で踊った時。

(神奈川県川崎市　戸田和広君)

☆ナムコさん!!ファミコン用のパックランドは何ですか!!全然オリジナルとは違うじゃないですか。それが味になってるのでしょうけど…。それにしてもSNKのASOって何ですかあれは。全く…面白いじゃないですか!!(★あらら…文句言うのかと思ったよ…(御))では、Bye!!

(茨城県　菅野光久君)

★うーむ、今回は初めてということで、3通のみ紹介しましたが、はっきりいって私は今後のこのコーナーがどうなるか恐い…。何か読者の日頃の怒りが爆発するような気がします。ともあれ、お便り待ってます。



盛岡市　浅沼 茂

ちょっとボクの意見も言わせてよ

――マジマジ?コーナー

★ちょっと真面目なコーナー!

☆編集部の皆さんこんにちは。僕は地方のVG2連合加盟会の会員です。僕のよく行くゲームセンターには、落書き帳が置いてあるのですが、そこの常連がこう書いて

ゲーメストアイランド

お便り待ってまーーす なんだゾ

ました。

「東京へ行く時、巣鴨キャロットには早めに行こうと思います。VG2のアホがいるから」

他にもゲームサークルを批判するのにVG2を引き合いに出したり、とかくVG2を悪く書くんです。それも根も葉もないウワサしか(僕から見て)書かないんですよ!!

僕は東京へ行って実際に編集部の植村さんたちと話したりして、交流を持った人間としてこんな理不尽な攻撃がゆるせません。植村さん、会が日本一の規模になれば、反対者が増えるのは仕方ないことです。誤解している人たちもいずれ理解してくれるでしょう。がんばって下さい!!僕は応援しています。

(富山県　JUMP・ELーXーR君)



☆最近は継続プレイのできるゲームが多くありますよね。ドルアーガの塔、ロードランナー…etc。こういったゲームは、確かに先の面を見たいあまり、何回も続けてやってしまいがちです。そして知らず知らずの内にお金を積み上げて、「オレはまだやめないぞ」という態度をとる人がいます。(僕も例外ではないのですが…)でも、後で待っている人にとっては、これ程迷惑なことはないと思うのです。

そこで継続プレイを阻止する方法はただ一つ、自分のお金を入れることです。しかし、これはゲームプレイヤーにとってのタブーであると思うのです。かわらずにやっている人も悪いと思うし……。

みなさんはそういう場面に出くわしたらどうしますか? やはりゲーマーとして最後までじっと待っていますか? 僕には待つ自信がないのです。しかし僕はタブーを犯すようなことは、決してしないつもりです。僕はゲーマーとして失格でしょうか?

(三重県　J……君)



千葉県　斉藤智晴

☆皆さん、こんにちは。僕の家の近くのゲームセンターは、昔はとっても明るい店だったのに、今は不良のたまり場になってしまいました。ゲームセンターは最近少しずつ評価が良くなってきていると いうのに、こんなことではまた悪いように見られるーと思うと、とても悲しいのです。言いがかりをつけられて、殴られたこともありました。

先日、新聞を見てびっくりしました。〝大阪で30人ぐらいの不良がゲームセンターで恐喝をやって検挙された〟と言うのです。こんなことがあるようでは、普通のゲーム好きの人たちがゲームセンターに近寄れなくなってしまいます。このままでは「ゲームセンター＝不良のたまり場」となってしまうのでしょうか。僕は思いっきり明るい中でゲームを楽しみたいのです。

(大阪市　スライムのNAG君)

★以上3人のお便りを読んで、皆さんはどう思ったかな? 「その通りだよ」「いや、反対だ!!」その他様々な反響を待っています。

ご笑談? 間違いました
ーご商談コーナーー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。売りたいもの、文通希望、譲ってほしいもの等々、どしどし編集部にお便りください。なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では、責任を負いかねますので御了承ください。当人との連絡は往復ハガキを使用するとよいでしょう。

●売ります

☆僕のポケコンPCー1211を2千円ぐらいで買ってください。〒182 東京都調布市飛田給3ー42ー29　遠藤大介

☆MZー700(ー1500でもいい)で、ロードランナーもどき・・ができる! 全20面でWーCS使用で超速い(ようにすることも可)!! タイニーアドベンチャーもつけて、テープ代送料込みで700円! もちろん両方ともオリジナル!面白い手紙つけてくれた人にはオマケも付くかも!? 〆切りは私めが死ぬまで! 待ってるョ。〒290 千葉県市原市八幡1995の1　和田康彦

☆ファミコンのカセットで、サッカーを2千円、ドアドアを2千円で売ります。2つあわせてなら3千500円。〒513 三重県鈴鹿市東玉垣官有地432ー32　田中高治

●買います

☆ファミコン本体、カセットをできるだけ安く売ってください。完動品以上のもの希望。〒223 神奈川県横浜市港北区日吉3ー11ー18 伊藤方　御旅屋喜久

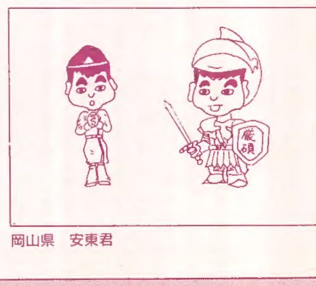
ひえ〜っ、誌面を私用に使ってしまった!! でも、今回はこのコーナーのお便りが少ないのだからゆるしてね!!

☆ファミコンのカセット、キン肉マンを千円から二千円で。ディグダグの箱をなるべく安く売ってください。〒513 三重県鈴鹿市東玉垣官有地432ー32　田中高治

●文通しよう!!

☆シャープのポケコンを持っている方、友達になりましょう。よかったら会誌なども一緒に作りませんか? 手紙下さ〜い。〒182 東京都調布市飛田給3ー42ー29　遠藤大介

☆コンピューターゲーム(パソコン)が好きな方、友達になりましょう。ちなみに僕はPCー9801とFM77ーL2の2台を使っています。〒160 東京都新宿区北新宿1ー36ー1　鈴木修



岡山県　安東君

ゲーメストアイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。イラストはハガキに黒インクで書いて下さい。

あて先
〒一〇一 東京都千代田区内神田1丁目15番地15号　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

1986/5月号 G 86年4月18日発売

おちょぼでおえやーす!! でっかい態度で乱入御免号



創刊号だ。今となっては、この号を持ってる人は日本全土でも何人いることやら。編集部にも1冊しかなかったという貴重な本である。

見てのとおり、判型がタテに長い。現在の型より、さらに10cmばかり背が高いA4判だったのだ。ちなみに全ページ数は88（うちカラー24ページ）、隔月刊で350円でした。記事の⅓ぐらいがファミコンネタだったというのは有名な話。このへんについては、初代担当の御旅屋さんの解説ページを見ていただこう。

さて、その内容だが。うーむ。「創刊号なのに、なんで読者の手紙が載ってるのだろーか」。いきなり存在自体が謎、というとこがすごい。

理由はというとこれがけっこう単純で、創刊当時のゲーメストはVG2というゲームサークルの人々が中心になって作っていたのだが、そのサークルの機関誌（同人誌）で募集して、集まった会員の手紙が使われているわけなのね。創刊当時の編集長は、VG2の長でもあった植村伴北氏。現在では銀行に勤めておられます。ほかのメンバーも3年ぐらいのうちにほとんどが入れかわってしまったので、現在の編集部にVG2のことを聞いても、誰も答えられないでしょう（別に仲が悪くなったわけではない）。

さて、中身のほうは…うーむ、とにかく時代を感じてしまう。なんのためらいもなくプーカアの絵とかのってるし、『40円消費コーナー』とか『MZ-700のソフト売ります』とか……。この人、『締め切りは私が死ぬまで』と言ってるけど、今送っても売ってくれるのだろうか？ 50年後、死の床についてるとこに送ったらいやがられそう。

というわけで、収録の都合上まぎれこんでいる『ご商談コーナー』の住所は消させていただきました。あしからず。

カンケーシャを挑え!!①
御旅屋喜久氏の巻

ゲーメストアイランド第1回が世に出てから、すでに6年が過ぎた。サルのような赤ん坊は歩いて小学校へかよい、ランドセルピカピカの小学生はニキビ全開で高校を卒業し、まだまだコドモのナインティーン（©石川次郎）はなにがなにしてコモチのヒトとなる。

読者にとって、そして投稿者にとってゲームと㋘とアイランドが青春であったように、カンケーシャ一同にとってもアイランドは動かしがたい青春のウン百ページだったのだ…（かなりしみじみ）。

ここでは、アイランドにかかわりのあったモロモロの人々を解説&紹介していこう。

まずは、なにはなくてもこの人、アイランド初代担当者・御旅屋喜久（おたや・よしひさ）氏。ゲーメスト創刊前から、33号までの長きにわたってゲーメストで読者のにーさんとして君臨もとい活躍した。有名な「おたやんスマイル」と、ラジオのパーソナリティをつとめたこともあるという軽快なおしゃべりで会った人をことごとく魅了する。そのノリノリの性格は誌面のコメントを見ていただければ一目瞭然であろう。

慶応大を一発で卒業し、故郷の富山で某銀行に入社、さほど時をへずして高校時代の同級生と結婚、あれよあれよとゆーまに9月にパパさんになったという、絵に描いたような幸福人生を爆走する。はっきり言ってライターOBの中で一番まっとうな道を行っているといえよう。鬼畜の一生をしいられる編集部員一同、ただうらやむばかり。

学生時代以来のギャンブル&ゲーム&えっちネタ好きで、今も週末は愛車ターセルを駆って富山の某ゲーセンで常連たちとしばしなごんでいるという。

今回はなんと特別に、3年ぶりの原稿執筆!!をお願いしてしまったのだ!!㋘&アイランド誕生秘話に今だから語るコスリ論争の真実などなどなど、短い夏休みを返上しての原稿の数々は、当時の読者ならずとも必ずや読む者をして感動と郷愁のまっただなかにほうりこむであろう!!

御旅屋さん、お忙しいところまったくもって急な原稿依頼で申しわけありませんでした。お仕事がんばってくださあ――い!!

（左の自己紹介は、創刊号の「ヨロシクコーナー」より）

ゲームも勉強も両立できるのだ
●御旅屋 喜久



お便りのコーナーを担当させていただきます御旅屋です。難しい名前ですが「おたびや」と読まないで下さい。「おたや」と読むのです。

富山県高岡市出身で、高岡に存在するJUMP-ELIXIRというゲームサークルの会長なのですが、現在は神奈川県横浜市から某有名私立大に通っています。

好きなゲームはドルアーガの塔やパックランドなどです。今後ともどうぞよろしくお願いします。

私のビデオゲームとの出会いは中学生の頃にさかのぼります。当時の私は、いわゆるアンチ・ビデオゲーム派で、「あんなくだらない物に100円も使っても何の形も残らない」と言っていたものでした。

しかし、友人のほとんどがビデオゲームをプレイするという建て前上、どうしてもそのプレイを見る機会が多くなり、必然的に私もビデオゲームの世界へと魅せられていったわけです。

目の前の画面の中で自分の操るスペースシップが敵を倒す、倒す。少年の夢と人間が誰となく心の中に抱いている破壊行為への欲求の解消がそこにはあふれていました。

私は何かに取り付かれたかのようにビデオゲームに熱中し、いつしか当時学校一の腕を誇っていた友人と肩を並べるくらいにまで上達したのです。

よくビデオゲームをすると学業が疎かになるとか非行の始まりだとか言われますが、ビデオゲームに熱中する私を両親は非難したでしょうか？ 否、決してそんなことはありませんでした。

ビデオゲームの為に成績が下がったなんて言われたくない一心で、一生懸命に勉強しました。おかげで私の成績は両親を充分に満足させるレベルを維持し、大学にも進学することができました。

権利は義務を遂行して初めて主張できるもの。この本の読者の大半は中高生の諸君だと思いますが、皆さんも学生の本分である学業をおざなりにしてまでゲームプレイに熱中する、そんなプレイヤーにはなってほしくないですネ。

CONTENTS

1986／7月号　86年5月30日発売

山の向こうにすかした兄貴 瀬賀に魔界でヨロシクの号



NO.2

《抽選方法》
「2号のプレゼントは、抜き出したハガキの連絡先に電話をして、そのとき見事ハガキを出した本人がいたら当選とします。いなかった人は、都はるみの、あんこつばきでも歌ってください」
（プレゼントコーナー）

この号からぜんじ氏やAPA氏をはじめとするECMの人々が編集にたずさわる（ひきずりこまれる?）。

さて、創刊号の解説は当時の背景を説明するのに終始してしまったので今回はさっそくアイランドの内容にはいるとしよう。

〔8P.〕『ゲーメストアイランドなんだ――ゾ!!と』…うむむきちょるなァ。ごあいさつからコメントまで、当時担当のおたやんのかる〜いノリが全編にオーイツしとるわい。

2通目に紹介されてるAND&安東氏、この人こそまさに常連第1号。創刊号以降、初期のアイランドにかかさず載っている!!その内容もまたシヴイ。初心ですか…。

〔9P.〕『メーカーからもお便りが!!』…あれから6年たった今、ぐぐっとくる言葉が多い。商売も結構だが、理想を捨てた者に未来はないのではなかろうか。

『じーさん、ばーさんの肩をうおーっモミモミモミーッ』なんだこれは。高3のくせにコロコロコミックなんかチェックしてるから浪人するのだ。

〔10P.〕『ゲームセンターの店員が、客の女の子を売春にあっせん』…すごい時代だ。たしかに今のキレイなお店からは想像できないほど、昔のゲームセンターは暗かった。

『メーカーのイメージ』…あ、これも私がかいたやつだ…。

『ほとんど撃つだけのカプコン』…このころのカプコンはひたすら耐久シューティングの嵐だったのだ。

〔11P.〕2段目『星みたいのとるとビームがM字になって、モアイみたいなヤツをたおすシューティング』…なんじゃこりゃ?ぜんぜんわからん。

「ラフレシア」だろうか?

それにしても、なかなか怖いものなしな発言がやたら載っててヒヤヒヤものだこと。たった4ページであっさり終わるあたりもいい味出してる。誤植もないしな――。

おたやんのアイランド回顧録

(I)ゲーメスト創世前夜の章

ゲーメストが創刊してはや6年。こんなに大きくこの本が育つなんて思ってもいなかった（!?）御旅屋です。

私のプロフィールなどについては、㊍氏のコメントを参考にしてもらうことにして、このページではゲーメスト創刊に至るまでの隠されたエピソードを暴露（?）したいと思います。

新声社!?　何それ!?

富山から上京して、花の大学生活を送り始めたころ。私の所属しているゲームサークル「VG2」が天下の読売新聞に紹介されたのです（当時、VG2の会員数は約2000名。日本最大級のゲームサークルでした）。

記事の内容はよく覚えていないのですが、「ゲーム好きの子供たちは、サークルの活動などを通じてお互いのコミュニケーションを図り…云々」というものだったと思います。

記事が載ってしばらく後、VG2本部長の植村氏のところに新声社から「ゲームの雑誌を出してみないか」とアプローチがありました。

植村(以下㋒)「今、VG2のサークル誌みたいな雑誌つくってみないかって話がきてるんだ」

御旅屋(以下㋔)「そりゃいいね。で、どこの出版社なの?」(※植村氏と私は同い年で、けっこー話が合うのだ)

㋒「新声社ってとこ」

㋔「聞いたことないなぁ。会社はどこにあるのかね」

㋒「神田だよ。今度打ち合わせに行くから一緒に行こうか」

㋔「いいですねぇ」

……という感じで、私は植村氏と共に神田へ行くことになりました。

さて、柴田ビルなるところに着いてびっくり!!思わず漏れた言葉が、

「これ、会社の倉庫?」

まぁ、2階建てでもビルはビル、ということで中に入って社長たちと話をしてみて、またまたびっくり（実際はそんなに驚くことではないのだけれど）。社長以下、担当の方に至るまで、今までゲームに触れたこともないという強者ぞろいだったんですね。

本当にこれでうまくやっていけるのかいな…という不安がチラッと頭をよぎったワケですが、逆に「自分たちで誌面をつくるんだ」と責任感に燃えてヤル気をおこしたものです。

まず名前だ!!

さて、編集会議という名目で、創刊に携わるスタッフが一堂に会したのが昭和60年の秋。植村伴北、藤島厳碩、風見螢、山河悠理、長崎智久、そして私、御旅屋喜久の6名と、新声社より2名、計8名が話し合い、本の名前そしてどのような誌面づくりをしていくか決めることとなりました。

まずは名前、ということでおのおのから様々な案が出ました。

ゲームエポック、オールラウンド、ゲームエリート、エクステンド、AMマガジン、プレイヤー1（ワン）、ラウンド∞、カウンターストップ、アーティスティックゲーマーズ……。

約15種類の候補の中から選ばれたのが「名前を見ただけで何の本かわかる、最上級のゲームという意味がよい」ということで、風見螢の提案した「GAMEST」に決定したのです。



●創刊号より、巣鴨キャロット近くのカレー屋「ポニー」で栄養を摂取して編集作業?に備える創立メンバー＋αの面々。



40円消費コーナー

40円握って
ハガキを書けば、
今日も一日
パラダイス!!
なあ～んたって、
ここじゃ君が主役
なんだもんねえ。

ゲーメスト「アイランド」なんだ――ゾ!!と

お相手 **御旅屋喜久**

やっほーい!! 創刊第2号だよーん。創刊号の反響がすごくって、毎日々々たくさんのお便りの山にうずもれて、うれしい悲鳴をあげる私でした。

レポート用紙18枚のお便りをくれた栗原くん、プレゼント応募ハガキのアンケートで、このコーナーが一番おもしろかったと書いてくれた石原くん、それからゲームセンターの方々、甲府のニュースターの畑さん、ゲームセンター・ダイエーの店長さんなどから特別の励ましのお便りをいただき、勇気づけられました。他にもお便りくれた皆さん、本当にありがとう。

では、オタヤンこと御旅屋(おたや)がお相手する「オタやんのおタヤリコーナー」(!?)の始まりでーす。

大反響だぜ!! 創刊号は!!

――お便りのラッシュだ!!

☆4月20日(日)晴れのち曇

隣り町から友達が来た。そして山形の中心街へと出かけた。友達が本屋に行こうと言ったので、僕は何となくついていった。

僕がフレッシュジャ○プ(ちなみにこれは原文のままです…御)を見ていると、友達が何やらゲームについて書いてある本をみつけた。それがGAMESTだった。

僕はその本を見て、思わず買いたくなったが、SKY・KIDに100円、スペースハリアーに200円使って、持ち金は0円だった。しかし、偶然にも友達に1000円貸していたので350円ばかり返してもらい、GAMESTを買おうとした。

その時、友達が「この本も一緒に買ってきてくれ」と言って本と金を僕に渡した。その本は恥ずかしい本だったが、僕はイヤと言えずにレジに行った。レジのおっさんが冷たい目でチラッと見たので、目をそらして時計を見ると、12時15分なのであった。

今日もよい1日であった。

――これが僕とGAMESTとの出会いです。

(山形県 佐藤芳明君)

★Ⅱ記調に書いてくれた佐藤君でしたが、友達に言っといてください。――その本私にください――(どーせ私はスケベだよ!!)

☆ゲーメスト創刊おめでとうございます。早速読ませて頂きました。私も常識ある(?)一読者として少し感想を述べさせて頂きます。

まず、この編集方針は正解だったと思います。攻略法に関しても行き過ぎることなく、いい点をとらえているのではないでしょうか。特に「どうしてもうまくなれない人のために…」というような記事は、うまい人、下手な人にかかわらず、いい記事であるし、また、それが「攻略法の原点」だと思います。

現在、多々あるファミコン雑誌は、数々の裏ワザと称される、本来はプレイヤー個人が見つけ出すものや、プログラム自体のバグなどを満載しており、そういったものの数で売り上げが左右されてい



藤枝市　宮原慎君

ます。
ここで言いたいのは、GAMESTは売り上げ本位という考えで作って欲しくない、ということです。この点は創刊号を読ませて頂き、安心しました。つまり、売り上げとは、本としての価値、おもしろさを測るものではないのですから。そういったものに左右されず、初心を貫いていって欲しいですね。
（岡山県　AND&安東君）

★なかなか力の入った御意見ありがとう。我々編集部も「皆さんに喜んでもらえる本作り」をモットーにがんばっていくつもりです。売り上げはそれに続くもの…と信じています。

☆こんにちは。僕はある所に住んでいる、VIDEO GAME大好き青年です。GAMESTってとてもおもしろいですね。いつも僕は、雑誌は本屋で立ち読みするか、友達のを学校で見せてもらうことにしていたのですが、GAMESTがゲームセンターに置いてあったのを見て、思わず買ってしまいました。
突然ですが、創刊号で「INDIANA JONES」が載っていましたね。僕もあのゲームが大好きなんです。トロッコのスリリングな感じがたまらないし、ちょっと危険だけど、鉱山の中を全部歩き回ってみるのも楽しいですね。
では、これからもがんばって下さい。
（千葉県流山市　柏のJONES君）

★げえめすとだけは、たちよみですませずに、きちんとまいごうかいましょう。

☆こんにちは!! 見ましたよ「GAMEST」!! 最高ですね。4月19日創刊だったけれど、こっちは少～し（ほんとに少し）田舎なので、4月22日に3日遅れで発売されました。カラーがものすごく多く、内容もわかりやすいし、GAME紹介の説明もかなり詳しくって、ホントにGOODな本ですね。私は絶対に友達に勧めます。必ず!!……。
毎回の発行を楽しみにしていますので、編集部の皆さんも、がんばって良い良いGAMESTを作って下さい。少し遠いけど、広島から応援しています。
（広島県　佐久間保臣君）

★いやぁ～、うれしいねえ。こういうふうにほめられちゃうと、調子にのって広島まで遊びに行っちゃうよ!!

☆さて、20日の昼間、僕が某書店で何気なくコンピューター関係の雑誌を眺めていたら、ふとそこに一風変わった表紙の雑誌が置いてあるのに気がつきました。
手に取って見ると…あ～!! オンギ～!! びぐばらぶ～!! あちょえ～!! ひひ～ん!! なっ、何とそれはGAMESTではありませんか!!
僕は早速、表紙をめくり、最初のページを見てみました。…「うぎあえ～!! 背広を着た植村さん（編集長です…㊞）の写真が載っているっっ!!」。そして、次のページからパラパラッ♡とページ送りしていくと…「や、や、やったあ～～! すんごいビデオゲームの特集!! これこそ僕が永年求めていた雑誌だっっ♡わおっ♥」
僕はかつてこれ程までに面白い雑誌は見たことがありません。そして、これ程までに感動したことはありません!!
中身は編集部の人達が協力しあった記事ばかりで、あたたかみが十二分に感じられました。（ちなみに、ほとんど協力してないヤツもいるゾ!! 別に誰とはいわないけど。ねぇ、○○さん!!…㊞）
そして、僕がこれを読んで一番うれしく思ったのは、自分の手紙が載ったことです。本当にありがとうございます!!
（千葉県　日比野雅弘君）

★これからも楽しいお便りどんどんドさいね。どんどん載っけちゃいますから。

メーカーだけがエライ訳じゃない…も仲間なんだぜ
―メーカーからもお便りが!!

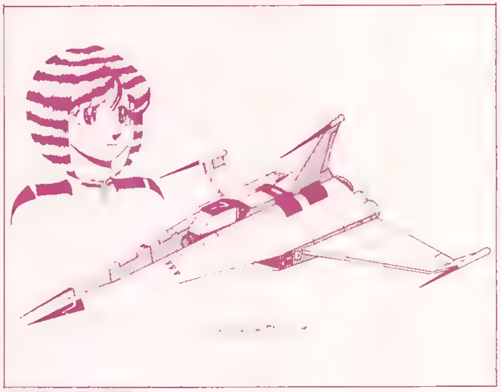
☆前略。GAMEST創刊おめでとうございます。SNK第一企画課、「怒-IKARI-」開発担当の尾畑です。創刊号は楽しく読ませていただきました。どうもありがとう。
しかし、唐突に申し上げますが、「ゲーメスト探検隊」の記事、お店の地図がないので、どこだかわからない。東京人であることを条件とした記事は親切じゃないと思います。
「VGM大賞」ですが、わたしは個人的に「魔界村」のネーミングBGMが好きです（関係ないか）。
これで、開発時に資料に出来る本がまた増えたわけだと、喜んで読んでみたものの、「ゲーメスト探検隊レポート」と「プレイランドツアー」が同じような企画なのでがっかり。こういうものは、ひとつにまとめたほうが良いと思います。
全体的に良く出来た内容を持っているので、コピーして資料にするのに大変便利だと思いました。
ただ、注文を言うなら、ゲームの紹介と必勝法を記載するだけなら、他のゲーム関係の雑誌となんら変わりもないので、出来れば、ゲームを作るということについて、開発ではなく、プレイヤーの立場から考えて行くような企画があると良いと思うのですが。
ゲームの評論雑誌が多過ぎて、読者も「あーおもしろかった」ですませてしまったとしたら、ビデオゲームはそれだけのもので終わってしまうような気がして、恐ろしい。
ゲームがくだらない、ごく低俗なお遊びとしての評価しか受けないのは、開発する側の問題もさることながら、ごく一部のプレイヤーの態度にも問題があると思うとしたら、それは開発という立場から見たおごりだろうか。
だれもが、もっと面白いゲームをプレイしたいように、もっと面白いゲームを作ってみたい。たとえそれが、ひとにぎりのプレイヤーを対象としたものであっても、もっと知的な完成されたゲームを開発してみたい、と。
思わず真面目に書いてしまった（ほんまかいな）。
たかがゲームじゃありませんか、プレイする人も開発する人も楽しくやらなくちゃ――と、いうお話でした。おそまつさま。
草々
（株式会社エス・エヌ・ケイ・エレクトロニクス　尾畑晃児さん）

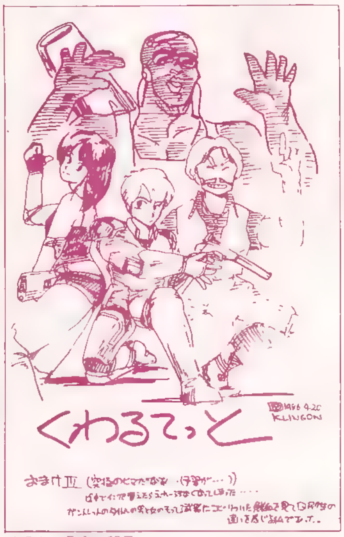
★尾畑さん、本当にどうもありがとうございます。我々編集部一同、より一層の努力をしていきますので、今後ともよろしくお願いします。あ…SNKといえば、吉野さん、またお会いしましょう!!

ちょちょっともう一杯だよ
―まだまだお便りは続くぞ!!

☆ゲームというものはもともとマンガのよーなものなので、こいつをマンガにしてもあまりおもしろくないのは明らか。でも「高橋名人物語」がものすごい!! 片手でなんでも握りつぶすやら、ガキの頃クマと戦ったやら、こりゃほとんど梶原一騎の世界やでー。
あと「ファミコンチェイサー強」というマンガがとんでもなくて爆笑である。なにしろ特訓法が…「こっこれだぁ」…養老ホームでずらっと並んだ、じーさん、ばーさんの肩を「うおー―っ」モミモミモミ――ッ!! とやってんだからものすごい。
（埼玉県所沢市　栗原桃郎君）

★なに!? 高3だって!! 栗原くん、受験はダイジョーブなのかいな? レポート用紙18枚って、いくら何でも書き過ぎだよ。…というわけで、今回はホンの一部だけ採用。


東京都　和田道忠君



所沢市　栗原桃郎君

☆僕の家から一番近いキャロットに、このごろ、アタッシュケースを持ってメガネをかけた中年のおじさんがよく来て、スカイキッドを一人でやるんです。
年のわりに上手で、8ミッションぐらいまでなんですが、18万点まで行くんです。
あまりにも上手なんで、最近発見したスペシャルフラッグを2ヵ所教えてあげたら「なるほど、フ〜ン、2機も増えるのはうれしいなあ」と言って喜んでました。
数日たってからキャロットに行くと何と!! ミッション18ぐらいまで行って、点は36万点も行っていました。
今では点数が僕よりも上なんですよ。すごいゲーム好きなおじさんなんだなーと思っています。
(NANNOKOTO? 君)
★愛があれば年の差なんて…あれ? ちがうか…ゲーム好きに年齢なんて関係ないのダ!!
☆私は「フラッシュギャル」の敵のボスを、主人公の女の子の「父親」だとばっかり思っていました。
だから、オープニングでボスが逃げる時も、「あー、悪いやつに連れさられていく」と思っていたし、ラウンドの最後で攻撃してきた時も「洗脳されているとはいえ、父には攻撃できない!!」と思って、決して手出ししませんでした。
(茨城県　讃岐亮介君)
★……絶句!!……
☆スペースハリアーをやっていると、乗り物に酔う人は困るんじゃないんですか? 僕はやりすぎて酔ってしまい、気分が悪くなりました。
その直後、スペースハリアーの前を通過している時、機械がぶつかってきました。おもいっきり痛くて涙が出そうになりました…。
(岡山県　小坂幸裕君)
★ハリアーで酔うくらいならまだいい。私は何を隠そう、幼い頃にブランコで酔ったことがあるのだゾ…。(なさけない)
☆先日、ズームイン朝で徳光さんの後ろの方で、ガントレットのポスターを持って宣伝している人がいました。
「おお〜っ」と思って見てたわけなんだなぁ、これが。一体あの人は誰だったんでしょうか。
(長崎県　清水公貴君)
★熱心なゲームマニアもいたものだね。ひょっとしてゲームセンターの店員だったのかも!!
☆かなり前、オレがあるゲームセンターであるゲームをプレイしていた。その時は残機数もかなりあり、周りで7〜8人のギャラリーがオレのプレイを見ていた。
そのまま調子よく進んでいたが、途中実につまらない所で一機失ってしまった。その瞬間、周りにいたギャラリーが一人残らずいなくなってしまったのだ。
ポツンと一人きりになったオレは、その静けさのあまり「わたしは誰? ここはどこ?」と言いはしなかったが、このむなしさは言葉では言い表わせない。
落ち着きを取り戻し、残機をも取り戻すと、また奴らが集まってきた。彼らのいやみな行動にオレはムッとしたが、ここで取り乱しては奴らの思うつぼだ。
やられると花火のごとく散り、しばらくするとまた集まってくる。そんなことをただくり返しているうちに"GAME OVER"の表示。結局、オレはその日「ノックダウン」をやって帰った。
こんなこと一度はあるでしょ?
(神奈川県川崎市　戸田和広君)
★その通り!! ギャラリーの無神経さにはマイッタもの。しかし、このプレッシャーに耐えるのも、GAMESTへの道なのダ!!

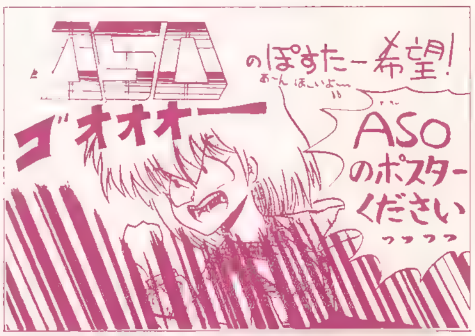


僕の話を聞いてくれ
——マジメなコーナーです

新聞に次のような記事が載っていました。
要はしつけの問題
「テレビゲーム機「ファミリーコンピューター」が売れに売れ、「目をいためる」「勉強しない」「持ってない子を仲間外れにする」と批判が高まっている。任天堂の山内社長は「娯楽の道具なので、問題があるなら買わない自由もある」と困惑した表情。
「山内さんに言わせれば、ファミコンの容疑はシロ。「言うことを聞かない子供に育てたのはだれなのか。家庭内教育の問題をファミコンのせいにしないでほしい」というわけだ。とはいえ、2月21日から磁気ディスクシステムが発売され、教育分野への利用も進む。「もう2〜3ヵ月もすれば、ファミコンが国民の余暇の中に定着し、多面的に役立つことがわかってもらえるでしょう」と自信を見せている。(2月19日　日経)
…ファミコンがブームになるにつれて「金がかかる」「目を痛める」など、ゲームのイメージが余計に悪くなっていったように思うのですが…。みなさんはどう思いますか。
(長野県　「いいです別に」君)
はっきり言って、俺は今とてもムカついている。何故ならば、岩手の盛岡のゲームセンターの店員が、売春をあっせんしていたからである。その上、売春させられたのは、そのゲームセンターに遊びに来ていた女の子とは許せん!!
こんなことでは、盛岡だけならず、岩手県中のゲームセンターの規制が厳しくなってしまう、う、うっ。僕に何ができるのだ! 教えてくれ!!
(岩手県　浅沼茂君)
★今回はちょっと少なめだけど、このコーナーでは皆さんの真面目な意見をどんどんお待ちしてます。反論、同意、その他何でも結構。

メーカーに物申す
——絶対アブネエよ　このコーナー

最近のゲームは難しすぎる!! メーカーが金取り主義になっているからだと思う。
ナムコのドルアーガの塔(好きな人ゴメン)など、ただの宝探しじゃないか。宝を探すためだけに金をつぎこむなんて、バカみたいじゃないか。僕達は本当に面白いゲームを求めているというのに。
最後にスペースハリアーについて言いたい。なんでレバーを手前に引くとハリアーが上にいくんだよ!! 飛行機ならまだわかるけどハリアーは人間だぞ!!
(住所氏名わかんナーイ!!)
★いきなり過激なお便りですが、私は付に賛成できないな。ドルアーガは宝物の謎が解きあかされても人気は変わらなかった(と思う)ね。これは宝物の秘密が一般のプレイヤーにも知れわたったため、マニア以外の新しいプレイヤー層の心をつかんだからでしょう。それだけ良いゲームだったんじゃないかな。
それに、スペースハリアーは昨年秋のAMショーで発表された時点では、自機は飛行機だったんだ。だから、レバーを引くと上に行くのも当然といえば当然。
☆メーカーのイメージ
♡アイドルのナムコ
♡どっかヌケてるタイトー
♡根性でステキなセガ
♡ポスターと演出のコナミ
♡ほとんど撃つだけのカプコン



ゲーメストアイランドなんだーソ

お便り待ってまーーーす

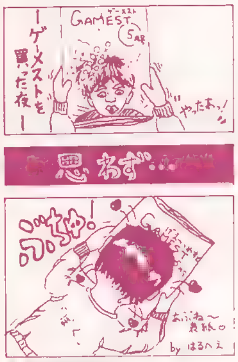
ゲーメストアイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構お待ちしています。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい

あて先
〒
新声社　ゲーメストお便り係

♡実は期待しているテクモ
♡パワーアップとBGMのSNK
♡グラフィックに命をかけるジャレコ
♡寡黙なアイレム
♡ダークホースのDECO
♡過去の栄光ニチブツ
♡謎のユニバーサル
（住所氏名わかんナーイ）

★メーカーの皆さん、どうか笑ってゆるして下さい…。それから、この2通のお便りくれた人、ゴメンナサイ!! 私の手ちがいで住所氏名がわからなくなっちゃったんです。よろしければ編集部まで御一報ください。本当にゴメンネ。

☆はっきり言って怒っています。僕がタイトーに「タイムギャルのポスターが欲しいから送って」と言ったら、住所と名前を聞いてきた。でも、3ヵ月たった今、まだ来ないぞ!! どうしてくれるんだ。
もしこのハガキが載って、タイトーのおじさんが見ていたら、しっかりたのむぜ。ちなみに名前は〝やつ　かずゆき〟だぜ。
（静岡県　谷津和行君）



★物をもらう立場なのに、ゼイタクなことを言ってはいけません!! ちなみにタイムギャルのポスターは大人気なので、入手はほぼ不可能でしょう。（私は持っている）

☆僕は最近思うのだが、何故ナムコからは面白いゲームが出ないんだ。だからゲーセンに行ってもやるゲームがなくて困っている。
スカイキッドデラックスなんてのがあったけど、しょせんは二番せんじ。ガントレットにしたってインディジョーンズにしたって、アタリの作品であって、ナムコの作品ではない。
僕が期待しているのは、老若男女に楽しまれ、やればやるほど味の出てくるような…そんなゲームだ。期待してるゾ!!　ナムコ。
（東京都世田谷区　向山洋君）

★メーカーのリーダーとして、やはりナムコにはがんばってほしいですね。

☆おーい、セガ!! なんだ、あの星みたいのとると、ビームがM字になって、モアイみたいなヤツをたおすシューティングゲームは!!
（名前忘れた）
どーしょーもないゲームのくせに。家の近くでは3ヵ月ぐらい残ってるぞ!!
そのくせ、ファンタジーゾーンは何なんだ。BGMもグラフィックもアイデアもいいくせに、何で俺が全面クリアしたとたんになくなるんだ!!
（東京都調布市　遠藤大介君）

★メーカーに物申す、というよりも、近所のゲームセンターへの文句だよ、これじゃあ。

このコーナーへのお便りの数は相当なものです。でも、皆さんは何か忘れているんじゃないかな?
ただ文句を並べればいいってものじゃぁないんだよ。メーカーもプレイヤーの立場としての意見を求めているんだから、「○○が嫌いで、××すべきだ」という風に、はっきりと書かなきゃ。
なお、このコーナーを御覧になったメーカーの方、御意見等ございましたら、編集部まで御一報ください。

ご笑談?ちがうって
――ご商談コーナー――

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では、責任を負いかねますので御了承ください。当人との連絡は往復ハガキを使用するとよいでしょう。

●売ります

☆ファミコンソフト、マグマックスを2500円、スターラスターを1500円、ゼビウス、アイスクライマーを1000円で。
〒030-11　青森県青森市清水浜元
松村俊吉

・僕が「ディグダク」くらいのときから集めてきた、ナムコ関係のグッズを大切にしてくれる方に適価でお譲りします。
例：マスコット人形、ステッカー、パンフレット、チラシ、NG、エコーハカキ、等々。
切手100円分を送って下さい。折返しリストを送ります。
〒950　新潟市女池
浜田政博

☆僕のセガ・マークIIIを適価で。カードのピットフォールIIとモナコGPとテディボーイブルースを、ジョイスティックも格安で。
〒302　茨城県取手市井野
大和浩幸

☆セガ・マークIIIに最新ゲーム4本をつけて、1万2000円で。連絡はハガキで。TELも書いてください。
〒418　静岡県富士宮市杉田
井上正人

●買います

☆は〜りいふぉっくす（雪の魔王編）、リザート、トリトン、ウイングマンを、各1000円以上で買います（箱、説明書付き）。送料はこちらでもちます。
〒433　静岡県浜松市泉
金子治

・誰かグロブダーの基板を安く売ってください。スーパーパックマン、モトスなどもありましたら、安く譲ってください。
〒520-05　滋賀県滋賀郡志賀町高城
川上秀樹

●文通しよう

☆ビデオゲームに青春をかけている僕です。こんな僕といっしょにゲームの攻略法や最新ビデオゲームの情報を手紙で語ろうじゃありませんか。女性の方も大歓迎です。もし住所が近くなら実際に会って話しあってもいいですよ。
〒471　愛知県豊田市田中町
杉森重之

☆ゲーメストの読者のみなさんこんにちは。僕の好きなゲームは、ハル21、TANK、A・S・O、怒ーIKARIー、ソロモンの鍵などです。こんな僕と文通してくれる人を募集します。（中3の人）
〒567　大阪府茨木市平田
黒瀬義敏



ゲーメストアイランドなんだーゾ!!と

構成 御旅屋（おたや）喜久

夏休みももう終わり。今頃は宿題に追われてヒーヒー言ってる人も多いんじゃないかな? 今まで遊んでた罰だと思って苦しんでください。（私の大学は9月21日まで夏休みだもん♡）

でも、いくら宿題がたまってるといっても、息抜きも必要。そんなときはGAMESTを取り出して、このコーナーを読み、お便りを出す…ってのはいかが?

今回はそんな人のために耳よりなお知らせがあります。目ン玉ひんむいて（何という表現だ!!）読んでください…ということで、ゲーメストアイランド3回めの幕開けで〜す。



（山梨県 植原征好君）

ヒマだから 何でもおしゃべりの種

★ぐお〜〜〜、なぜ、ナゼ、何故なんだ! 今回はNORRY伊渋見のVGMコーナーのテーププレゼントにお便りの数が負けている!!

当然と言えば当然か…みんなオリジナルグッズにひかれていくんだ…ぐすんぐすん…。私はメゲないぞ! 私は新たなる戦士を待っているんだ!!（何だこりゃ…）

そこで私は脳みそをひっくり返して考えました。よし!

決まった!! バッジをあげよう

今号から私の独断と偏見で〝良い〟と思ったお便り、イラストには、なんと「ゲーメストオリジナ

ことにしました。これはこのコーナーだけのグッズです。デザインは秘密! では、バッジめざして

発散させるぞ ゲームへの主張

☆私がこの雑誌を初めて見たのは私の友人K・Sが持ってきたときである。「なんだ、また新しいゲーム本が出たのか。俺、ファミコン持ってないし…」と思ってページをめくってみると、今までのとは

そしてわが友に聞いた、「これ、いつ買った?」「先週」「バカヤロー!」

私はあせった。売り切れたらどうしよう。速攻で本屋にかけつけた。あった! よかった〜、とい

てしまったのでした。

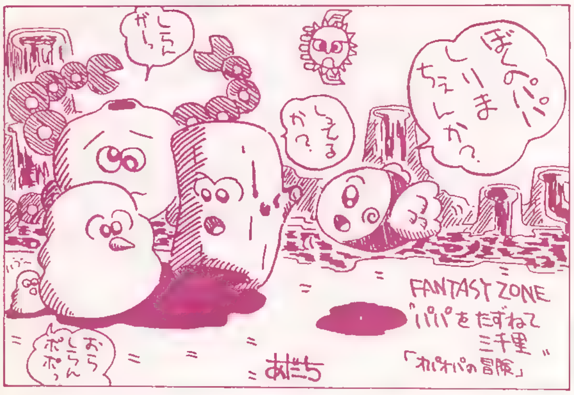
今まで蓄積された、私のゲームへの主張etcを発散させる場として、このGAMESTにはこれからもお世話になるつもりです。どうぞよろしく。

（静岡県BUGLUS袴田君）

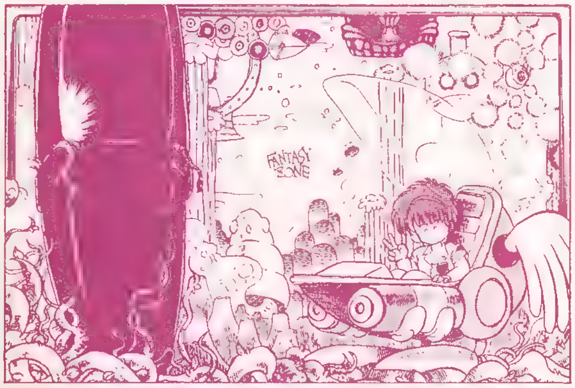
★そういえば君は創刊号のプレゼントに当選してたネ。おめでとうさん。何を隠そう君のハガキを当

VGMをしっかり聞きつつプレイしたい時もある

☆ある日のゲーセン日記
さーて、ファンタジーゾーンでもやるかの。やや!? ない！ 何で？ あの人気ゲームを…。
仕方がない。ま、たまには店を替えるのもいーか。お！ あったあった、ファンタジーゾーンが。よし！ コンパネはセガだ。セガのボタンが連射しにくいなんて嘘だよなー、実際。そーいう奴は腕をみがけってんだ。こするなんてもってのほかだい。全くコンパネが疵ついてるのは腹が立つ。
しかし何だか変な感じが…何故だ？ 判った!! 音が小さいんだよ〜。「ぼふっ」…あ〜あ、ドリンガにつっ込んじまったあ！
悔し涙を流しつつ、再び店を替える。おおっ、ここは音量がまともだぜ。やってやるぜ！ せいやあっとお〜。やたっ！ 初8面クリアだぜえ！ これであのVICTORY WAYが……だが、甘かった。周囲の音がすべてをかき消してしまった。
それで、めえかあの皆さんへ。へっどほんたんしをつけてください。
あと2軒まわったが、どちらも僕を満足させてくれなかった。
P・S 僕は誰が何と言おうと信じている。オパオパの中には"ちゃっくんぽっぷ"がいるのだと。
(岡山県 ペンネーム・白手袋のRALPH君)
★時々ヘッドホンプレイのできる店は見かけるんだけどね。やっぱりいいVGMはしっかり聞いときたいよ。



(静岡県 あだちくん) ★かーわいい!! バッジあたり〜。



(杉並区 村田卓二君) ★うめーじゃん。



(北海道 菊池健一君) ★友達をブッ殺すなんて、ファイターってザンコク!?

レイカちゃん君の脳天気な笑いにシビレちゃう

☆僕が独断と偏見で選んだ女性ゲームキャラBEST3を発表します。
まず第3位はカイ（ドルアーガの塔）。インストラクションカードの絵がかわいい。
第2位はマリ（カルテット）。あの悲鳴と笑い顔がかわいい。
そして第1位はレイカ（タイムギャル）。なんてったって僕の好み。あの脳天気な笑い声が好きだ。ラストの投げキッスを見るためにいくらつぎこんだか…。
（東京都大田区 笠松聡君）
★カイはイシターの復活のポスターの方がかわいいと思います。君は「マリちゃん難しくてわかんな〜い」を聞いたことがあるか!!


(鹿児島県 鉄くん) ★怒！ 少し貧弱かな？

青年の主張

冗談でなくマジなコーナーだよ

悪いイメージを打ちやぶろう

☆編集部の皆さんこんにちは。たいていのところはそうだと思うけど、僕の中学校ではゲーム禁止です。前に友人が先生に見つかり、大目玉をくらいました。(それでもしぶとく行っているようですが…)
やっぱり、ゲーム禁止になるのは、ゲームセンターは「不良のたまり場」とかいうイメージが社会にまだ残っているからではないでしょうか。確かに、そういう所があるのかもしれませんが、僕の知る限りではそんな所は見あたりません。雰囲気も明るく、不健全とは思えません。
ま、来年うまくいけば僕も高校生。（こわい！）そんな心配はなくなりますが、このままでは自由にゲームができない小中学生がかわいそうです。なんとかみんなの力で「ゲームセンターは悪い」というイメージを打ちやぶろう!!
（北海道札幌市 中川亮君）

世にも不思議な読者体験手記

なーんて"おたっP"な人達のお便りです



かわいいお子様にあやうく殺されそうになった私

☆あなたのかよっているゲームセンターに時々こんな子供が現われませんか？
　僕がついこの間、あるゲームセンターで友達のT君とASOをやっていた時のことです。僕が必死にパーツを集め、敵を撃ちまくっていると、突然へんな子供（頭はボーズで顔つきが少しあぶない）が横から話しかけてきました。
　もちろん僕らは彼が誰かなど知るよしもありません。「その赤い弾は誘導弾だよ」「あっやられる！」など、ごちゃごちゃ言ってたけど、僕らは無視していました。すると、その子供がこともあろーに、ゲームの画面をいきなり指さし、僕の肩をたたき「このパーツなんだっけ」などと言い始めたのです。もちろん僕はゲームの途中です。あやうく死ぬところでした。
　ゲームオーバーになり、僕らが帰るとき、ふとそのあぶない子供を目で探してみると、彼はすでにちがうゲームの台に移って、またごちゃごちゃ言っていました…。
　なんなんだ、あいつは！

（千葉県　M I T U君）

★我々編集部もこんな子供にくっつかれることがよくあります。先日編集長がワンダーボーイをやっていると、変な子供がやってきて、編集長をひっぱたいて逃げていきましたとさ。…というわけで、君はバッジ当選!!

コマかいとお思いでしょうが…気になって仕方がない私

☆某月某日　私が高田馬場のあるゲームセンターに行ったときのことです。
　私は「50部限り」というトイポップのポスターを買いました。店員がポスターを丸め、とめるための紙を巻くとき、まぬけにも彼はビリビリ～とその紙にそってポスターをきれ～に破ってしまったのです。するとその店員はポスターをぐちゃぐちゃにし、ゴミバコではなく、わきの部屋の中へ捨ててしまいました。
　結局、かざり棚の中のポスターをもらったわけですが、1枚破いちゃってどうするのかなあ、と思っていたら、ホワイトボードに「売り切れ」と書いて、どこかへ行ってしまいました。
　帰ってから私は「限定50部じゃなくて49部だぞー」と何人かに教えてあげました。ところで、あの兄ちゃんの給料はいくら引かれたのでしょうか？

（東京都八王子市　八木健夫君）

★人のミスにつけこんでお便りするなんて、君は悪い人ー　そしてそれを載っけてしまう私はもっと悪い人!!

スクランブルフォーメーションが怖い私

☆先日「スクランブルフォーメーション」をプレイしました。背景（地形？）がとにかくスゴイ!!
　し、しかし「高所恐怖症」の私は、プレイ中にずっと画面を見ていると、頭クラクラ、体ブルブルとなってしまい、思わずゲームをやめたくなってしまった。存在しない下降ボタンを押して、低空飛行したくなった。
　高い所はいやだ！（あれ？　何の話だっけ？）

（茨城県　讃岐亮介君）

★うおー、テスト前だというのに何故徹夜で原稿書いてるんだ！　しかし腹が減ったなぁ。焼ソバでも作るか…あれ？　何の話だったっけ？　（今、明かされるオタやんの生活!!）



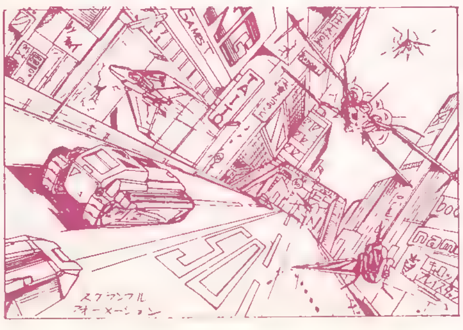
（愛知県　てんぷら☆よしあき君）
★なつかしい～。

あの体で…と魔界村のオジさんを忘れられなくなった私

☆あの、あの魔界村のオジさんが武器を投げる時の、後ろの足のステップがなんともいえないぐらい好き！　それに、鎧をはがされた時のオジさんの軟弱な体だこと。
　それにしてもあのオジさん、あれだけの大量の武器をどこに隠し持っているんだろう!?

（奈良県　木南晃寿君）

★いやぁ～、私もそう思う。



（福島県　カムイ君）★さりげなくバックにGAMESTが（ありがと）。

当選 おめでとう!!

7月号プレゼント当選者発表

名前が載っている皆さん!!
本当におめでとう
すぐに賞品を送るからね。
首を長～くして
待っててね。

○セクロス
ファミコンソフト
(奈良県)奥田政広
(広島県)三宅山美子
(佐賀県)川村晴之

○B-ウイング
ファミコンソフト
(青森県)近藤和英
(宮城県)今村泰生
(東京都)小林豪
(神奈川県)石黒良一
(愛媛県)千葉彰法

○ソロモンの鍵
Tシャツ
(茨城県)小長貴士
(群馬県)北島信義
(千葉県)岡島弘和
(東京都)金子修
(神奈川県)大木健志
(大阪府)百武通
(岡山県)中村洋一
(兵庫県)宮本智将
(沖縄県)仲本朝英

○スーパースターフォースTシャツ
(北海道)熊谷憲一
(埼玉県)飯浜博
(〃)江森佳
(神奈川県)印南孝章
(静岡県)佐藤巧
(愛知県)松谷剛
(大阪府)平戸研一
(〃)光谷佳弘
(福岡県)高塚宏明
(大分県)安部理一郎

○魔界村
ファミコンソフト
(神奈川県)佐藤允子
(富山県)阿部道明

○パックランド
ボードゲーム
(福岡県)吉田達穂

○パックランド下じき
(北海道)日諸明博
(〃)荒木勝美
(青森県)松山賢一
(秋田県)工藤力
(茨城県)山崎祐一
(千葉県)木村誠
(広島県)溝口武彦
(愛媛県)丹羽信夫
(〃)山内昌博
(福岡県)藤本勝悟
(他10名)

○スーパーチャイニーズファミコンソフト
(東京都)山田美恵子
(愛媛県)金浦正臣
(福岡県)清水勝

○トイポップポスター
(北海道)芳賀卓
(〃)荒川稔
(宮城県)野村康晴
(新潟県)加藤一弥
(長野県)飯島洋一
(山梨県)門石興平
(東京都)大里修一
(愛知県)水嶋山広
(大阪府)河合英之
(福岡県)三笠直樹

○怒攻略本
(岩手県)泉川豊
(栃木県)伊沢寿和
(埼玉県)三宅正典
(東京都)豊田康弘
(三重県)宮嶋宏明
(大阪府)若狭祐二
(兵庫県)山本眞裕
(島根県)高木幹純
(〃)米山正昭
(和歌山県)大谷裕康
(他40名)

○ASO攻略本
(北海道)岡裕一
(福島県)新妻蕉
(岐阜県)相見和志
(栃木県)大武久
(埼玉県)菅原憲一
(東京都)浜谷重徳
(静岡県)渡辺高志
(京都府)服部雅彦
(愛知県)今頭直人
(兵庫県)福本英作
(他10名)

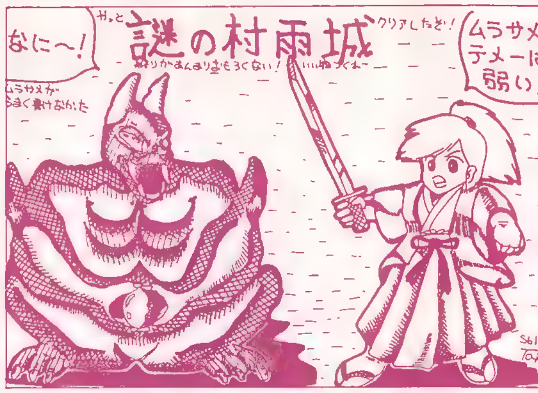
○ナムコNG
(青森県)田中真言
(宮城県)向井慎太郎
(〃)尾形正晃
(石川県)光谷純
(長野県)蜘手正明
(東京都)石田顕之
(〃)池沢新一
(岡山県)大西末輝
(長野県)入江誠二
(福岡県)西田輝彦
(他10名)

○スクランブルフォーメーションポスター
(北海道)遠藤伸幸
(福島県)岡勇二
(長野県)黒田博之
(石川県)橋本英文
(神奈川県)石塚隆之
(三重県)馬場強
(兵庫県)中村一重
(福岡県)手島浩一
(〃)服部進一
(宮崎県)迫日和生

定期購読で完璧だぁ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ～という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る。という訳。

注）ゲーメストは現在、隔月誌で偶数月の18日が発行日です。



(神奈川県　野崎雄君)　★ファミコンのイラストも待ってるよ

キライ、キライだと思いつつ、でも…と反省する私

☆私は高校生がきらいだ。生意気とかゆーくせに、小学生にたかる。でもいーとこもある。

でも中学生はもっときらいだ。スケベだし、お金がなくなっても未練たらしく見ている。ゲームセンターの中では何もしないけど、外に出るといきなりココサベッジのようなことしかしない。

創刊号の杉浦のおにーさまのいうこともっとも。でも、そんなお子様ばかりじゃないよ～んということを私は言いたかった。

(大分県　安部理一郎君)

★あの～、安部くん、じゃぁ私のような大学生はどうなるん？

これが禁断症状？　我慢しなければと誓う私

☆ぬうおー、金がない!!　ない!!

確か10日前には万札もチラホラしてたような…気のせーだろうか。ん～したい！(別にあれをしたいわけではない）あと20日間600円でどーやって生活しろとゆーのだ。何もかも南野陽子のLPと写真集のせいだ。でもかわいいのでゆるします。

そのうちきっと禁断症状が出るでしょう。確か以前にも…家のチャイムの早押し、LL教室のレコーダーのボタンの早押しなどなど手がつけられませんね～。

こりゃもうゲームセンターの近くは通らない方がいいですね。しかし浪人生が何をやっているのでしょう。それに、こんなとこに手紙出してる場合なのでしょうか…。

(岡山県　AND&安東君)

★よーし、よくやった。南野陽子はかわいい（でも私は石川秀美のほうが好きだ）のはよくわかった。ゆ～っくりバッジが届くのを待っていてくれい!!　というわけで当選。

ビデオゲーム女性キャラ集合!!

君は誰が好き？かわいい女性キャラが待っている。

★人気の高いLAYKA、ACHA、KIのイラストだよーん。
みんなは誰が一番好きかな？



（杉並区ビンセント君）★トーンが少しはがれてたよーん。



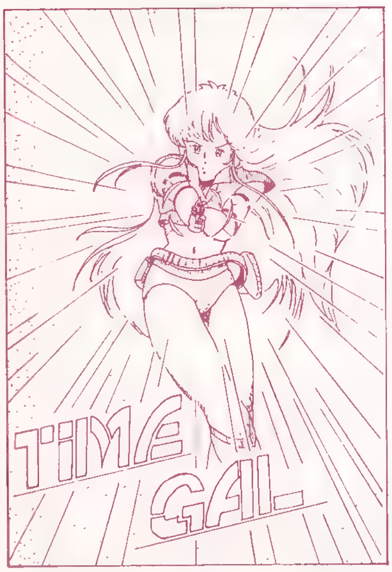
（愛知県遊佐哲也君）★あんまりそういうことは考えないよーに。



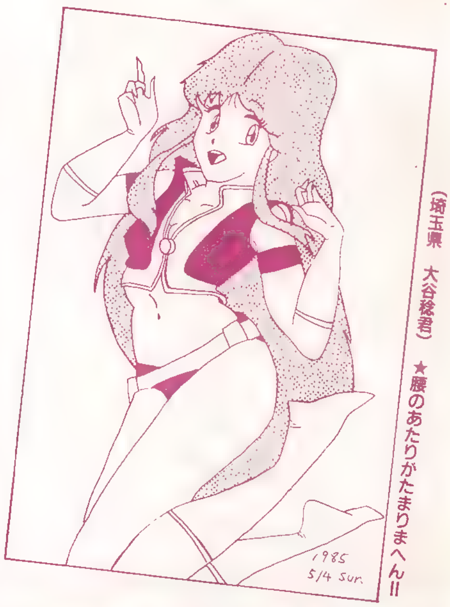
（大阪府　土岐三奈子さん）★おおー、女の子からのイラストじゃ〜。バッジあげるよーん。



（和歌山県　SYO君）★イシターの復活ではカイもスーパーマリオサイズになりました…。



（島根県　匿名希望　ひよ）★いかん、ネタがつきてきた…。



（埼玉県　大谷稔君）★腰のあたりがたまりまへん!!

の

僕の提案は飛んでるぜ 学力のない奴は立入禁止

☆大阪市のスライムのNAG君のお便り（創刊号を見てね…㊙）に僕はこう考えます。

ゲームセンター＝不良のたまり場となるのも仕方がないと思います。なぜなら、ゲームセンター＝勉強しないやつのいる所となるからです。

では、どうしたらいいか。それはある程度学力がなければゲームセンターに入れないようにしてしまえばよいのです。

例えば、学力が満たされているという人は学力証明書というものを作り、持っていなければはいれないとか…そうすれば明るく健全なゲームセンターになるんではないでしょうか。

（茨城県　ドンちゃん君）

オタちゃんだって黙ってないぜ

★このコーナーは読者自身で考えてもらいたいと思っていたから、今までコメントはさけてきたのだけれど、ドンちゃんの意見には納得いかないので少し言わせていただきます。

君の考え方でいくと、勉強しないやつ＝不良ということになるけど、はたしてそうなのでしょうか。人間の良し悪し（こんな表現は大嫌いなんだけど）って勉強するか否かだけで決定されちゃうんですか?

確かに、今は学歴と実力が重視される社会です。でも、それとこれとは話がちがうはず。重視と中心はちがうのですから…。

まだ書きたりないけど、後は読者にまかせることにしましょう。

1986／9月号　G　86年7月30日発売

桃姫、泉武寿をけおとし帯刃三昧のこけらおとす号



NO.3

CONTENTS

《アオリ文句》
「キャラクターゲーム…君と敵との知恵くらべシリーズ。だが、知恵だけでは足りない。殺されても平静な、沈着冷静な度胸が必要なんだよ。
それにしても、君に知恵はあるかな？」
（タイトー特集より）

今のサイズに変わってお値段も480円になった第3号。インターマップやらバブルボブルの紹介やら、中身を完全にアーケードにしぼったのがこの号からで、山瀬まみの写真が印象的な表紙の『ゲームセンターを10倍おもしろくする本』もこの号から登場している。その左下にはちっこく『月刊準備号』と書いてあるのだが、実際に月刊化したのはそれから半年後である…？

表紙といえば妙に気になるのが『君こそゲーメスト・おめでとうスクランブルフォーメーション一千万点クリアの泉　武寿君』。おそらく、㋘史上もっとも目立った読者ではなかろうか。

さてアイランド行ってみよう。今回の再録ではわからないけれど、なんとこの3号、4号、5号はミドリ色のインクで印刷されてるのだ。けっこうすごいぞこれは。1、2号は青のインク、6号からは現在のアカムラサキ色に定着している。

〔12P.〕いきなりスーパーマリオとは…。『バッチをあげよう』とか早くもいーかげんなことといってるし———。『ヒマだから』とか、やたら大きな字で強調しとるがそんなにヒマだったのだろーか？（隔月刊だもんね）

〔13P.〕『VGMをしっかり聞きつつ…』…この人も創刊当初はよくのってたね。

『レイカちゃん　君の脳天気な笑いに…』…当時はこのへんの女の子がアイドルだったんですねぇー。といっても今の人々には吉永小百合や園まりの世界だろーなー。

〔16P.〕右上イラスト…ずばり女性採用第1号でしょう。元気でやっておられるでしょーか。そういえば、イラストにコメントがついたのもこの号からですな。

『オタちゃんだって黙ってないぜ』…けっこうこのころ、オタヤさん自由にいろいろ言ってるなぁ。

1986／11月号　G　86年9月30日発売

驚きの小娘危険な扉に舞い怒りの女神は魔塔扉に座す



NO.4

CONTENTS

《独白》
「いまは国民のヒーローだけどサ……悪役で、下積みの時代もあったのよ…」
（驚異現象・びっくらめーしよん48、ドンキーコングJr.カットより）

この年のAMショーはダライアスやらアウトランやら体感ものが異常に熱かった。ゲーセンではサラマンダやらガントレット、怒にアルゴスの戦士、ファンタジーゾーンとかつての名作がバリバリと肩を並べていた時代だ。面白かったのう…。

この号のアイランドは、とにかくイシター&アテナのイラストづくしというかんじ。

〔18P.〕右上イラスト…うまいもんだー。創刊当時ではとび抜けてましたね。

〔20P.〕うーむアテナづくし。左上のさわやかアテナがお気に入りだったのだ。

〔22P.〕『こすらずにおたやんの怒りを聞いて!!』…その後数号にわたって展開された「コスリ論争」の幕開けである。このへんの実情については、おたやんの解説を参照してちょうだい。ゲーマーのモラルもさることながら、当時はスターフォースにエグゼドエグゼスと「連射命」のゲームが多かったのはたしか。今では（マニアが行く店には）連射装置がついているし、けずれたコンパネもほとんど見かけなくなったなー。

『ナムコさん』…ゲーメスト創刊時は、ビデオゲーム創世以来の長かったナムコ黄金時代に冬の寒さが訪れようとしていた時代であった。よって、このころの読者には熱烈なナムコ信者が多い…。

逆にいうと、それまでさほど目立った動きのなかったナムコ以外のメーカーがバリバリと個性をうち出しはじめた時代でもあった。スペースハリアーをはじめ体感ものやファンタジーゾーン&カルテットで絶好調のセガ（特にサウンドが熱かった）、バブルボブルにアルカノイドで売れまくりのタイトー、サラマンダ以来固定ファンをつかみ出したコナミなどなど。

〔23P.〕右下…出ました、人間銅版画。リアルなタッチに衝撃&影響うけまくったなー。

ゲーメストアイランドなんだーゾ!!と



（福岡県　MADMAC君）★うわー、おみごと！　バッジあたり。

どっかーん!!　今回はついにたまりにたまった怒りが爆発してしまったゾ!!　何を怒っているかは本文中を読めばわかるよ!!
それにしても今回はアテナとイシターの復活のイラストが多かった。やっぱり女の子のキャラクターが登場すると、絵にしやすいのかなァ？（私はうれしい）
まぁ、何はともあれ、ゲーメストもこれで第4号。月刊化も決定したことだし、ますます充実した誌面をつくっていきたいですね。



（大阪府　井上行広君）★右下のギルと15/15の文字に哀愁が…。バッジあたり。

祝・月刊化決定!!

いやーめでたいめでたい!!

絶対買ってよー

★ついにゲーメストの月刊化が決定。9月号の表紙に「月刊準備号」って書いてあったのに気付いた人、エライ!!（いまだに「月刊化してください」とハガキに書いてくる人は注意不足だゾ!!　と）

怒りはしたが…月刊化とはうれしいぞ♪

☆私は激怒した。発売日をもうすでに一週間も過ぎているというのに、どの本屋さんに行ってもゲーメストを置いてないではないか!!
「これはもう、廃刊になったに違いない。ゲーメストも煙のごとく消え去ったか…」と勝手に思い込んでいたんですよ。（縁起でもないことを考えないで!!…㊙）
発売日から遅れること9日。



（東京都　榎原達磨君）
★バックのイシターがなかったらボツにしてました。(失礼)

（愛知県　米津幸一君）
★はじらうカイ!!





（福岡県　葉山仁君）
★足首が太いなー。

やっと手に入れたゲーメスト。…しかし、私はさらに激怒した。何の予告もなしに、定価が130円も上がってるではないか！ なんで、これが「特別」定価なのか、よくわからん。

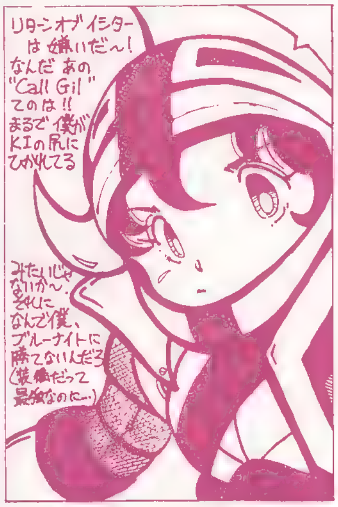
しかし、表紙の片すみにさりげなく印刷された文字を私は見つけた…「月刊準備号」♪「やってくれました」♪

（岡山県　AND&安東君）
★よーし、よくやった!! 4号連続の掲載だ!! 君のお便りは、キレイで読みやすくておもしろいから採用されるんだよ。この調子なら、来年の大学入試間違いなし。（ボクが保証する）

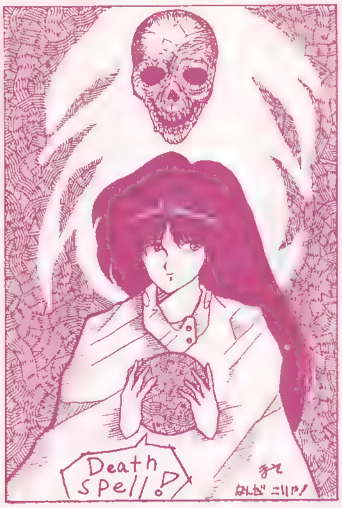
（大阪府　土岐三奈子さん）
★色っぽいイシターさま// 私も大好きです。



（和歌山県　SYO君）
★ギルだけのイラストはこの1枚だけだったので採用。



（北海道　まさ！君）
★デススペルのドクロを初めて見たときは笑えた。



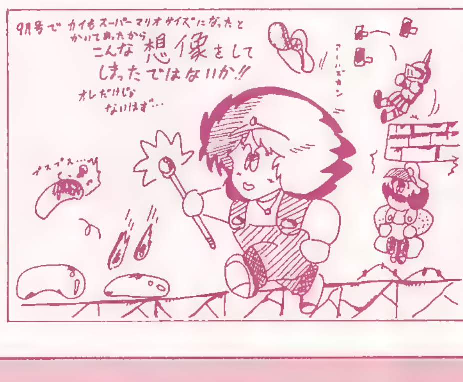
ゲームを奪ったゲーメストよ！でも汝を愛す

☆8月20日に第3号を買った時の話。

500円持って本屋へ行った。（350円だから帰りにゲームができる）と思いながらレジへ行った。しかし店員は「480円」というのである。「何っ!!」と思い本を見ると、480円としっかり書いてある。「くそ～、ゲームができないじゃないか!!」と思いながら家に帰った。そしてもう一度表紙を見た。…な、なんと480円の上に小さく「月刊準備号」と書いてあるではないか。

いつから月刊かわからないが、「もう2ヵ月待たなくていい!!」と感動がこみあげてきた。早いところ月刊にして下さいね。

（埼玉県　大谷稔君）
★予定では月刊化は1月号（12月発売）から。それまでもう少しガマンしてね。



（埼玉県　森克治君）
★おもしれー!! バッジをあげよう～。

青年の主張

ヒマがあったら耳貸して

すべてコスるのはダメ

☆岡山の白手袋のRALPH君のお便りに「こするのはもってのほかだ」とありましたが、そのことに私は疑問を持ちました。素手でこする人もこすってはダメということでしょうか。中にはコインでこすってボタンを使用不能にする人もいますが、自分の手を使ってもダメなのでしょうか。

こすりはダメ…と言われては連射の苦手な人は連射が必要なゲームができなくなってしまいます。某 橘名人みたいに、16連射なんてできる人はほんの少しだと思います。そこで御旅屋さんに質問です。こすりは素手（つめを使用）でもやってはいけないのでしょうか。

（岩手県　上田博才君）
★はい、そうです。こすりはJADOだぜ!!（編集部一同）

ちなみに、私個人の考えは別ページを見てね。（メーカーに物申す、の頁）

あの頃の自分が懐しい

☆マニアと呼ばれる人間になってから、確かに腕もかなり上がってきたけれども、それ以上にゲームに対しての目も肥えてきた。

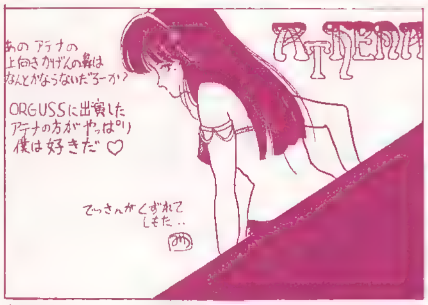
要するに、見て、プレイして、すぐに批判的になってしまうのだ。素直にのめりこめない。

ギャラガ、ゼビウス等を本当に楽しみながら、プレイしていた頃の自分が懐かしく、またうらやましい。これはゲーメストを買う程の皆さんなら、絶対心当たりのあることだと思います。

同感と思われる方、目を閉じて、あの頃、あの自分を思い出しましょう。（なんちゃって…）

（埼玉県　坂本弘貴君）
★うー、歯のうくような文章ダ!! でも、結局ゲームって楽しけりゃいいんじゃない?

今日も元気だ、ゲームが楽し
人生バラ色体験記



（高知県　りっぷすていっく君）
★妙に色っぽいな〜。

悪いと知りつつ、どうしてもやめられない私

☆今年の夏休みは元気に過ごすぞと思っていました。そんなある日、急に40度をこえる熱が出ました。病院に行っても原因不明と言われました。その後も熱が下がらず苦しい日々を送ったのです。自分でも何が原因なのか考えてみました。すると以前にもこんな熱が出たのを思い出したのでス。その時も今回も共通することは、月曜日で、前日に必ずカプコンの魔界村をプレイしていたのでス。しかもじゃど〜な技を使用して!! たぶんゲームが「こんなじゃど〜な技を使うな！おろかものめが!!」と伝えたかったのだと思います。それで熱が…。全国のみなさん、ジャドーな技は決して使用しないように!! そうでしょ、ネッ、御旅屋さま!!
（福岡県　三笠直樹君）

★私もジャドーは好きじゃない。ま、ゲーメストオリジナルバッジを見て熱を下げてください…というわけで、バッジあたり!!

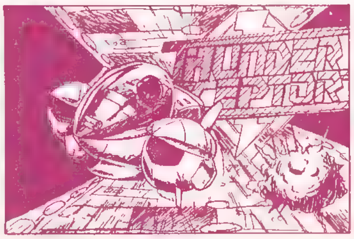


（埼玉県　UWAN君）
★あぶないなあ…でもいいや!! バッジあたり。

外国版ファンタジーゾーンとの悲惨な遭遇

☆「あー、ここへ来るのも久し振りだなあ。この前はスペ・ハリ・ローリングが入ったと思ったら、1週間たたないうちに忽然と消えていたからなー。どんなもんだろう…」（ニチイ△△店にて、だぞうです…㊙）
やや、"ファンタジーゾーン"が入っているではないかぁ!! ラッキー。では早速…と、先客がいる。「早くおわれ」と念じつつ画面を見ていると、下の方に"PROME♪"の文字。げげーっ、何でこんな所に外国版がぁぁ!! いえーいWラッキー!!
おっ、（先客が）終わったな。ではやってやるぜ!!（INSERT）ん？ また何か変だなあ。「ひえ〜前後左右より斜めの方がはいりやすい！」「ぎゃ〜難度が高い〜！」他にもネーム入れやタイトルが違う。
最初は2000万点プレイヤーの僕が何と1周できなかった。肩を落として家路へつく僕だった。
（岡山県　黒手袋になったRALPH君）

★外国版F・Zは私はまだ見たことがない。でもVGMは聞いたことがあるよ。国内版とはちょっとちがっててナカナカです。


（大阪府　BARON君）
★一歩まちがえると真っ黒です。



（栃木県　岡嶋明君）
★さわやかな表情のアテナです。

すばらしい音楽だからこそ完璧に聞きたいのだ

☆編集部の皆さん、私の話を聞いて（?）ください。あれは半年ほど前だと思いますが、私が学園キャロットに行ったとき、前から評判の良かったグラディウスの音楽を聞いて「何とすばらしいBGMなんだ。これは今まで聞いた中で一番すごい」と感動しました。
そして、その数週間後、私はグラディウスのミュージックテストを聞きました。その瞬間、私は絶望のあまり言葉が出ませんでした。なんと曲の始めのほうしか流れないのです。
そしてVG2茶話会のときにNORRY伊渋見さんにコナミのテストのことを聞くと、昔から曲の頭しか流れないとのこと。あれだけすばらしい音楽だけに残念だと思います。
（茨城県　魔法使いWIN君）

★テストモードはプレイヤーのためにあるんじゃない…と言ってしまえばそれまでだけど、やっぱり残念だね。ま、コナミのレコードでも聞いてみてください。

当選おめでとう!!

9月号プレゼント当選者発表

名前が載っている皆さん!! 本当におめでとう すぐに賞品を送るからね。首を長〜くして待っててね。

サラマンダポスター
(岩手県) 小笠原孝彦
(埼玉県) 渡辺幸太郎
(三重県) 川畑裕之
(愛知県) 長谷川義弘
(愛媛県) 大西祥博

サラマンダバッジ
(秋田県) 佐藤仁
(宮城県) 佐久間義崇
(山形県) 松田貴史
(茨城県) 蛯原正人
(東京都) 原崎素広
他15名

アテナ攻略本&シール
(青森県) 石岡崇
(宮城県) 三浦和彦
(愛知県) 中島圭
(大阪府) 広門輝明
(岡山県) 美濃義次

アテナポスター
(栃木県) 小堀知宏
(千葉県) 鈴木忠彦
(愛知県) 武藤高明
(兵庫県) 小坂昌幸
(山口県) 原田聡
他5名

アルカノイドポスター
(北海道) 大沢孝城
(群馬県) 山口雄治
(東京都) 宮川知之
(千葉県) 小川哲史
(大阪府) 今岡貴宏

マイティボンジャックセット
(宮城県) 内海衛
(東京都) 山川稔
(長野県) 林正一
(富山県) 今田勝次
(大阪府) 川上卓二
他5名

ゲーメスト㊙生写真
(福島県) 水野茂行
(埼玉県) 石川登一
(千葉県) 高瀬喜弘
(長野県) 宮下朗
(長崎県) 入江誠二
他5名

イシターの復活ポスター
(栃木県) 石川香代
(富山県) 酒井学
(千葉県) 吉岡修
(大阪府) 池沢勇人
(〃) 平野洋三

イシターの復活下じき
(青森県) 松山賢一
(東京都) 菅原俊輔
(福井県) 大江寿季
(京都府) 松本啓吾
(高知県) 阪口真孝
他15名

ASO・FCソフト
(東京都) 長崎伸次
(兵庫県) 角田卓也
(鹿児島県) 中村聡志



(千葉県 佐藤利雄君)
★うーむ、何なんだ一体!!

たった200円と言わないで、今でも悪夢が・・・

☆"ポゴ"…クレジットの音である。僕はいまだにバックグランドが好きで、何回やってもあきないのだ。というううちに1Pのボタンを押そうとした瞬間、いきなり画面が消えた。足もとをよく見るとひっかけていた。

もう一度、気をとりなおしてやると、今度はペッタン坊やがひっかけてやがる。僕は何もいわずそこを去ったのである。

(愛知県 北斗のケンタロウ君)

★200円損した君にもバッジ!!(今回の私は太っ腹だぜ!!)

自分で育ててこそ可愛いいのです。

☆私がゲーセンでイシターをやっていた時のことです。うかつにも私はパスワード表を出しっぱなしにしていたのです。すると小学生ぐらいのガキが私のパスワード表を見て、何やらメモをしているみたいなのです。

…しまったー! 私のギルとカイが盗まれたー。私はその時、自分のギルとカイぐらい自分で成長させろーと思いました。正当なゲーマーは、このようなことをしないよーに。

(群馬県 立崎忠光君)

★同様のお便りがたくさん届いています。「イシター=お金がかかる」という考えがあるから、こんなことがおこるんです。(実はNEWゲームで始めても、3コインで充分クリアできるのです。

2コインも可。)自分のキャラクターを愛している人にとって、これ程めいわくなこともないですヨ!!



(神奈川県 たかくん) ★このポーズがかわいいのデス。

おたやんのパーソナルクイズ

★お便りを何枚出しても没ばっかり!! でもバッジが欲しい…そんな人のために、私はクイズを考えました。以下のクイズ全問正解者のうち、抽選で10名にゲーメストオリジナルバッジをプレゼントしちゃうよ。

Q1 私の名前を漢字で正しく書いてください。

Q2 3号までゲーメストアイランドに載った読者のイラストは何枚でしょう?

Q3 私の通っている大学は次のどれ ①東海大②慶応大③横浜国大④早稲田大⑤その他

Q4 私の出身地はどこ? ①富山②長野③石川④その他

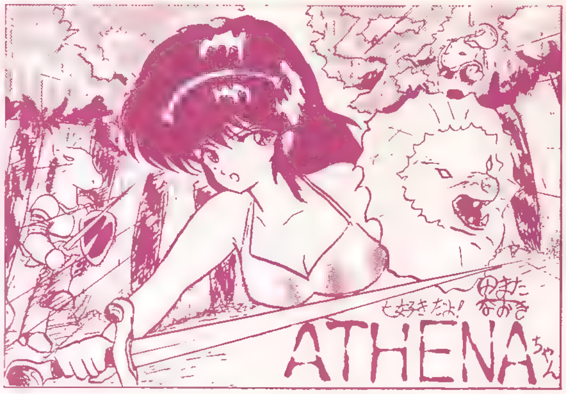
Q5 私が会長をしているゲームサークルの名前は?①AVGG②JUMP③FLIX④その他

以上だよ。よーく考えてね。あて先は「ゲーメストアイランド・クイズ係」です。しめ切りは私の気が向いたときですよ。(なんというワガママな…。)

話はかわるけど、最近「○×のポスターください」「VGMテープください」というようなお便りや電話が増えています。ゲーメストでは、よほどのことがないかぎり、プレゼントコーナー以外でのグッズの提供はしませんので、我慢してね。

物申す

って程じゃないけど、よろしくネ



★どっかで見たことのある顔だなー!?
（茨城県　田またなおき君）

こすらずに、おたやんの怒りを聞いて!!

★最近のシューティングゲームは連射が命となっているものが多い。連射を体得するには、かなりの努力と才能が必要であり、つい安易な方向(いわゆる「こすり」)に走ってしまうプレイヤーが多いのは非常に腹立たしく、残念なことである。

確かに「こすり」はある程度の速射ができるが、数々の弊害があることは避けられない。コンパネにキズがつく、ボタンが壊れる(こすりにしか反応しなくなり、押しても弾が出なくなる…これはグラディウスでよく見られた。レーザーの出ないグラディウスを君はどうプレイするか!?)etc。それゆえ、私は「こすり」は「自分さえよければ」としか考えない人間の行為であり、ゲーマーとしては最低な人間だと考える。（真のゲーマーがゲーム機がいたむのに心が痛まないのだろうか!?）

ゲーマーのモラルに関しては本人次第であるから、私がとやかく言っても…という気もする。そこで、メーカーの方々にお願いしたいのである。

まず第1に「こすり」が横行する背景には「連射不可欠であるゲーム」がある。そういったゲームのスコアは連射のみで決定するといっても過言ではない。このような連射のみで決まるようなゲームを出さないでほしいのだ。連射しなくても楽しめるゲームは数多く存在するのだから。

第2に「こすり」への具体的対応として、「ボタンの構造」を変えるのはどうだろう。今までの凸型のボタンから、凹型に変えてしまうのである。これだとこすることはできないだろうし、普通のプレイをするうえでも、特に不都合はないと思う。

何にせよ私が求めているのは、「奥が深いゲーム」であり、「」発で破壊」「×秒間に△発命中しないと破壊不可」という安易な事項だけで語られてしまうゲームではないのである。

（ゲーメスト編集部　御旅屋）

セガさん、VGM-LPを発売して!

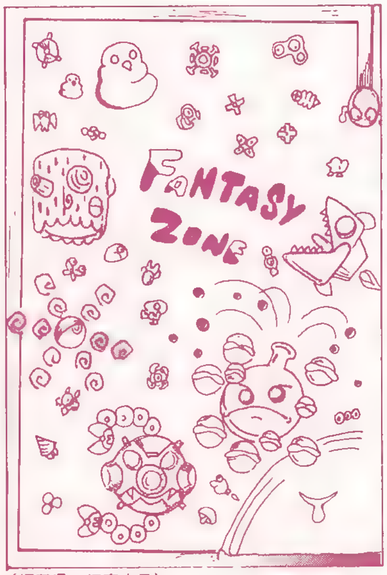
☆セガは、「ピットフォールII」「スペースハリアー」「カルテット」「ファンタジーゾーン」「ハングオン」などのVGMが優れているゲームを出しているのに、何故VGMのレコードを発売しないのだろう? ナムコはもう4枚も出しているし、コナミも出している。(カプコンも出してるゾ!!…御)

僕は前から期待していたが、発売の様子なども見られない。そこで、自分でオリジナルを作ろうと思って、さっそくゲームセンターで録音していたら、ゲームセンターのおっさんに怒られた。こうして、僕のセガ・オリジナルVGM制作は失敗に終わってしまった。

そこで、この場を貸りて、セガの人たちに言わせてもらいます。「ファンタジーゾーン」などのVGMをミックスしたLPを発売してちょんまげ! お願いします!!

（福岡県　武富茂君）

★セガからは今度出る予定。期待しててね。



（福岡県　沢亮史君）
★さ、さかなが…。このキャラは好きですよ。

好きだから仕方ないのです、ナムコさん

☆ナムコ…我々に真のゲームを教えてくれたゲームの王者よ。私は王のはなった名作XEVIOUSやTHE TOWER OF DRUAGAなどを拝見したとき、誓った。「もう他のゲームはやらない!! 王の忠実なしもべになるのだ!!」と。

ところが、近頃、その王を「つまらん」などと愚弄する反逆者が増えてきた。私の体は怒りに震えた。しかし、私も王の弱体化を認めないわけにはいかなかった…。

たしかに近頃の王は、昔の勇ましい姿が見られない。でも私は信じている。あのTHE RETURN OF ISHTARを初めとして、不死鳥のごとく蘇えり、再び王者の威厳を我々に示してくれることを。

（福井県　室田恵嗣君）

★たしかに、ナムコにはゲーマーをひきつける魅力があるでしょう。だからといって、ナムコという名前だけにつられてプレイするのはどうだろう? 我々ゲーマーは、自分自身「おもしろい」と感じるゲームを愛するべきであり、メーカーはあくまでその提供者なのでは?…私はこう考えます。

「好きなメーカーは?」と聞かれても私は解答不能です。でも、「好きなゲームは?」という質問にはいくらでも答えることができます。

ゲーメストに物申す

気になるあなたにお返事する私。

9月号でポスターびりびり事件を報告されてしまった私は、眠れない夜を何度もむかえ、一大決心の後、あえてペンをとりました。

あの日は殊に体調も悪く、いつもなら店内をスキップして回るほどの元気マンの私も体調の悪さをかくしつつ仕事をしてました。

問題のポスターは私がとってもかわいがっていたもので、決して粗末に扱っていたわけありませんし、ましてやそんなポスターを捨てるはずがないでしょう。

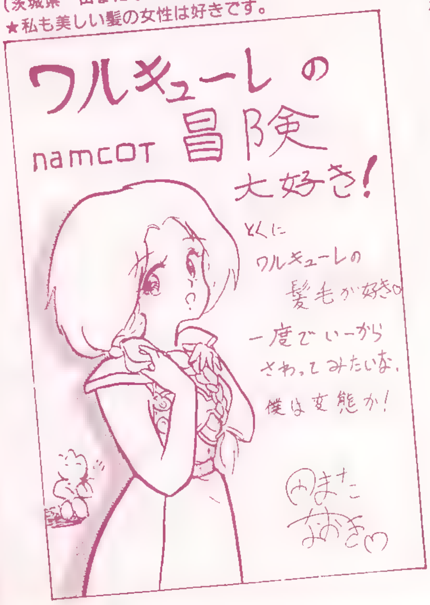
もちろん破けてしまったポスターを私が買って帰ったのは言うまでもなく、限定50部の言葉にもウソはないわけです。

するどい指摘により深く反省した私ではありますが、今後ともごひいきの程お願い申し上げます。

（東京都ＭＩＣ）

★ＭＩＣさんを苦しめてしまった1通の投書。投書者も掲載を採用した私にも悪意は全くなかったけど、その本人にとっては…。人は誰でもミスするものだし、そのミスを思いもかけない形で指摘されたら、誰だってキズつく。ホントにそうです。ＭＩＣさん、ごめんなさい。

（御旅屋）



（茨城県　田またなおき君）
★私も美しい髪の女性は好きです。

★このコーナーでは皆さんの過激なお便りを待っています。メーカーの方々の意見も大歓迎です。

メーカーに感動のシューティングゲームが欲しいよ～

★前号ではちょっとお休みしちゃったけど、このコーナーではみんなの過激な意見を待っているよ。



（岩手県　浅沼茂君）
★GAMESTよろしく、の文字がないと没にしてます。

☆最近おもしろいシューティングゲームが少ない。そのゲームにしかない特徴というものがあまりないからだと思う。

最近のシューティングゲームで特徴のあるものというと、ファンタジーゾーン（金を集めて武器を買う）、スクランブルフォーメーション（フォーメーションを変える）、ＳＬＡＰ ＦＩＧＨＴ（使用武器によってボーナス点が異なる）ぐらいではないだろうか。

ちょっと昔を考えてみると、ゼビウスが出たときはすごかった。いま熱が冷めていても、昔はもえていた人が沢山いるはずだ。スターフォースも軽快なＢＧＭにのりながら、敵キャラ、地上物をビシバシ撃ちまくるのは楽しかった。この他にも色々おもしろいシューティングゲームがあった。

僕が結論として言いたいのは、昔のように新しいアイデアを出して、ゲームを作ってほしいということ。同じようなゲームが並んでたんじゃ、うんざりだからね。

（東京都　ＰＯＷ君）

★現在のように多様化してしまっては、そう簡単に新しいアイデアも出ないのでは？　メーカーの皆さん、ぜひとも努力して欲しいですね。



（神奈川県　転清君）
★ワルキューレってこんなにステキなんですか!?　バッジあたり。

あの記事は今!!

よみがえる名(?)コーナー・傑作選

構成:栗原桃郎



★1986年4月19日、隔月刊ゲーメスト第1号発行。

以来月日は夢のごとく流れ、気付けば本棚のゲーメストも50冊を数える程になりました。早いものだよねえばあさんや。ひと口に50号といってもその道のりは山あり谷あり、貧乏農場か億万長者かという忙しくも楽しい日々でありました。

さて、このコーナーでは創刊以来ゲーメストの誌面をかざってきた記事の数々、栄え滅びて(?)いった記憶の中の各コーナーを思い起こしてみるとしましょう。諸行無常に涙するもよし、バックナンバーを注文してみるもまたよし。ではでは、さっそくいってみましょうか。

昔の名前(ネゴ)で出ています!?

50号ともなれば、創刊号と同じ点を見つけろ、というほうが難しい。しいてあげれば、GAMESTのロゴぐらいであろうか。その間、いくつものコーナーが始まり、また連載を終えていった。

まずは、現在レギュラーで載っているコーナーのイニシエの姿を紹介するとしよう。

攻略やゲーム紹介をのぞくと、創刊号から載っている記事は目次と驚異現象、アイランド、ピンボール、ハイスコア、VGMぐらいである。そのうち驚異現象は何回か休んだし、おそるべきことに編集後記も2回続けて落ちた!!(すごい雑誌…)ので、50回皆勤は目次とアイランドだけなのだ。創刊号なのになぜか読者のお便りが載ってるのは、3号表紙の山瀬まみ、17号のチャイルズインタビューなどと並んでゲーメスト7不思議のひとつとされている。

(注…原稿が担当者急病他の理由で本に載らなかったことを「落ちた」という)

しいてあげるなら目次やアンケートハガキも皆勤のはずだが、実は1度間違えて前月と同じハガキをつけてしまったことがあるのだ。なんだかこんな人ばっかしである。げに素晴らしき読者の忍耐力である。若さゆえのあやまちということで、許してください。

攻略記事に関して言うと、3号のイシター2コインクリアマップ、10号の妖界道中記1コイン天界などは、まさに極限のプレイという意味で印象深い。ほかにも、ダライアスやABIIの大特集号はページを大量にさいて多方向からその魅力を追求、またゲームもそれに十分こたえうる内容であった。

そののち、グラディウスIIやテトリスなどは半年以上にわたって攻略、ゲーム自体の奥の深さをも証明した。

「アフターバーナーの号なんて、ハイスコアとアイランドとABIIのことしかのってなかった」(N.O談)

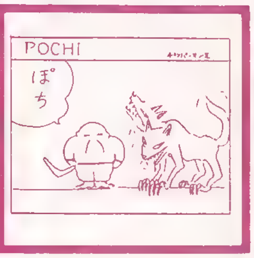
思わず記事に力が入ってしまう、そんなゲームを今後も期待したい。



過去何度もメーカー特集を企画し、メーカー各社の全面的協力で好評を博してきたのでありました。図は、ダ[illegible]オリジナルコ[illegible]ック。アメコミ調がイカス。(7号)



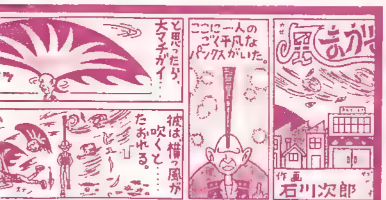
創刊号より[illegible]いるコーナーのひとつ。驚異現象(びっくらめーじょん)。現在は続・驚異現象SUPER301になっている。ガバスも図書券も出ないが、技はすべてライターor読者が草の根的に発見したものだ。アーケードゲーマーの執念を知る感のあるコーナー。



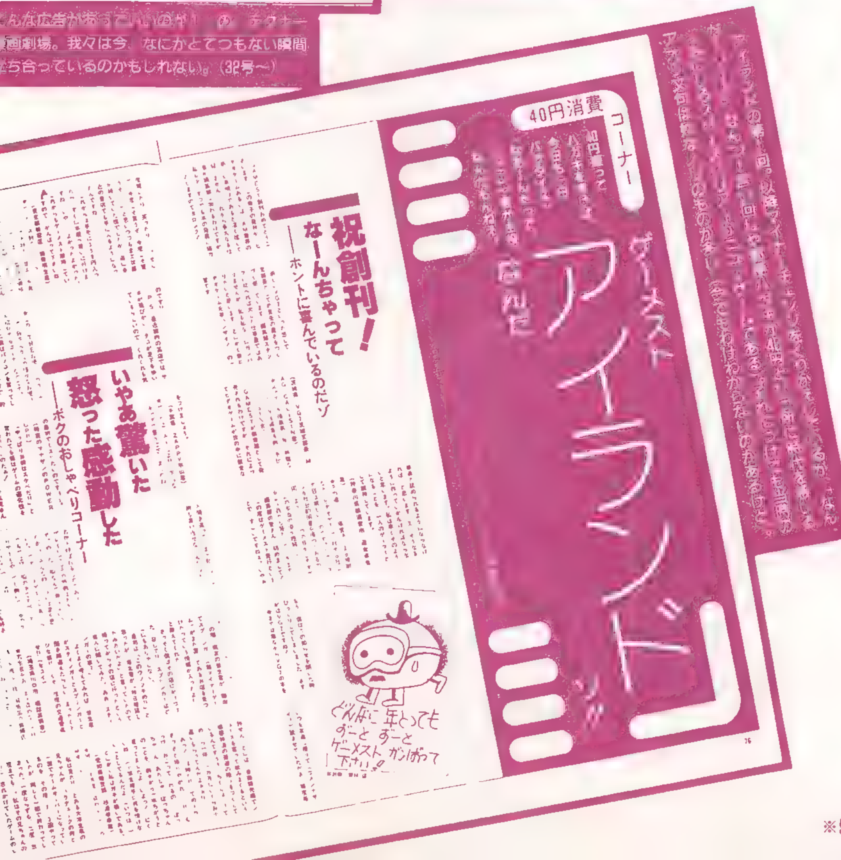
ゲーメストにおいては、個性ほと[illegible]ができない。中にはライターの記事より人気が出る投稿者も。[illegible]者様バージョン」28号〜45号[illegible]



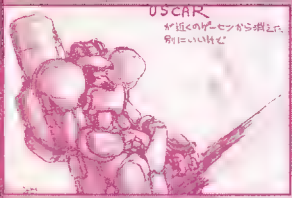
[illegible]何をかいわんや、のPII名場面集。コレがなかったらゲーム界は今と違う形になっていたかもしれない。以降、まーじゃん特集は何度かの恒例オタノシミ記事となる。(19号)



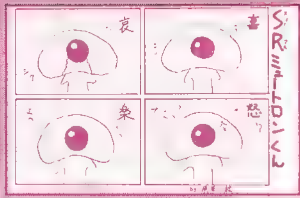
[illegible]んな広告が[illegible]画劇場。我々は今、なにかとてつもない瞬間[illegible]ち合っているのかもしれない。(32号〜)



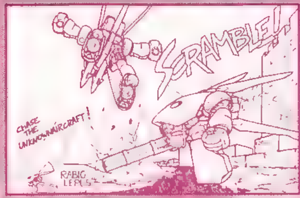
※50号記念特集より再録(112ページに続く)



広島県　OPA君



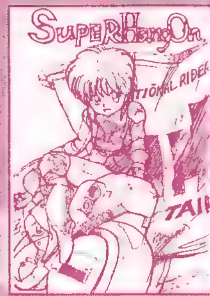
静岡県　原菜　秋さん



神奈川県　ラビーはどこの空?Lvd.君



岡山県　こむろカブきさん



滋賀県　鳥人間1号君



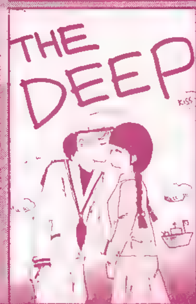
埼玉県　たかひろさん

神奈川県　ジグラット君

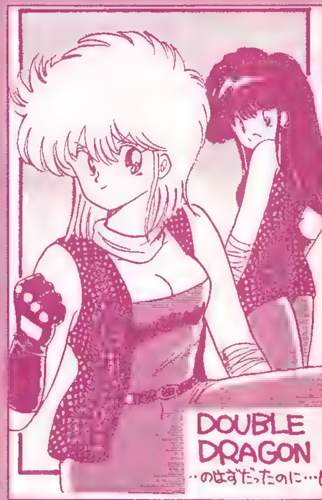




静岡県　爆発君



千葉県　矢部一博君



栃木県　伊井　透君



北海道　岡崎隼人君

1987

MONTHLY
VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST



大分県　ガッガッガッガッガッ君



埼玉県　諏訪慎二君



群馬県　EX-S"節操ナシ男君"一丁君



鹿児島県　長　奈月君

CONTENTS

《担当者》
「今回は北海道から修学旅行の途中、編集部に顔を出した読者の外崎君に原稿を書かしてしまった。次の獲物は誰だ?」（驚異現象101）

1987/1月号　86年11月30日発売

不敵なる珈琲茶碗中央にて紛身の謎一切を明かすの号



そんなこんなで5号目。月刊化第1号であるっ!!表紙の「月刊」の字がまぶしいぜっ。

1号、2号の同人誌くささ（それもまた味）がかなり払拭されて、読みごたえアリ。

アイランドも片起こし（左のページから記事がはじまること）になって、中身も安定。ライト&スムースおたやん節がますます冴える!!

〔27P.〕イラスト…またもトビラは当時大はやりのスーパーマリオ。なぜ任○堂の走狗がこんなところにっ!?と思う人もいるかもしれないが、もともとはドンキーJr.やマリオブラザースもアーケード出身のキャラクターなんだよね（ドンキーコングではMr.コンピューターゲームという名だったような気が…）。

〔28P.〕左『これ、ハドソンの"高橋名人の冒険島"のマネじゃねぇか。SEGAってヘボクて、ちょれいぜ!!』

歴史に残る一言といえましょう。このころからファミコンとのカクシツは、一部に裏切り者を続出させつつビシビシと続いていくのだった。

〔29P.〕『そそっかしい私』…とかいいつつドラクエネタとか平気でのせてるしー。

ちょうど『源平討魔伝』が出たところで、㋘でも大きく扱ったのでイラストがくるくる。

〔30P.〕イラスト…このじゃみんぐ君はあのじゃみんぐ君でしょうか。このIDA君はあのIDA君ですね。

〔31P.〕こすり問題、ドンちゃんへの反論となかなかマジな意見が熱い。

あれっ?

もう終わってしまった。このころは6ページしかないからなあ。そのうち1ページはテレカプレゼントのお知らせだし、もう1ページはご商談だし…。無理やり文字を埋めるのもなんだから今日はお茶でものんで早くねてしまおう。ぐ――（といいつつ全然眠る余裕などない）。

おたやんのアイランド回顧録

（Ⅱ）アイランドなんだーゾの謎!!の章

同人誌のノリ!?

名前が決まれば、次は中身。これについても、この会議で以下のような骨子が決定しました。

○アーケードゲームの記事を80%、ファミコンの記事を20%程度とする。

○レギュラーコーナーをいくつか設け、この本の柱とする（読者のお便りコーナー、全国各店のハイスコア、ゲームサークル紹介、VGMコーナー、ピンボールコーナー）。

○新声社サイドはゲームに明るくないため、当面は（商業誌ということを忘れない範囲で）同人誌の延長の誌面づくりをする。

プレイヤーがつくる、プレイヤーのための本、というアウトラインがこの時できたのでした。この時の合言葉（死語）が「行くぜ、同人誌のノリだ!!」だったというのは、創刊当初のゲーメストを知っている方なら、「なるほどね」と思うことでしょう。

創刊号にお便りコーナー!?

読者のお便りのコーナーの担当に自ら名のり上げたはいいものの、創刊号にどうやって読者のお便りを載せるか?ということには悩んでしまいました。卵が先かニワトリが先か…といった問題と違い、明らかにお便りなくしてコーナーは成り立たないのですから。

お便りがない、しかしどうしても創刊号から読者コーナーがほしい…ということで、私たちはゲームサークルVG2の会員の方々に直接よびかけ、創刊号用にお便りを出してもらったのでした（絶対数が少ないのだから、この時の掲載率はほぼ100%でした）。ゲーメスト七不思議の1つ、「創刊号のアイランド」はこんなウラ話があったわけです。

ゲーメストアイランド その名前の由来

さて、プレイヤーの参加を前面に訴える雑誌ですから、読者のお便りのコーナーに名前がないと、何となく味気ないものになってしまいます。そこで、担当者に一任ということで、私がコーナー名を考えることになったのです。

ボーッとしていた時に、テクモのファミコンカセットのヤシの木のイラストが目に入り、私はピンときたのです。

「プレイヤーにとっての楽園でありたい」という願いをこめて、原稿のコーナー名の欄に、「ゲーメストアイランド」と力強く書き入れたのでした。

翌日、担当のT・Mさんに話したところ、OKのサインが出ました。ところがどっこい（死語）「少しインパクトが弱い」ということで、実際の誌上では「ゲーメストアイランドなんだ・・・・ーゾ!!」という妖しげなタイトルで載ってしまったのです。当時の妖しげでかつ少し古ぼけたようなあおり文句は、なぜかこの人がからんでいる場合が多かったのは気のせいでしょうか?

いよいよ創刊号発売!!

原稿も次々とあがり、創刊号の姿がつかめてきたころ、私たち編集部員は「ゲーメスト創刊云々」と書いたチラシをもって、近所の書店を回ったものです。「発売日には置いてくださいね」と願いをこめて、1枚1枚自分の名刺をそえて配りました。そしていよいよ創刊号発売の日!!急ぎ足で何軒もの書店を回りました。

「ある!!」

内容をすべて知っている本を手にするのに、なぜこんなにドキドキするのでしょうか。発売日以前に新声社から1冊もらっていたのですが、私は本を手にレジへと走ったのでした。



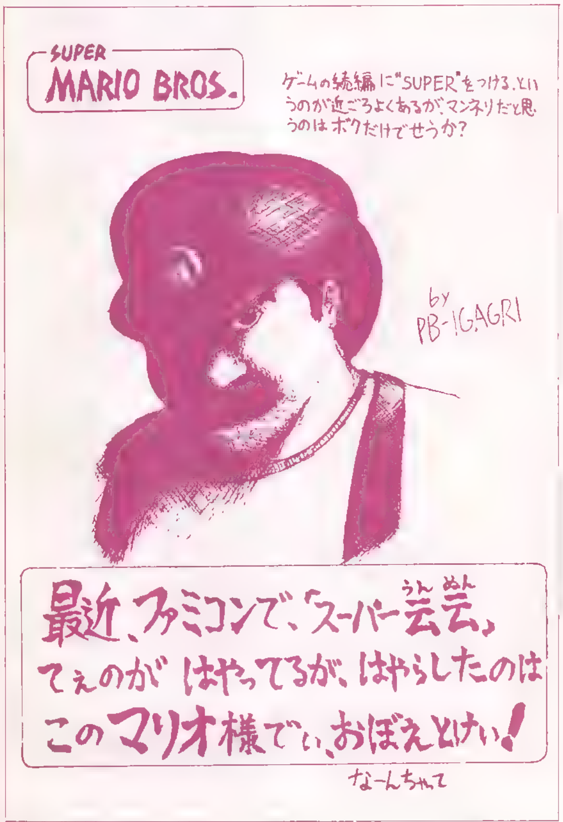
これが問題の「テクモランド」のヤシの木。創刊号のウラ表紙の広告だったりする。
©TECMO1986

ゲーメストアイランドなんだゾ!と

構成
御旅屋喜久

年末年始のあわただしい中、読者の皆さんは、いかがお過ごしかな？ フトコロの中もあったかく、毎日大好きなゲームを楽しんでることだろうね。そんな反面、受験生の皆さんはこれからが勝負!! 埼玉の栗原くん、岡山の安東くん、そして元編集部長崎くんとNORRY伊渋見!! 他にも大勢の受験生の皆さん、がんばってね。

なにはともあれ、月刊化第1号のゲーメストアイランドの幕あけです!!



（福岡県 PB－IGAGRI君）
★ペンだけ!? スゴイ!! カードあたり。

アイランドインフォメーション おトクな情報を2つばかり……

その1 バッジプレゼント中止のお知らせ……そのかわりに……

9月号と11月号で、私が「おもしろい」と判断したお便り、イラストにはバッジをあげる…と言ってたけど、バッジ製作が大失敗してしまったのです。そんなわけで、やむなくバッジプレゼントは中止となりました。当たった人、ゴメンナサイ!!

さて、このまま終わったら皆さんは納得いかないでしょう。そこで私は新しいプレゼントを用意しました。それは……何と「ゲーメストアイランド・オリジナルテレフォンカード」です。デザインは秘密!! どうしても見たいって人は、実際にお便りを出して手に入れて下さい。おっと…今までのバッジ当選者の方には、バッジのかわりにこのカードを送りますからカードが届くのを楽しみにしていて下さいね。

寒い冬もこのカードで彼女にTELして語りあえばハートもホッカホカ!! かもね!?

月刊化記念ということで、太っ腹になっている新声社&オタやんからのHOTなお知らせ、1つめはこれでおしまい!!

その2 ポスター&ゲームグッズプレゼントのお知らせ

長崎くん、NORRY伊渋見、受験ガンバレ!!

前号まで「驚異現象」のコーナーを担当していた長崎くんが、受験のためゲーム活動を中止。今まで彼が集めてきたゲームのポスター&グッズを、特別に、読者の皆さんにプレゼントしてくれるそうです。

イシター、タイムギャルからその他OLDゲームのポスターやゲームポップ、ステッカーetc…これらを何点かセットにして5名の皆さんにプレゼントします。

ただし、選考は私がやりますから、そう簡単にはあげないゾ!! おもしろいお便りをくれた人、長崎くんを励ましてくれた人なんかには優先的にあたるかもね。

あて先は、ゲーメストアイランド「受験ファイト!!」係

……と、いうわけで2つめのお知らせでした!!

寒さなんかはふっ飛ばせ!!
僕のゲーム人生

ビリビリ!!ギエッ!!その時、両腕に電流が走った

☆私は、今日も元気にゲーセンに行った。「さあ、今日も燃えるぞっ!!」と10円のドッグファイターのある所へ向かった。

10円玉を入れた瞬間、手になにか刺激があった。しかし、そんなことは気にもとめず、1人用のボタンを押し、ゲームスタート。さあ、レバーを持ち、連射を開始しよう…とした時、両腕に電流が走った。「ギエッ」と叫び、手を離した。その瞬間、一機やられてしまった。

しかたないので、プラスチック部分の所だけを持ってプレイしたが、ゲームにならなかった。しかも腕がしびれる。

みんな!! 漏電には気をつけろよ!! さもなくば私のようになるぞ!! 「そう、私は夜になると電気が欲しくなる…」

（青森県 ファンタジーハリアー君）

★テレフォンカードを見てしびれを治してください…ということでカードあたり。

ああASO!!これぞ芸術!?永遠に不滅なんだ

☆ASO一面クリアに札をつぎ込む会社帰りの人。テラノアにミサイルを撃つおじさん。3連装ミサイルがあるのに、2面で多弾頭しちゃう小学生。彼らは華麗で美しい戦略の世界を知りながら、あきらめてゆく。

最近ではASOを置いてある店も少ない（減ってしまった）。ああ、こんなに易しく楽しいシューティングゲームが他にあるだろうか!?

ゲーメスターの皆さま!! たまにはASOに付き合って下さい。日曜日とか使って、たくさんの人にASOを知ってもらいたいのです。（影をつけて点滅しているアーマーのかけらに、妙な美しさを感じてしまうのは、私だけでしょうか!?）

ASOは永遠に不滅なんだ!!

（東京都 SPT・LZ・○○×君）

★SNKの皆さん、特に辻さんや吉野さんにこの話を聞かせたら、泣いて喜ぶことでしょう。

ウェーン!!母ちゃんのばちあたり

☆みなさん聞いて下さい。僕は苦労して手に入れたグラディウス、アルカノイド、サラマンダ、ドラゴンバスターのポスターと、グラディウス、ゼビウスの基板を苦労して苦労して苦労して手に入れたのに……

なぁ～んとばちあたりの母は捨ててしまったのだ!!

うわ～ん、悲惨だ～!! 絶望だ～!!

（大阪市 近藤慎也君）

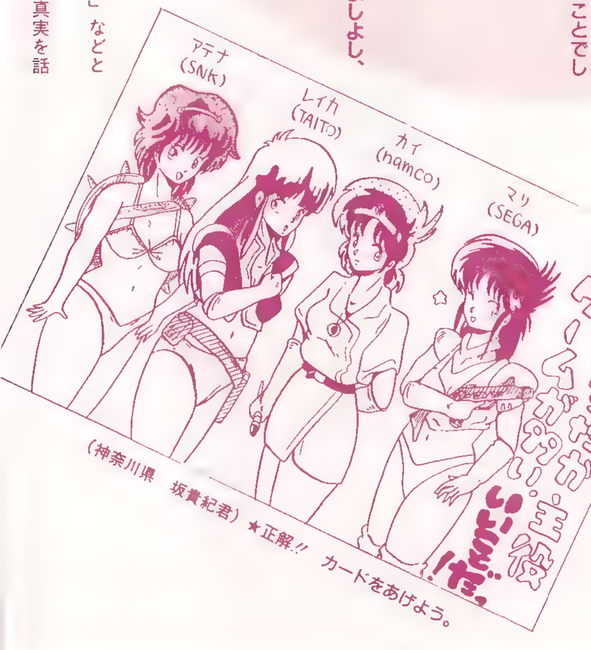
★じゃ、私がかわりにテレフオンカードをあげよう。だから泣かないでね。よしよし、いい子だ…。

おのれワルガキ!!我はゲーセンより来たり!?

☆この前、俺がワンダーボーイをやっていたら、10才ぐらいのガキンチョがこっちを見て何か話していた。

気になって聞いてみれば「あ、セガのワンダーボーイがある。これ、ハドソンの「高橋名人の冒険島」のマネじゃねえか。SEGAってヘボくって、ちょれいぜ!!」などと言ってやがる!!

ムッときて、俺が真実を話



（神奈川県 坂貴紀君）★正解!! カードをあげよう。



（岡山県 村上聡君）★これを見て目ん玉つながりのおまわりさんを思い出したのは私だけ!?（古い!!）



（北海道 コバビーチ見生君）★芸術は爆発だ!! カード送るよ。

してやると、殴って逃げやがった。
俺は2つの怒りに燃えた。一つはワルガキども。もう一つはにっくきハドソン!! うお〜っ!!
（神奈川県　小林忠幸君）
★そういうガキンチョはテレフォンカードでひっぱたいてやれ!! 私が許す!!（しかし、ハドソンは別に悪者じゃないんだけど!?）カード送るからな!!

そそっかしい私、ああどうすれば…!?

☆まー聞いて下さい。僕は…僕はドラゴンクエストの最後に出る「THE END」のことを、みんなに「最後にザ・エンドって出るんだよー、と言ってしまったのです。当然ある一人が「ジエンドって言うんだぜ〜」と教えてくれました。（ちなみに僕は中2です）
まぁこれだけならいいんだ。実は「遊びをクリエイトするナムコ」のことを「遊びをリクエストするナムコ」だと信じていたんです。これも6人ぐらいの人の前で言っちゃったんです…。
もうザンゲではすまされない。ああ…僕はどうしたら…。
（静岡県　ギルドギーナG君）
★英語のおべんきょしなさい!!

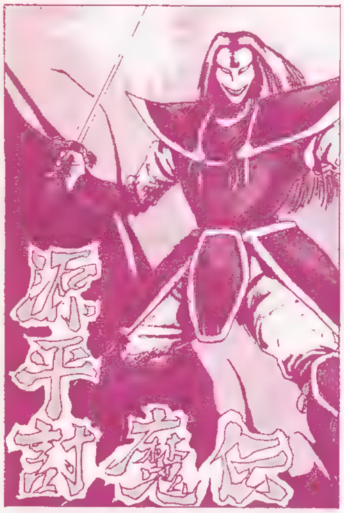
心に決めて1ヵ月ああ感動のアウトラン完走

☆「優勝カップは彼女のほうに渡され、彼は指をツンツンしてイジケてしまうのでした」と言えば、わかってもらえるだろうか？　そうです。僕はとうとうアウトランを完走できたのです。
思えば、初めてあのデラックス筐体を見た時、「うおおー、これこそ自分の求めていたゲームなんだあぁ!! やってやるぜぃ!!」と心に決めてから約1ヵ月。5000円以上はつぎ込んだであろう。あの赤い筐体。う〜ん感動だね!!
（岡山県　アーチン頭のRALPH君）
★アウトランは20日発売のセガのVGMレコードに入ってるよ!! レコードを聞きながら、その時の感動を思い出すってのはどうかいな!?



（埼玉県　中澤美博君）★いかにも歴史の教科書…って感じですネ。


（東京都　下田淳君）★景清の叫び声が聞こえてきそうです。カードあたり。



（大阪府　井上行広君）★ビシッときまったこのポーズ!!　カードあたり。



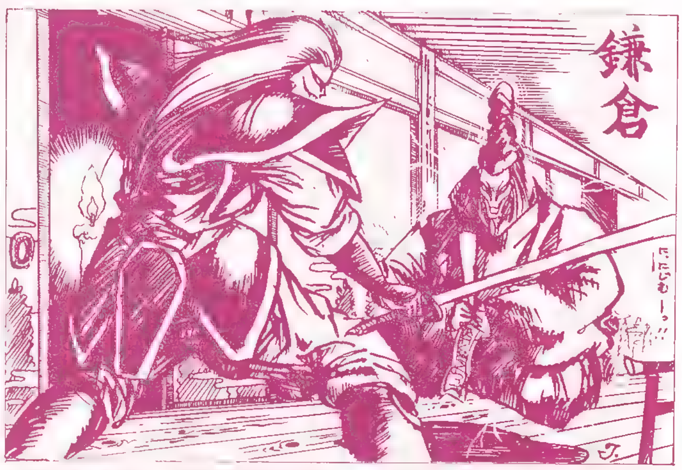
（大阪府　土岐三奈子さん）★横山先生!!
もっとイラストくだせえ!!



（東京都　忠高体操君）★景清ってよく見るとベルクカッツェ（わかるかな）に似てません？

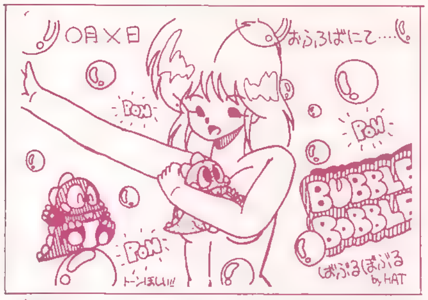


（東京都　榎原達磨君）★迫力ある弁慶がサイコーだぜ!!



（神奈川県　転清君）★鎌倉での最後の戦い…!!　絵になるなー。

メーカーに物申す
TO GAME MAKER



(福岡県　HAT君)★こら、バブルン!!　もう少し動けー。なんてスケベな私…。



(千葉県　じゃみんぐ君)★どこかで見たような顔ですが!?

甘くっても辛くっても、これ、みんなゲーマーの本音です。

良いVGMはソロレコードにして!

☆どのメーカーにも言いたいことだが、ナムコにしろコナミにしろ、最近よいVGMのゲームが多い。そこで一つ提案!!　ソロ(シングル)でVGMレコードを出してちょうだい!!　グラディウスやドルアーガなどはいいVGMなのに、LPじゃないと聞けないのは残念です。

例えば、A面をオリジナルVGM、B面をアレンジ版といった感じにすれば良いのでは?　1曲だけ聞きたくても聞けないっていうのは、と〜〜ってもつらいことなんです。ホント、頼みますよ。特にナムコ、コナミ、セガの皆さん!!

(神奈川県　木村徹君)

★VGMの音楽性というものは、かなり向上しています。近い将来ヒットチャートにシングルのVGMレコードがチャートインする…なんてこともあるかもね。

ああ、ご先祖様、おゆるしを…

☆あのねー、ナムコさん!!「源平討魔伝」のことについて言わせてもらいますよ!!

はっきり言って、僕もやってみたいんですよ、「源平討魔伝」を。でも、僕はまともに平氏系の人間なんです!!(大久保さん、仲間ですね!)

困りますねー。すぐに死んじゃうと、ご先祖さまにおこられそうで…。まだ一度もやってません。どうしたらいいのでしょう!?

P・S　友人の横で聞いたFM音楽のVGMが忘れられません。あれはサイコーですね!!

(滋賀県　TZR君)

★源平討魔伝…景清は過激よ!!　なんつって…。(いかんな〜、最近編集部に変な病気が流行ってるよ…)

本当に楽しめるゲームを望む!!

☆僕はメーカーに言いたい。目先を変えただけの、二番せんじのゲームを乱発しないでほしい…と書くと、メーカーは商品サイクルが短いので仕方ないだとか、もう新しいアイデアは出にくいとか言うかもしれない。

商品サイクルが短いのは、プレイヤーの飽きっぽさに原因があるのではなく、メーカーが内容のない、サウンドやグラフィックだけの、すぐに飽きられるようなゲームを次々と発売し続けているからではないのか。また、僕たちの少ない小遣いで、短期間のうちに多くのゲームの中から「どれがおもしろいか」などわかる訳がなく、いつの間にかゲームセンターから消えている。それが実情ではなかろうか。

また、メーカーから「もうインベーダーのような大ヒットは出ない」などということは言ってもらいたくない。彼らには「もう一度あんなブームを起こしてやろう」という意気込みさえないのだ。どうりで、このようなゲームしか出来ないはずだ。

新しいアイデアがないのなら、出るまで待つ。おもしろくないゲームだったら発売しない。当然のことである。

(岡山県　AND&安東君)

★なかなか的を得た考えで、ついに5回連続採用。僕の考



(高知県　田内崇文君)★かわいいあんよがチラッ。うふふふふ…。



(神奈川県　片山哲次さん)★「私はタイトーの社員だ!!　フフフ…」のコメントつきです。

(富山県　IDA君)★イシターのコーナーのイラストでおなじみの彼。カードあげます。



定期購読で完璧だあ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ〜という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。

(注)ゲーメストは今号から月刊誌となります。次号3月号は1月30日発売の予定です。

1987.1

うれしいぞ!前号の反響だよ!!

コスリ KOSURI こすり問題

▲前号で私の「こすり」に関する意見を紹介したところ、かなりの数の反響がありました。みんなけっこう真剣に「こすり」について考えてくれているようで、私はうれしくなっちゃいました。そんなお便りの中から一部紹介します。

私はこれでこすりをやめました

●真のゲーマーにはやさしさが必要だ!!

☆僕はボタンのこすりについて、御旅屋さんの意見に賛成です。

コインでこすろうが、素手(つめ)でこすろうが、ボタンがいたむことは百も承知。それなのに「こすり」をやる人は、御旅屋さんの言う通り「自分さえよければ」と思ってる人なのです。そのような人は「どんな方法を用いても人よりスコアがよければ」と思っていて、いい気になっているのです。

自分の持っているゲームのコントローラーのボタンを、他人にこすられたら、皆さんはどう思うでしょう? たぶん、ほとんどの人が「いやだ」と感じるでしょう。自分がやられていやなことは、他人もいやなのです。

これからの真のゲーマーとは、スコアの上下よりも、どこまで人のことを考えられるかという「やさしさ」が重視されるのではないでしょうか?

(東京都　田口順則君)

★「やさしさ」…いい言葉です。テレフォンカードあげます。

●こすりの邪道さに気付いた僕

☆僕は以前ファンタジーゾーンなどをして連射するときは「こすり」しかできなかった。その頃は「こすり」がゲーム機をいためるとは思いもしていなかった。

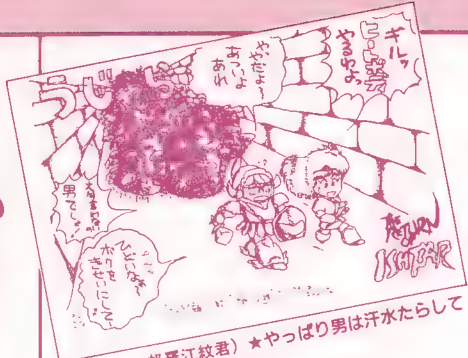
しかし、ゲーメスト11月号を読んで僕は驚いた。「自分がゲーム機をいためていたとは…」とも思った。しかし、僕は相変わらず連射を必要とするときは、無意識に「こすり」をしていた。

そんなある日、僕はある店のファンタジーゾーンを見た。WEAPON1のボタンを速く押すために使った「こすり」の跡がしっかりと見えた。なんと、ボタンのまわりの塗料が、こすりをやった人のつめで見事にはがされていたのだ。その上、ボタンは一切反応をせず、弾が出なかった。弾が出るのは「こすり」を使用されていないWEAPON2の方のみ。もちろん、すぐさま自爆してゲームを終わらせた。

これを境に「こすり」をやめてしまおうと思う僕だった。

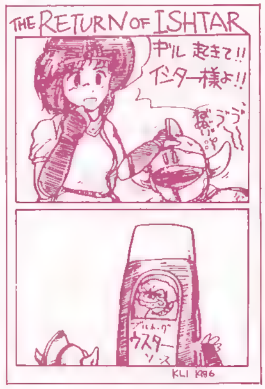
(奈良県　花田景浦君)

★花田君はエライ。そう思ってもなかなか実行できないものなんだよ。

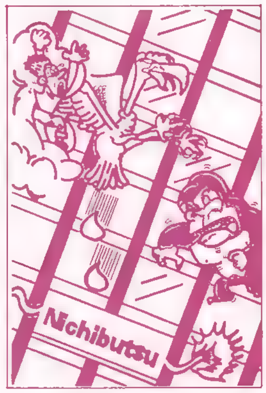


(新潟県　怒羅江紋君) ★やっぱり男は汗水たらして働かないとダメなんだなぁ…。

えとしては、ゲームサイクルが短かいのは、前号でアイレムの津村部長が語られたように、オペレーターが投下資本を簡単に回収できるということと、「ゲームマニア」なる人種の存在というのも大きな要因。メーカーに努力を期待するのはもちろんだけどね。



(埼玉県　栗原桃郎君)
★なんでギルが寝てるんだろ!? カードやるぞ。



(山形県　小北則介君)
★このゲーム知らない読者もいるんだろうなぁ…。

青年の主張

ちょっと皆さん考えて!! マジだぜ、聞いてくれ!!

ゲームセンターの本当の存在価値は——

☆9月号のドンちゃんに言わせてもらいます。僕はキミの観点で行くと、明らかに不良です。(赤点が多く、留年か退学かに迫られているし、学校サボッてAMショーへ行くような奴だから。)だけど、君のような非常識なことは言わない!!

今は、昔のインベーダーブームのころほど、ゲームセンターはひどいわけじゃぁないし、勉強できない奴も結構いい奴がそろってるんだ。現に僕が通いづめの所では、常連達も店の人も良い人ばかりだし、雰囲気も良い。

結局、同じ目的を持った人が集まって、楽しく時を過ごしてこそゲームセンターの存在価値があると思う。

最近はファミコンのおかげで、ビデオゲームも再認識されて来ている。あせらずに、楽しいゲームセンターを我々の手で作り上げていこう。そうすれば、悪いイメージもいつかは取りのぞかれると僕は信じている。

(埼玉県　AKA君)

秩序あるハイスコアを…

☆僕は以前、巣鴨キャロットの落書き帳でハイスコアに関する論議を交わしたことがあります。相手の意見では、「ハイスコアにはルールはない。とにかく点数が高い者がハイスコアラーなのだ」と言うのです。反面、僕は「ルールのない所に競争はない」と思うのです。

ハイスコアも一種の競争です。ですから、何らかのルールがなければ、ハイスコア競争はあり得ません。そして、そのルールを作るのは、我々ゲーマーであると思うのです。永久パターンはどこまで認めるか、稼ぎはどうか、などはすべてゲーマーが、それもなるべく多くのゲーマーが話しあって決めるものだと思うのです。

巣鴨キャロットでは、各ゲームに関して規定がいくつか決められています。やはり無秩序な競争は、社会においてもそう認められるものではないでしょう。「ルールのある所に競争は成り立つ」…これが僕の意見ですが、皆さんはどう考えるでしょうか。

(神奈川県　元編集部の長崎智久君)

1987／3月号　G　87年1月30日発売

泡竜兄弟風雲に乗りて騒ぎ 鋼鉄奇身漫画仰々しく登場



CONTENTS

《話題の人》
この号で「大阪ナムコファンの集い」「PC旭川店」などのレポートを書いている、落花生なる人物。実は、当時北海道まで行く金も時間もなかった編集部事情が生んだ架空の人物である。友人に「ヒロユキ」「エキゾチック・ニイガタ」氏などがいる。

ほい6号。創刊2号でドラゴンバスターのえっちな絵をのせていた蜂谷氏が「メタルフリークス」なるコミックの連載をはじめたグレイトな号である。ダライアスがいよいよ姿を現してきたころ。

アイランドのほうは、のっけから強烈な個性が登場!!ほかにもいろんな投稿者が出てきて、独特のケイオスを構成していくのだった。

〔33P.〕…これよこれ、原寸掲載第1号は〃身も心もパンク〃なDIGDUGのイラスト!!『必殺!!旋風剣』なんてペンネームになってますが、のちには〃安全靴〃という名でアイランドにアナーキーの種をぶちまいていく彼であった。この笑顔がたまらん。

〔36P.〕創刊当初に比べるとお便りも多くなったのか、手紙も充実、イラストも多い。おっと左上の絵は…はん君じゃございませんか。昔はバリバリのメカイラストが多かったんだよな〜。いつからキャラクターばっかになっちゃったんだろーか…。

〔37P.〕右下の山三君は、のちに読者様コーナーなんかで活躍するさんぞー君ですな。このころはひそかな人がひそかに載ってたりして面白い。ボツになったイラストとかひっくりかえしてみると、おお!!あの人も投稿してたのか!!などと発見いろいろ。死にたくないので再録しませんが。

〔38P.〕まだまだ続くコスリ問題。おたやん過激…。

〔39P.〕てなわけでBEEPER(なつかしすぎる)&ろーですと勢力の参入で異様なパワーが生み出されていくのであった。地球丸氏、今なにやっておられるんだろーか。

左下の4コマはかなりおかしい。しかし、「イシターでHEATBODYを使うと次のプレイでギルの能力が退化してしまう」という当時のゲームネタを知らんと笑えんな…時は流れるのう…。

おたやんのアイランド回顧録

(Ⅲ)今だから語る コスリ論争顛末の章

こすり論争について

連射装置全盛時代の今となっては、非常になつかしい話なんたけど、「連射をするためにボタンをこする」という行為についてゲーメストアイランドで論議がもりあがったことがあります。この項ではそれについて述べたいと思います。

この論争は、4号にて私が「こすらずにおたやんの怒りを聞いて」という意見を載せたことから始まります。こすり肯定派、否定派さまざまな意見が寄せられ、約半年にわたって論が交わされたのでした。

「担当者、自分の意見を強く制するべからず」というのはこういった読者コーナーの基本であると思います。にもかかわらず、私がこすり否定派に傾向したのはなぜだったのでしょうか。

ゲーメストアイランドも4回目。従来のまま、単にお便りを載せ、私がコメントを書く、というそれだけの作業の繰り返しでは、このコーナーの存在価値が非常にちっぽけなものになってしまいます。「それではおもしろくない」という事で、新声社サイドと私が考えたのは「アイランドを通じて、皆で話しあえるような場をつくる」ということでした。

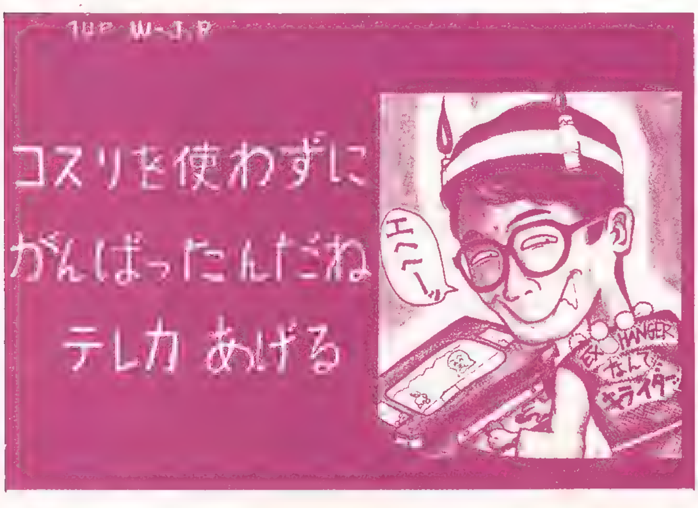
さて、水面に波紋をつくるためには石を投げなければいけません。私自らが石となる事になったのですが、問題はそのテーマ。いろいろ考えた挙句、「プレイヤーに一番身近にあるものについての平易な話で、かつ賛否両論出る話題である」ということで、こすりについて書きました。自分は捨て石でいいと思いながら。

結果はご覧の通り…でした。私が「自分の考えを曲げぬ」という姿勢を見せたため、反論やら中立論やら様々な意見が飛び交いました（単に引っこみがつかなくなったという話もあるけど）。少し変な形ではあるけれど、意見に対して反応が返ってくる、というフォームが定着したのは、アイランドにとって大きなプラスになったと思います。

木を見て森を見ず、という言葉がありますが、こすり論で「木」が見えてきたのか、ゲームに関する様々なことについて考えるお便りがその後増えて（森が見えて）きたのです。

あまり後味のよいものではなかった（個人攻撃もけっこうあったし）のですが、誌面が活性化したのは大変うれしかったのでした。

考えさせるお便りが増え、そして、それはゲーメスト&コインジャーナルの懸賞論文の礎となったのです…。

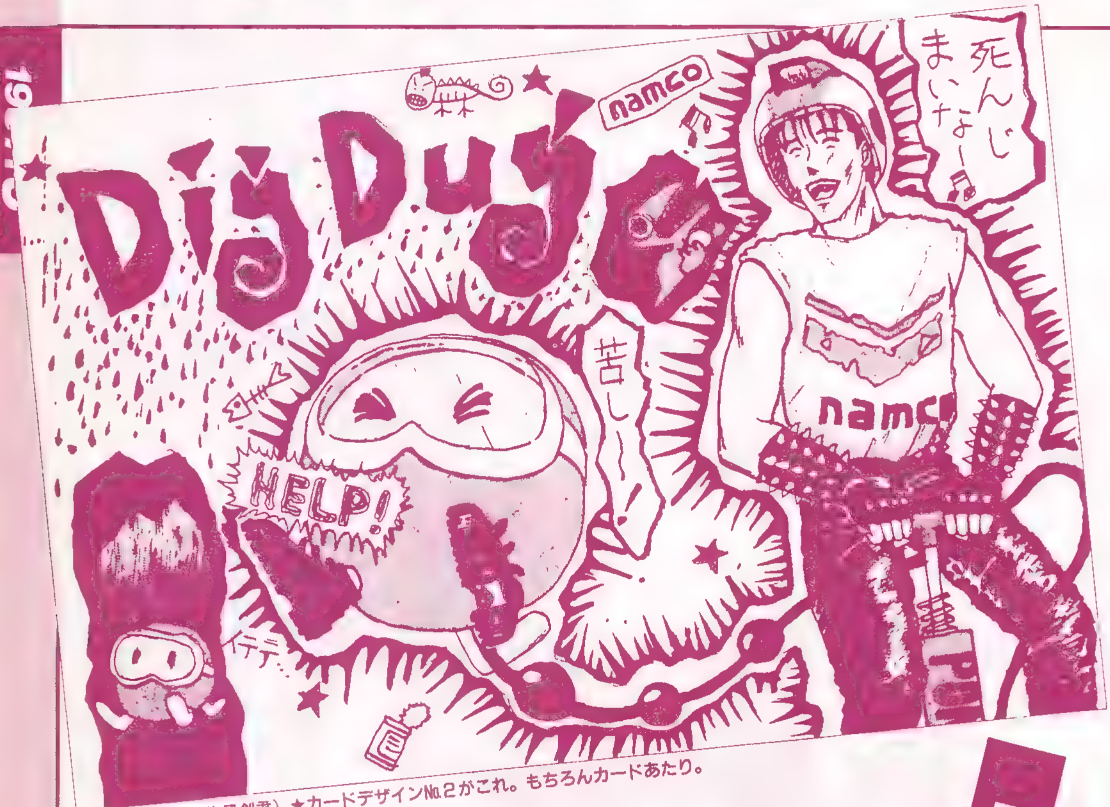


(長崎県　WONDER-JR君)

ゲーメストアイランドなんだゾ!と

構成　御旅屋喜久

う〜、ぶるぶる。まだまだ寒い日が続くけれど、皆さんはお元気ですか!?
私は今カゼをひいててノドがと〜っても痛い!! おまけに懐もと〜っても寒い。
受験シーズンまっさかり!! ラストスパートだよ!!
苦しみを乗りきって成功した時、その喜びは
あなたを一まわり大きくしてくれるのですゾ。(なぁ〜んて、私は次第にいい気分になってきたぞ)
まぁ何はともあれ、発売日も変わってますますゲーメストは好調!!
ゲーメストアイランドも絶好調!!
では、そろそろ始めるとしますか…第6回めスタート!!



(福岡県　必殺!!旋風剣君) ★カードデザインNo.2がこれ。もちろんカードあたり。

テレフォンカード完成
読者のイラストを採用





★ついにゲーメスト・オリジナルテレフォンカードができたよ。デザインは何と読者のイラストを採用しました。福岡県の必殺!!旋風剣君と埼玉県のUWAN君のイラストが印刷されています。カードは2種類あるから、今まで当たった人もどしどしお便りちょうだいね。

さらに、今後も「これはスゴイ!!」というイラストが来たら、カードのデザインにしちゃうつもり。ほら、君のイラストがテレフォンカードになるかもよ!! こいつは張り切らなくっちゃあねぇ!!

以上、テレフォンカード完成のお知らせでした。

僕のゲームライフ
FROM READERS

熱くなって落ち込んでいろいろあるけどすばらしいゲーム人生



（大阪府　KEICHAN♡さん）
★女の子のこんな声も待ってますよ〜。

もうやめられん！ビデオゲームギャルは最高なのだ!!

☆私はカワイイゲームが好きなのです。アテナ、モモコ120%なんてもうやめられません。

予備校の帰りに、いつものお店でモモコ120%をやっていたらば、女の子3人くらいが来て「あ———っ!! モモコのゲームやってるぅ——!! ゆう子がやろうと思ってたのにい——！」とのたまわるのです。

私は無視して、ルンタッタ♪と楽しんでいると、「ヘンタイよ、きっと」とか「アニメファンなのよ、アレ」とか言っているのです。

私は思うのです。カワイイからやっているだけなのです。

アテナやめますか？　それともゲーマーやめますか？

私はどちらもやめられん！　たとえ2浪しても！（したら親に手討ちにされるなぁ）

（東京都　森英美君）

★2浪はするなよ!!　親が泣いて喜ぶぞ。

なんたる偶然！十数年振り出会った彼

☆思わぬ出来事である。それは11月号のゲームセンターハイスコア表を見ていた時のこと。…自分と同じ名前（姓）のやつが目についた。

うむ！　見覚えのある名前、そしてそこの住所…間違いない！　な、なんと俺の親戚のやつではないか！

思わず目がてんになり、「知らないうちに、彼はゲーメストになっていたのか」と彼のハイスコアに感心したのだった…。

彼は1つ年下。遠いので、（長野県）幼稚園の時に一度会ったきり…。もしこれを読んでたら返事を出しなさい！

そして技を俺に伝授しろ〜。

※11月号の77P、長野県のゲームセンターヤマトの、ファンタジーゾーンのハイスコア者、新免悟のことです。絶対本当のことです。

（広島県　新免功司君）

★連絡がとれたら、またお便り下さいね。

それをつい買ってしまう私はバ〇なのか？

☆私は言いたい。読者の中で一番貢献度が高いのは、おそらく私であることを。

その日ゲーセンの帰りに私は本屋へ寄った。その会話は、そこでスケベ本を見ている時に聞こえてきた。

学生A：「知ってる？　ゲーセンのゲームばっか載ってる雑誌」

学生B：「これだろ」

私が横目で見ると、彼は1冊の雑誌を持っていた。やがて2人が行ってしまうと、私はそれへと走った。中を見ると、アーケードゲームばかり。私は即座にレジへ行き、すけべ本を買うお金でそれを買った。

その晩それを読み、私は愕然とした。それが2号であることを知って。

翌日、創刊号を頼んだ私は友達にそれを見せた。すると友達も欲しいと言った。気前のよい私はそれを譲ると、もう1冊それを買った。

9月号を買うと、イシターの攻略があった。私は保存用と携帯用、それに友達がまた欲しいと言うので、3冊買った。

11月号を買うと、イシターの解析があった。私はまた保存用と携帯用2冊を買った。

こうして私は創刊4号にして、7冊ものそれを買った。もちろんそれとは、ゲーメストである。

（東京都　フズリナ君）

★ありがたや、ありがたや…カードあげます。

ゲーメストは忘れた頃にやってくる。

☆10月20日、行きつけの書店へ行くと、な…ないではないか、「ゲーメスト11月号」が!!　お店の人に聞くと「売り切れてしまったんですけど」と言われてしまった。他4店の書店もまわってみたけれど、1冊もなかった。友人Wに聞くと「これ1冊しかなかったぜ!!」と言われてしまった。

この瞬間、自分が今まで集めた3冊はなんだったんだーとなげいてしまった。仕方なしに書店で注文すると「10日ぐらいかかりますよ」といわれた。（実際は11月18日の約1カ月遅れで手に入った）

しかし、いくら何でも2日間で売り切れというのはおかしいんじゃないんですか？　ゲーメスト編集部さん、もっとゲーメストを書店にたくさんおいて下さいよ！　ぜひお願いします。地方に住む人間のつらさがわかりますか？

ちなみに、11月18日に書店から電話がきたときに、すっかりゲーメストのことを忘れていた私は『大ボケ』でしょうか…。

（長野県　丸山理樹君）

★おかげさまでゲーメストも大人気。私の下宿の近くの本屋でも、1月号がなんと発売日に売り切れた店が2軒もありました。新声社&ゲーメスト編集部一同感謝の心でいっぱいです。（増刷しましょうね、社長!!）

耳がぶっとぶぜ、ド迫力のヘッドホンプレイ!?

☆先日、源平討魔伝を録る為に、RICHな後輩からWALKMANを借りた。ただ録音するだけでなく、（モニターとして）ヘッドホンを使うと…これがまたド迫力!!　久久にヘッドホンプレイの醍醐味を味わってしまった。（60年金沢I・Hの時行ったPC金沢店では、筐体に端子が付いていて、カウンターでヘッドホンを貸してくれた）

しかし、どうせ聞くなら…ということでボリュームをめいっぱい上げてプレイしたら頼朝討伐の頃には耳がぶっとんでいた。皆さんも気を付けましょう。

（静岡県　袴田MOAI君）

★源平は何といっても音声がおもしろい!!　必殺！　旋風剣!!　とかね。ヘッドホンプレイといえば、今回紹介しているダライアスもそう。いつもボリュームあげてプレイしていると、脳みそがぶっとびそうになります。音量はほどほどにネ。

ああ感ちがい!?

☆「われを倒すために選ばれた戦士達よ!!　倒せるものなら倒してみろ!!」で有名な怒号層圏をプレイするとき、僕の友人Mはいきなりゲーム機を倒そうとした。

理由を聞くと、「倒せるものなら倒してみろ」と言ったからだそうだ。

1Pをしていた僕は、あまりにものなさけなさに、その場を立ち去ったのであった。

（兵庫県　沙羅曼蛇君）

★よくありがちな風景ですな。（よくあってたまるか!!）カード送ろうかと思ったけど、本名が書いてないねェ。いやあ残念々々…というわけで何もあげないよーだ。

ケッサク年賀状大公開

全員にお年玉として、テレフォンカードをプレゼント!



(和歌山県　横山さんFanですのSYO君)　★おめでたや。



(茨城県　田またなおき君)★カラーで出したいね。



(岩手県　手島宗之君)　★そうだね。楽しいゲームはみんなの願いだ!!　ワクワク。



(栃木県　小森正樹君)　★あの!、頭のローソクは一体…。



(神奈川県　転　清君)　★今年、成人式だってね。　おめでとう。実はオタやんもそうです。



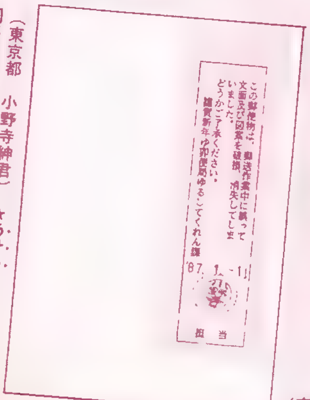
(編集部　風見螢君)　★あのねエ。編集部の人間が出してどうするの…。



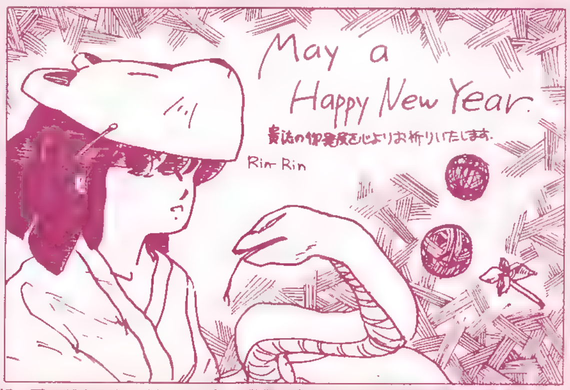
(愛媛県　丸山義昭君)　★のせてやったぜい、これからもヨロシク!!



(大阪府　土岐三奈子さん)　★なんですかお嬢さま、景清のコスプレをしたって? ウーム。



(東京都　小野寺紳君)　★うけた人間の勝ちですな。同じ手はもうダメだヨ。



(東京都　栗原桃郎君)★ゲーメストの発展を祈ってくれる君の姿を想像すると、ウルウル…。

メーカーに物申す
TO GAME MAKER

ゲームメーカー必読のページ!! おっと、読者の君も読まなきゃソンソン!!



(神奈川県 転清君) ★この人ももう常連ですなぁ。

私は言いたい！ 下級プレイヤーを無視するな

私は今のビデオゲーム及びその評価の仕方に不満を持っているッ！ それはゲームの対象が上級者又は金と暇のある人向けであり、評価もその人達によってであるということだッ！

特に、ザ・リターン・オブ・イシターッ！ あれは金も暇もない(プレイヤーの大多数である)下級プレイヤーには、絶対攻略不可能だったッ！ ゲーメストのルームリストや某誌のルームマップによってやっと糸口がつかめたのだッ…。

そこで私は言いたいッ！ ゲームはグラディウスみたいに(これはあまりいい例じゃないけど)1周目は下級プレイヤーでも十分できて、それ以後は上級者向けにしてほしいッ！

最初から面白く、最後まで行けなくてもいいから楽しめるもの(バブルボブルみたいに)してほしいッ！

他にも源平討魔伝の様に、難易度をコースで選べるようにしてほしいッ！ (私は源平討魔伝を1週間かかってクリアしたが、今でも三河コースは飽きていないッ！)

というわけで、これが！

これが！ これが金も暇もない下級プレイヤーの私の願いだッ！ ドッギャーン！

(なお、この文は荒木飛呂彦風にお読み下さい)

P・S 御旅屋さん、ローデストじゃないんですか？ 横山浩子さんを知ってるなんて…。

(愛知県 はまきた原人君)

★ローデスト？ なんすか、それ？ 食い物すか？ とか言って逃げる私。別に土岐さん=横山さんって知ってたっていいじゃん。う～ん、カードをあげてごまかすとしよう。

ゲームをおもしろくさせるVGMこそ…

☆最近VGMがやたらはやってますが、メーカーは何かを忘れてはいないでしょうか。それは「ゲームあってのVGM」だということです。

プレイヤーは音楽的に優れたVGMを求めます。だからといって、ゲーム性や場面の雰囲気、タイミングを考えもせず、耳あたりがよく曲としてまとまったVGMをただ流せばいいはずはありません。ゲームそのものよりもVGMだけが目立っている、そんなゲームのどこに魅力を感じ得るでしょうか。

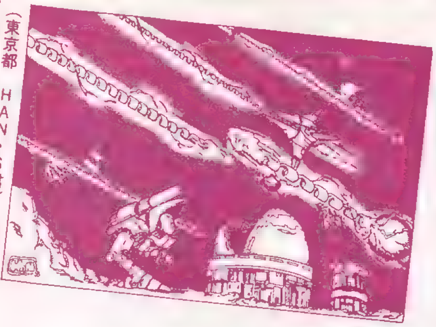
あるマニアの方は「VGMの行きつくところ、音楽的な質の高さだ」と言いますが、私は「行きつくところ、演出効果的な質の高さだ」と思うのです。

ゲームと完全に同化したうえで、ゲームを何倍にもおもしろくさせる。それが本当に優れた「VGM」だと思います。

(岡山県 AND&安東君)

★私は個人的に安東君の文章が好きです。(だからといって毎号載せているわけではないけど)安東君の手紙はきれいで読みやすく、(決して鉛筆書きで送ってくることはない)しかも文の長さが適当で内容もなかなかスルドイものが多いのです。

さて、VGMですが、私は深く考えないタイプなので、一言。「ゲームが楽しければそれでいい」


(東京都 HAN・S君) ★沙羅曼蛇のレーザー あのレーザーはドリルの歯のようで好きです。

ボ、ボタンが逆だ～～～
あなたもこんな経験ありませんか?

☆僕がメーカーの方々に聞いてもらいたいのは、ボタンの左右(?)を統一してほしいということです。

例えば、僕は魔界村が好きでよくやりました。そして最近、カルテットにも燃えはじめました。ここで障害になったのが、ボタンの左右が逆なことです。つまり魔界村は左が武器で右がジャンプ、カルテットは左がジャンプで右が武器というように…。

どうしても、とっさの時にボタンを押しまちがえるのです。ですから、きっちり統一するか、何らかの方法でボタンの左右を交換設定できるようにするなどしてもらいたいなぁ―。(ちなみに、僕は同じ日に魔界村とカルテットをやることがある)

ぜひ御旅屋さんの意見をお聞かせ下さいませ。

(北海道 中岡健一郎君)

★カルテットで攻撃するつもりがジャンプしてしまった…なんてのはよくあります。武器は左、ジャンプは右ってのが使いやすいんだけどね。まあ、これはメーカーよりもお店の方に直接言うほうがよいと思うよ。

ハードを見直す。それがプログラマーとしての意見だい！

☆最近「近頃のゲームはハードに頼りすぎてアイデアがない」という声を耳にしますが、僕はそれの逆のところで疑問を感じます。

例えば、最近の源平討魔伝や沙羅曼蛇などがそれ。おもしろければ良い、というゲームの本質にはかなっているようですが、沙羅曼蛇などは、無理のある所に来るとすぐ遅くなる。

源平は、時々スクロールとキャラクター(静止している設定の)の動きがあわなくて、よどんでいます。

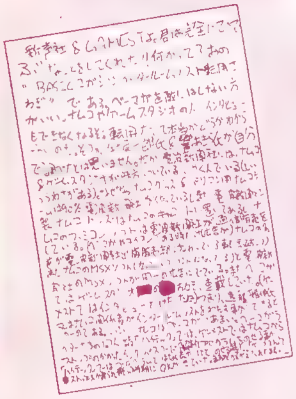
これらは「そうなるんだから仕方がないじゃないか」というよりは、技術でカバーできなかったのだから、ハード面を良くして作り直すとか、はじめから無理なゲームの計画は立てないとかしてもらいたいですね。プログラマーとしてみっともない。

(新潟県 松井幸三郎さん)

★おたやん難しくってわかんなぁ～い!! 何度も言うけど楽しけりゃそれでいいんじゃあない?

「イシタールームリスト」

こんなご意見



★「人類みな兄弟」の精神でのご忠告ありがとう。「BASICマガジン」の"イシタールームリスト無断転用"についての記事(4号)に関して、兵庫県のKAZ・TAKIくんから、ありがたいお手紙をいただいたので、ご紹介。

☆新声社&GAMESTよ。君は完全にひでぶなことをしてくれた!!

何がって？ あの"BASICマガジン・イシタールームリスト転用さわぎ"である。ナムコやゲームスタジオの人にインタビューもできなくなるぞ。(㊞ホント？)

転用だって本当かどうかわからないのだ。そりゃ、手塚一郎氏&響あきら氏が自分で調べたとは思いません。(㊞ハイ、思いません)だが、電波新聞社には、ナムコ&ゲームスタジオが味方についている。いやくんでいる(といううわさがある)。(㊞フムフム…)

なぜなら、ナムコグッズ&パソコン用ナムコゲームは90%電波新聞社が作っているしまた電波新聞社製ナムコグッズはナムコのキャロットに置いてあるし、ナムコのファミコンソフトは電波新聞社が通信販売をしている。(ベーマガやマイコンにのる時だけ、〈広告が〉ナムコの名前が電波新聞社出版販売部に変わっている事も言っておこう)。またナムコのMSXソフト(ナムコットブランドになっている)と電波新聞社のMSXソフトが同一の広告にでている。(㊞それは知りませんでした)

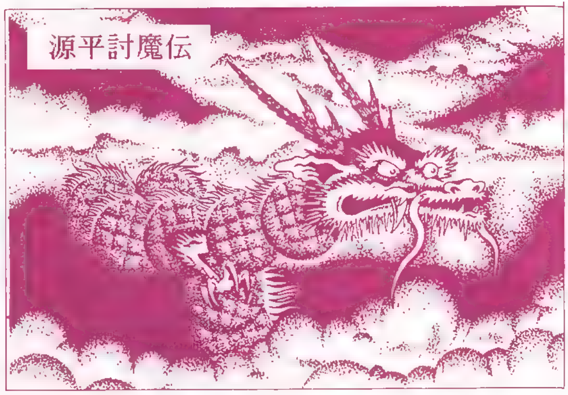
また、ベーマガでは、ゲームスタジオの方々も連載していた。(ゲーメストではインタビューだけだったね)つまり、遠藤雅伸氏又はナムコ関係者がイシタールームリストをわたす事ができるとゆーのである。じっさいに、ナムコはベーマガにあまい。(㊞スルドイ？)

ベーマガ・ライターたちの同心誌「ハイテック」では、ゲーメストではナムコからストップのかかったイシターパスワード解析プログラムをのせる事が「ハイテック」ではプログラムではなく表だけとのせる時に、「ゲーメスト」でストップをかけられたのと同時期にOKがきていた。まあよくかんがえてくれたまえ。

(㊞同じような意見がコンプティークの記事にでてたけどかいつまんでいえば、こういうこと？ つまり、ナムコさんは直系の「ベーマガ」「ハイティック」なら、他誌には名目上基準をつけて断わった記事の掲載を、堂々と許可しているっていう意味なの？ なるほど。ひとつ利口になりました)

(兵庫県 KAZ・TAKI君)

★君のGAMESTおもいの心に感謝。カードあたり。



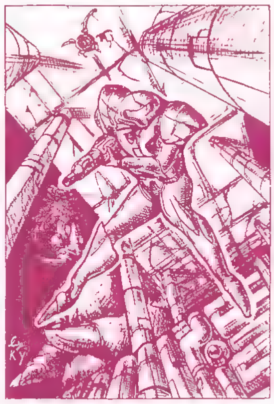
(愛知県 渡辺敬祐君)
★できることなら文字も手書きのほうがうれしいナ。



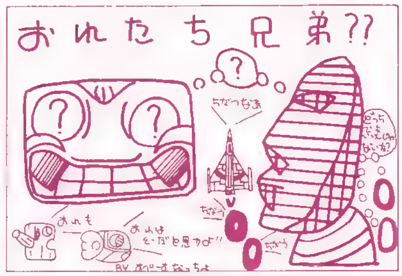
(大阪府 ぱげ君)
★何だこりゃ!?



(大阪府 PAOPAO君)★んなこと言っちゃあ、ガイコツに悪いよ。カードあげよう。



(大阪府 頼兼和男君)
★君はビキニのサムスを見たか!?



(徳島県 中川孝君)
★よーわからんな～。



(長崎県 えろ犬竜君)★この表情が最高!! もちろんカードあたり。



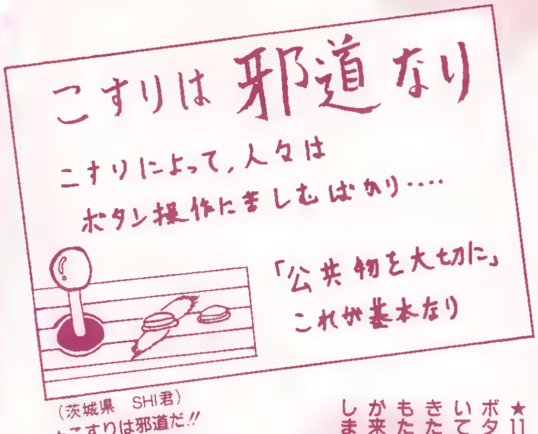
(大阪府 山三君)★こ、これは…。いい味出てるなぁ…カードあたりだよ。

コスリのもんだい

TO KOSURER

うーん くすぶった火はなかなか消えんな またこすろう

★11月号、1月号でボタンのこすりについての意見を載せてきたんだけど、今月もたくさんのお便りが来たので一部紹介します。



（茨城県　SHI君）
★こすりは邪道だ!!

●おっと〜、ついに肯定派のお便りがきたぞー

☆ゲーメスト第4号で御旅屋氏が「こすり」のことについてかなり怒りの批判をしてましたが、ここで僕の意見を出します。

現在、東京は巣鴨キャロット、GB高田馬場などではこすってハイスコアを出すことは無効扱いになるそうですね。我々の地方では10円玉、ラッキークレーンカプセル、はたまた空き缶etc器具によるこすりは当然ボツですが、素手でこする分にはハッキリ言って悪くはないと思います。

あのこすり技は我々はハイテクだと思ってます。別の表現ならウルトラマンのスペシウム光線ですし、まさにゲームセンターあらしの必殺技が現実化したようなものです。何といっても秒速20発はいけますから…。

ですから、あっさりとこすりがJADOであるとすれば、それこそ迫力に欠けてしまうでしょう。（あのスターフォースも「こすり」のスピード感がバカうけしただけに、これが使用できなくなったら面白味に欠ける）店の人も、何もそこまでお客さんに文句をつけることは必要じゃないと言います。

大変申し分けない文章になりましたが、わが地方の現状をお知らせしました。

P・S　某店（実際のお手紙には店名が書いてありましたが、あえて伏せます…㊙）の店長はボタンをこすりやすくするため、ボタンの周囲をやすりで削ったことがある。

（愛知県　SP2君）

★私は決してこすりがハイテクだとは思いません。むしろ、自分の力の無さをさらけ出していると考えます。秒速20発はいける？　信じてもらえないかもしれませんが、私の知人でこすりを使用せずに秒速23発という人がいます。こすりの20発とケイレンの20発…どちらが価値があると思いますか、SP2君!?

●素手の早押し連射にも障害がある!!

☆今、こすりの問題がとり上げられていますが、僕としてはどちらとも言えないのです。確かに、こすりとか器具の使用は邪道だとは思いますが、僕自身連射に対してはいやな経験があるからです。

2年前の夏のことです。そのころ僕はこすり、器具使用絶対反対派でした。

朝9時からハイパーオリンピックを始め、延々7時間素手（ボタン早押し）でやり通し、ついに力つき450万点でGAME　OVER。次の日、腕が重くて動かなかったので医者に行くと、「けんしょう炎です。もうゲームなどはいっさいやめなさい」と言われました。

確かに、その後数週間は鉛筆を持つことでさえ痛かったのです。それから1年ぐらいはまったくゲームなどできませんでした。

そして今、だいぶ良くなり、連射にもいっそう磨きがかかりました。ハドソンの連射速定のイベントでは自己最高の17・1発　秒を記録し、すべてのイベントで優勝。ハドソンのFCソフトの連射測定での2本指押し（人差指と中指の交互押し）では190以上は出ます。しかし、相変わらず手首やひじなどが痛みます。

こんなことがあったから、友達がこすりをしていても僕には止める気はありません。確かにボタンは痛みますが、これは替えればすむこと。でも手の方はとり替えがきかないのです。だから皆さんには僕みたいになってほしくありません。

こすり≒邪道、連射≒使用禁止となり、これは明らかに矛盾しています。これを解決するにはメーカーさん次第ではないでしょうか。

御旅屋さんはこの意見をどう思われるのでしょうか？

（匿名匿住所希望）

★こすりが機械をだめにし、連射が我が身をだめにするなら、体を痛めるほど連射が必要なゲームなんかやらない方がいい、と私は思うのです。疲労に耐えて連射する、それはもう、ゲームの本質の「楽しむ」ということからかけ離れた「作業」でしかないと思います。

それでもゲーマーが連射をするのは何故か？

「そこに、連射を必要とするゲームがあり、疲労の代償として、ハイスコアという名誉があるからだ」…となるんでしょうかねぇ!?　画面上に1発しか弾が出ないゲームが当たり前だった時代。なつかしく感じます。あの頃は純粋に楽しめてよかった…。

●すたあふぉーすくんがないている

ぼくは、あるげえむせんたあにいきました。どのげえむをしようかとかんがえてると、すみっこのほうから、しくしくとなきごえがきこえました。ぼくはなきごえのするほうにいきました。

なんと、なんと、ないていたのは『すたあふぉーす』くんでした。「どーしたの？」ときくと、「みんな、みんなぼくをこすりでいじめるんだ」といいました。

ぼたんをみると、こすったあとがはっきりとのこっていました。ぼくはかわいそうになったので、ほおずりをしてかえりました。ぼくは「こすりって、いけないんだなあ」とおもいました。みなさん、『こすり』はぜったいやめましようね。おわり。

（長崎県　ひで坊君）

★うぉー、全部ひらがなで書くんじゃねえ〜〜〜。今度はカードにほおずりしてあげてください。カードあげます。

青年の主張　ビデオゲームは果して幼稚なのか!?

☆最近、私は友人に「お前は高2にもなって、まだゲームセンターなんかに行ってるのか。幼稚くさ!!」とか「金を出してゲームなんかするのか。まだ子供だな」とかよく言われる。その都度、私は怒りを覚えるのだ。

こんな彼らだってファミコンをやっている。それなのになぜ私だけが白い目で見られなければならないんだ!!

私はファミコンでは味わえないグラフィックスや音楽を楽しむため、ゲームセンターに行ってるのだ!!　だからゲーム専門誌ゲーメストもずっと買っているんだ。そのどこがいけない!!

私にとって、ゲームは数ある趣味の1つだ。何の趣味ももっていない彼らよりはましだ。第一、幼稚という言葉は製作者の人達にとってあまりにも失礼ではないか。ゲームを愛するみなさんも、そんなことを何回も言われたら、ムカッとくるはずだ。

（大阪府　怒れる山路智弘君）

★ファミコンとビデオゲーム。どっちの方が幼稚かなんてのは、読者の皆さんの判断にまかせることにしましょう。まあ、統一見解になるのは明らかでしょうけどね。

定期購読で完璧だあ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ〜という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。



（千葉県　まつおか俊介君）★かわいいんじゃないすかぁ〜。私は好きですよ、こんなの。



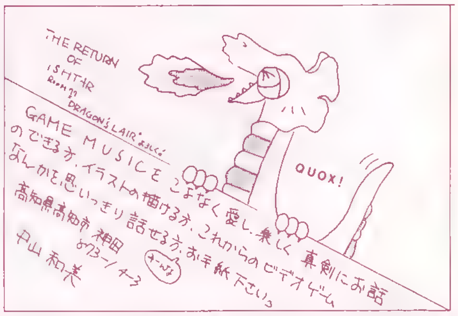
（岡山県　地球丸君）★ここはローディストのたまり場ではありません!!



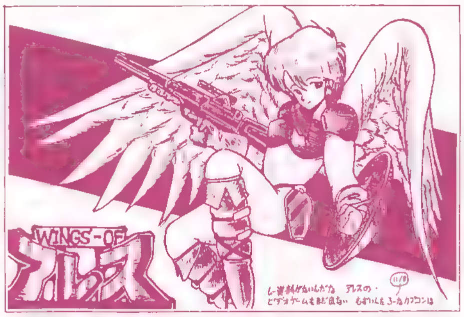
（岡山県　あおい君）★おてんば娘って感じのワルキューレ。カードあたりだね。



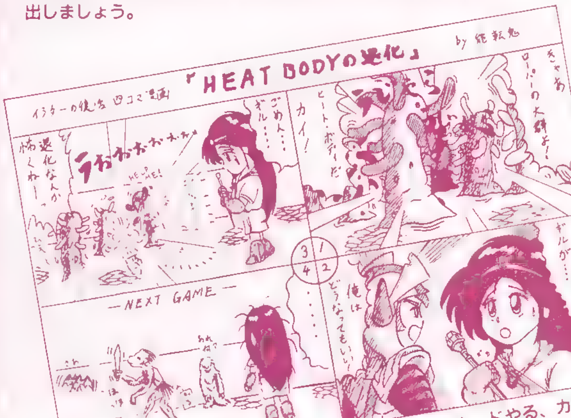
（福岡県　HAT君）★くぁ〜わいいI!!　カードあたりだよ〜ん。



（高知県　中山和美さん？君？）★みなさんどんどんお便り出しましょう。



（鳥取県　田村憲生君）★左手に盾持ってたっけ!?　ま、いいっか。気のせいだろう…。



（兵庫県　能転鬼君）★ギャハハハハ…。カードやる、カード!!



（茨城県　田またなおき君）★この人も常連になっちゃいましたねエ。



（東京都　ドラえもんさん）★女の子からのイラスト。もう恋のホットロックはやったかな?

超カラ回り企画

『おたやんのパーソナルクイズ』当選者発表!!

「あれ？　そんなコーナーあったっけ!?」なんて言わないで…。11月号で私はクイズを出したんだけど、なんとまぁ正解者0。創刊号から全部ゲーメストを読んでる人にとっては、簡単なんだけどなぁ。やっぱりバッジぐらいじゃ人は釣れないか…。

応募数も少なく、結局、おしくも1問だけ間違えた方の中から、次の方にオリジナルテレフォンカードをプレゼントすることにしました。

とりあえず3人ということで、岩手県の上田博才君、三重県の谷中紀之君、高知県の森本三樹さんが当選。

クイズの正解は次の通り。

A1…御旅屋喜久
A2…28または29枚（1号の斉藤君を数に入れても入れなくてもよし）
A3…②慶応大学（当選者3人共これがハズレ。④と書いた人が多かった）
A4…①富山県（私は名産甘エビと、ますずしが大好きです。
A5…②JUMP（ホント小さなゲームサークル。10人ぐらいしか会員がいない。会員募集中!!）

ということでした。創刊号から読んでる人にとっては、そう難しくないと思ったんだけどなぁ…今度は賞品を変えてみるか…。

（注）ゲーメストは今号から月刊誌となります。次号4月号は2月28日発売の予定です。

CONTENTS

◎大特集・ぜんちゃんの
　丸ごとカプコン
○辻本社長インタビュー
○カプコンゲーム全作品
　（開発者コメントつき）
○本音で語る開発トリオ
○ゲームはこうして作られる
○サウンドにインタビュー
●必殺無頼拳
●ダライアス
　アメコミストーリー
●ワンダーモモ
●魔境戦士
●コントラ
●ジャンボウ
●サイキック5
●サラマンダ一千万点への道
●カルノフ
●バミューダトライアングル
○北陸シールハイク
○バブルボブルインタビュー

《やる気がすべて》
「少しでも多くの人がこのゲームをクリアできればよいのですが。僕には無理だと思ってやらないのが一番よくないのでは…（コレ、ボクのお父さんのセルフ）」
（サイキック5紹介より）

丸ごとカプコン!!
この特集は開発の声もたくさん出ていて、たいへん面白かった。当時の読者としての率直な感想である。こーいう硬派な企画がこのごろの本誌には必要なのではなかろーか。もっとも、そのぶん別冊に気合を入れているわけだが。
〔41P.〕この号もまた福岡の異能がのっけから花ひらいている。赤いクツがイカス…。右上アオリ文句『春、番が～』…キャンディーズの「ほほえみ返し」である。10年前だー。〔42P.〕『モアイとはもーあいたくない』…ゲ黎明期の伝説となった5号『リベンジ・オブ・モアイ』のことである。〔112ページ参照〕
〔43P.〕右上…おおっこの服部嘉人君という人はロックマン3ボスキャラコンテストで入賞してた人ではないか（笑）。彼はのちにBITというペンネームで「全キャラ大行進」パターンを確立する。
左『ヴァルキリー君へ…』…このなが～いコメントが、助っ人Ⓣこと TMさんのもの。現在でも採用する手紙を一緒に選んだりマジメな文にコメントをつけたりしてくれている。アイランドの影の実力者ってやつですね。
〔45P.〕右上源平イラスト…この人、時々だけどいまだにイラスト送ってきてくれるというすんごい人。最長寿投稿者ではなかろーか?
〔46P.〕なにもいうまい…。当時の読者に強烈な衝撃を与えたことだけはたしかであろう。ちなみにビックバイパーのつづりがちがう（VIC－VIPER）。
左下の『お便り待ってま～す』の下の少年が、かのゲー坊だ。異様に長い手が特徴。43ページ左下でもネタにされていたな。彼は創刊3号から雑君キャラが登場するまでの長きにわたって『お便り』や『パズル』の穴ウメ役を果たした。ありがとうゲー坊、またいつか会うその日まで。

1987／4月号　G　87年2月28日発売

吼えよ桃娘可夫根の前に御当番編集長いま降臨す



T.J.八木チャンマンのアイランド回顧録

おたやんスマイルを愛す

読者の〝伝説〟から編集部の〝神話〟へ

番外編ということで読者から編集部員へと成り上がった（下がった!?）水島屋T.J.がおたやんについて、ちょっと言わせてもらいましょう。
初めておたやんと出会ったのは高一の春――。おりしもナムコの「イシターの復活」全盛期で、同じゲーム仲間と編集部に遊びに行ったときにキャンディキャンディのVGMの中、原稿を書いていました。
不気味な雰囲気に押されながらもいろいろなゲームの裏情報を教えてもらい、おみやげのバミューダトライアングルのポスターを手渡されたときのおたやんは、まさか私がその後も編集部に出入りすることになるとは思いもしなかったことでしょう。

―高二の夏―

3カ月の海外研修を終えた私は、ゲームの海外情報とゲーメスト11号で行ったシールハイクのシートを片手に再度、編集部に遊びに行きました。
そこで知った事実…それが、おたやんがVG2（ゲーメストの前身）時代からの読者コーナー、現ゲーメストアイランドの担当者であり、編集部のまとめ役であったということで、ここから読者の〝御旅屋さん〟から編集部の真の編集長、同じゲーム仲間としての〝御旅屋さん〟へと私の頭の中で大きな変化があったのです。

ギャンブラーおたやん

ここだけの話、おたやんのギャンブルの運の良さは魔E山河悠理（ありやん）と並んでハンパなものではありませんでした。SPYキッド大和氏に教えてもらったこんな話があります。
当時、ゲーマーのメッカだった巣鴨キャロットに向かう途中にある神田のパチンコ屋あ◯い…その日、おたやんと大和さんは仕事を終え、キャロットへと向かいましたが、おたやんはあ◯いに足をとられてしまいました。引き止める大和さんを「200円だけだから…」と玉を打ちはじめるおたやん。数分後に大和さんが聞いた最後のセリフは「大和、先行ってていいよ」だったそうです。

ゲーマーの神様、おたやん

おたやんがゲーメストを去る引っ越しの日、引っ越しのお手伝いした私はお礼に大量のゲームグッズをいただきました。
おたやんは読者の神様としてだけでなく、グッズの持ち主としてもそのスジの情報が広く、よくVGMなどをダビングさせてもらったものです。
先日、ひさしぶりに電話でお話したときの「つもる話は一発ツモで」のあのノリ…日本でのいい思い出が富山で作れそうです。ゴッドファーザー、がんばれ!!

（筆者紹介…本名・八木貴之。一般読者から、留学体験をまとめた「僕のアメリカゲーム留学記」（だったっけ）でデビュー。アメリカでの経験と語学力、アメリカンなノリを生かしてゲに青春を捧げさせられる。ゲームカタログ、VGMのコレクターとしても有名。来春ふたたび海外へ雄飛の予定。おたやんに男を学んだ若者の1人である。㊪）





ゲーメストアイランドなんだゾ！と

構成
御旅屋喜久

♬春一番が～、そうじしたてのサッシの窓に～♪　と、鼻唄まじり、うかれ気分のハ～ルですヨ。
はやばやと桜散った、今も受験生の君。
春は病んだ君の心をいやしてくれる。
元気をだそう。
それはそうと次号でゲーメストも発刊一周年!!
3月29日にはイベントもあることだし、張り切っていってみようか!!
では7回めラッキー7のスタート!!

ワタシがイタラヌばっかりに 新企画募集!! となりました

他人のフンドシ（バッチイなぁー）ですもうをとるって？
ご名答。君のアイデアだけが頼りです。

何回もゲーメストアイランドをやってると、どうしてもマンネリ化しちゃうんだよね。（スイマセンネ、ワタシがイタラヌモノデ…）
そこで提案!!　読者の皆さんも「こんなコーナーがあったらなぁー」なんて思ったら、ぜひともお便り下さい!!　企画採用者にはもちろんTELカードがあたるヨ。
では、ちなみに私から提案する新コーナー。

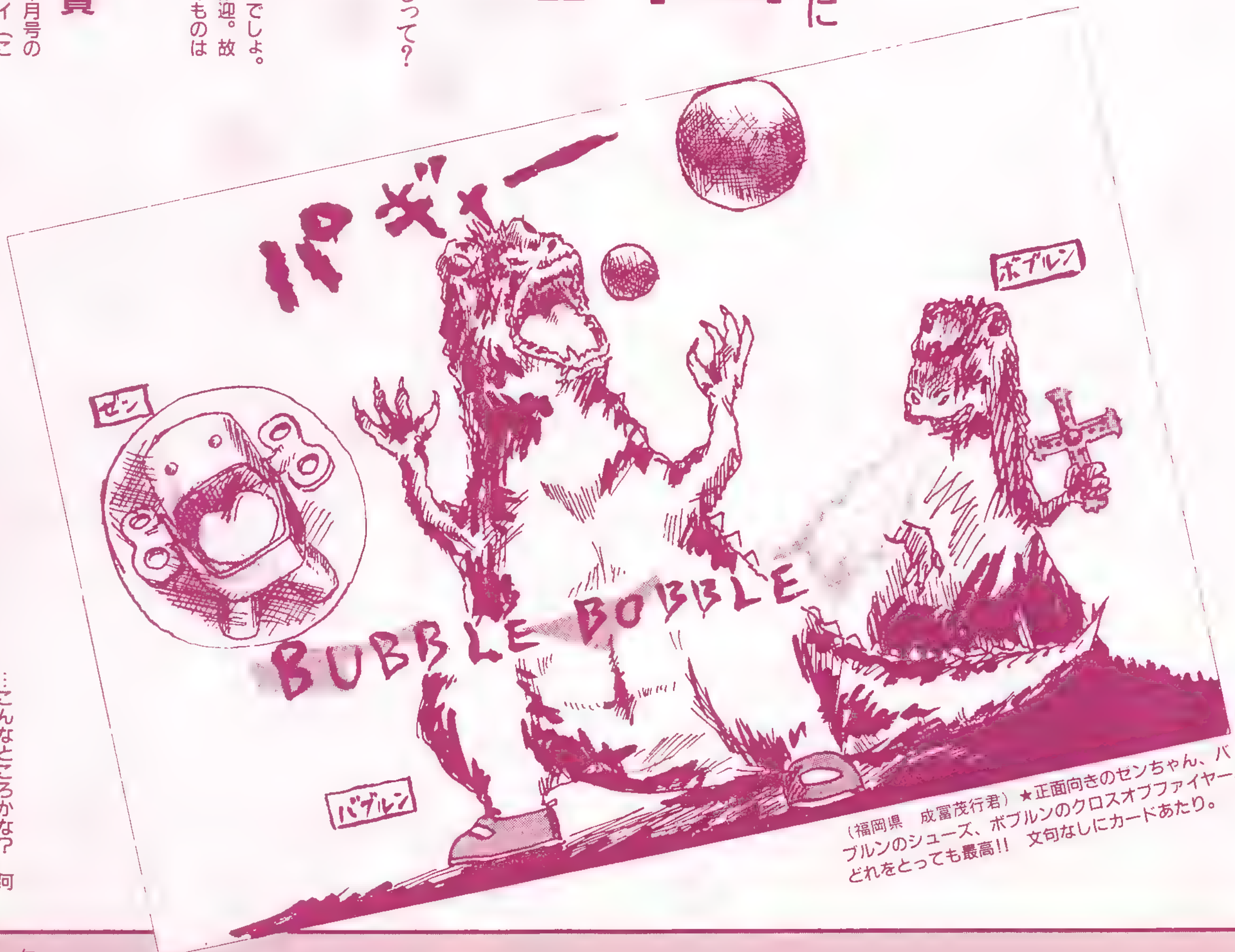
①ゲーセンで変なヤツよくいるのコーナー

これはいろいろあるでしょ。ユーモアのあるもの歓迎。故意に他人をキズつけるものはダメ。

②パロディゲーム大賞

何のことはない、1月号のリベンジ・オブ・モアイ（こいつの反響がすごかった!!）みたいに、皆さんにパロディゲームを考えてもらおうというもの。ゲームデザイナーになったつもりで、あまりにマジメなのを送ってきてもペケだゾ。

…こんなところかな？　何よりも皆さんのお便りで構成されるこのコーナー。どんどん意見、お便りちょうだいね。



（福岡県　成冨茂行君）★正面向きのゼンちゃん、バブルンのシューズ、ボブルンのクロスオブファイヤー、どれをとっても最高!!　文句なしにカードあたり。

私のゲームライフ FROM READERS

男だって女だっておもしろいものはおもしろいのさ 広げようゲーム世界の輪!!

ああ早とちり モアイとはもーあいたくない

☆某月某日（雨）…学校から帰って、さっそくゲーメストを買いに本屋へ!!

そして22ページを見たところ、「リベンジ・オブ・モアイ」が!! ストーリー、ゲーム説明を見て、すげえ~!! と思い、次の日、さっそく学校でみんなにこのことを言いまくり、ゲーセン友達にも言いまくりました。

そして次の日…みんなから思いっきりバカにされました。よく見ると「KONOMI この記事はフィクションであり、実在のメーカー、ゲームとは一切関係ありません」と書いてある!!

ぐえ~!! なんと早とちりな私だ!! 次の日から「早とちりくん」と呼ばれる私であった…。

（大阪府 木村貴男君）

★大反響だった「リベンジ・オブ・モアイ」。読者の皆さんもけっこうだまされたんじゃないかな？（ゴメンネ）

余談ではあるけど、某ゲーム誌は危うくコナミに取材のTELを入れようとし（TEL2分前に事実を知った。これホント）、T中央研究所でも信じきっていたそうです。

さらにおもしろいのは、ゲーメスト編集部の某人物が1月号発売後2日たったというのに、「俺、モアイの原稿書くからね!!」とはりきっていたこと。（決してサラマンダ995万点で終わったヤツとは言いませんよ）敵をあざむくには味方から…とも言いますネ。だからあれは冗談!! 真っ赤なウソなんだよ~ん。（今だに「モアイの発売日はいつですか」というTELがかかってきて困っている…）



（島根県 しわよせ仮面男）
★だぁかぁらぁ~、アレはウソ! 冗談だよー！ カードあたり。

当たりまえでしょ ゲームをやりたい女の子だっているんだよ

☆御旅屋さん、ゲーメスト編集部のみなさん、こんにちは。私はゲーメストを買い始めてまだ間もない高校2年の女の子です。以前ゲーメストで紹介されたVERTEXの会員の1人が私と友達で、「おもしろいよ」と言われたので買ってみました。

私の通っているゲームセンターは3つ。そのうち2つは常連でありまして、店長さんとも、そこによく来る人達とも仲よしです。

そんなある日、セガの人とゲームセンターで会ったんですが、その人、私にこう言ったんです。

「ゲームセンターに女の子がいるなんてめずらしいね。しかもゲームをやってるなんて」

…うーん、私の他にもあと2人、女の子の仲間がいるので、そんなに珍しいのかと頭をひねってたんです。

でも、つい先日も別の仲間（男の人ばっか）数人とゲームセンターにいたのですが、女の子は私ひとり。最初は気にしてなかったけど、何か赤面してしまったのでありました。

しかし、どーして富士のゲーセンには女の子がいないんだろう？ もっと女の子がゲームしにくればいいのに…とおってもさびしいです。

（静岡県 来生れんさん）

★暗いとかいった偏見を持たずに、女の子もどんどんゲームセンターにやってきてほしいものですネ。ファミコンなんかで、ゲームのおもしろさを知っている女の子も多いはずですから。

スーツがビリッ♡ でもでもわざとじゃないんだよぉー

僕はこの前「ビデオイン草津」というゲームセンターに行きました。おお!! なんとあのタイムギャルがあるではないですか!!

早速プレイしました。（僕は自慢ではないけど、タイムギャルに約5000円はつぎ込んだと思います。）やっているうちにラストシーン（AD4001年）にやってきました。後ろの方では「お~、すげ~最終面だ!!」という声が。…てな感じで最終面をクリアしたのです。

後ろの方で「もう一度見たいなぁー!」という声がしたので、やることにしました。BC44は楽々クリアしたのですが、次はBC650000です。最初は上なので、レバーを上に連射していました。しかし、何故か「ブー」と音がして、レイカちゃんの「イヤーン、エッチー」の声が…。

気を取り直して、もう一度やったけど、また「ブーッ」音が…。後ろの方で「あいつ変態か」という声がしたので、僕は逃げて帰ったのでした。

（滋賀県 石元香治君）

★創刊号にも書いたように、私は「タイムギャルはミスするのが楽しいゲームだ」と思っています。人の目なぞ気にせずに、どんどんミスってください。

ああツイてない!? むなしかった胸のトキメキ

☆某月某日 僕はプレゼントが当たるのではないか、と期待に胸をときめかしていました。本屋でゲーメストを買い、急いで家に帰りました。「神様、仏様~~」などと思いつつ、本を開きました。だけど、むなしいことに僕の名前は載っていませんでした。

僕は「次号があるさ」と思い、夜ハガキを書きました。ふとしたはずみで、ハガキがベッドの下に落ちてしまったので、ハガキを探そうとしてのぞきこむと…ハガキと1枚の紙がありました。紙を取ってみると、なんと家にあるはずのないプレゼントの応募ハガキだったのです!!

僕は一瞬あっけにとられてしまいました。この期待に胸をときめかした2ヵ月間は何だったのだろうと思いつつ…。

（大阪府 平野洋三君）

★何故か、私はよくプレゼントに当たるのです。とは言っても大したものじゃあないですけどね。それで、当たっていた時というのは、たいてい応募してたことも忘れてしまっている場合が多いのです。変に願をかけたりするよりも、気にしないでいるほうが幸運の女神はふりむいてくれるんじゃぁないかな？

ま、DIGDUGのTELカードあげるとしよう。

さすがテスタロッサ! 乗り心地は最高!

昼間から酔ったおっさんが僕達のいるゲームセンターに入ってきた。何だろうと思ったら、アウトランに乗って100円を投入した。

なーんだ、ゲームするのか、と思ったら、何と、そのおっさんはアウトランのムービングシートにゆられて気持ちよくなったのか、ゲームをしながら眠ってしまったのだ!! もちろんテスタロッサはクラッシュして、そのまま動かない。

最初はクスクス笑って見ていたのだが、何とゲームが終わった後も眠っているのである。まぁ、いねむり運転もいいんだけど、デモをやっている時でも眠っている…!!

僕はアウトランがやりたかったので、おっさんをどかしたかったけど、眠っているのを起こすのも気の毒なので、起こしづらい。…他の人もそうだった……。

そして結局その日はアウトランはプレイできなかった。

（岐阜県 竹藪英樹君）

★アウトランのプレイ中眠るぐらいならまだいい!! 何を隠そう、私は以前AMショーの某メーカーブースで居眠りこいてしまい、何とその姿の写真が某誌に載ってしまったんだゾ!! 皆さんも睡眠不足には気をつけましょう。

君たちはどうかな？

ゲームが好きなばっかりにつらい目にも会うんです

☆僕はこの前、塾に行く前にゲームセンターへ行って、足元にバックを置いて、バブルボブルをPLAYしていた。

そして、GAME OVERになったので塾へ行こうと思い、バッグをつかもうとしたら、大事なバッグが盗まれて、そこにはなかった。その中には、大事な「イシター」のすべての部屋のMAPと、パスワードと金と、どうでもよい塾の道具が入っていた。

家に帰って親に話すと、当然のことながら父になぐり飛ばされ、けとばされた。

それでも僕はめげずに、ゲームセンターに通っている。それにしても、くやしいョー。

（埼玉　VALKYRIE）

ヴァルキリー君へ

ゲーメスト㋣より

ヴァルキリー君、えらい目に会いましたネ。でも「めげずに、ゲームセンターに通っている」バイタリティがあればだいじょうぶ、って安心していますけどネ。

それにしても、くやしい気持ち、よく分かるけど、考えなければならない点もいくつかあるんじゃない？

一つはゲームセンターは誰でも入れる、いわばパブリックスペース（公共の場）という一面を持っているということネ。これはホテルの廊下は道路と同じと思え、というのと同じで、君の家の中とは違うっていうこと。道路だと思って、それなりの注意をすることがプレイヤーにとって必要だと思うよ。普通、道路の上に荷物を置きっぱなしにする人はいないはずだよ。もちろん、他人の物を盗むなんて問題外だけどネ。

それから、お父さんになぐり飛ばされたということ、これはもう親子だもん、しょうがないネ。なぐったお父さんも、あとで、（カッとなってやり過ぎちゃったな）って、胸を痛めたところもあると思うよ。

ヴァルキリー君のこととは関係ないんだけど、最近こんなことがあったよ。

新声社に書店さんから電話がかかってきて、ゲーメストのバックナンバーのうち1月号を大至急欲しい、3月号を買ってくれたお客さん（中学生）がここにいて、すぐ欲しいからって言っているので…というんだよネ。

ご注文の1月号は、明日にでも取次（問屋）に回わしておきますって書店さんに言って、電話を切ったら、10分もしないうちに、同じ書店さんから新声社に電話がかかってきた。

「あんなに急いで、と注文したのに申訳ないですが、予約した1月号、取消しにして下さい」

って言うんですネ。理由を聞いてみたら、どうもお母さんが、ゲーム場のゲームの本なんかとんでもない、という訳で、その少年に断わりに行かせたらしいのだ。

事情を知って、ちょっと悲しくなっちゃったよ。だって、その少年のしょげ方が目に浮かぶんだもの。自分の趣味がビデオゲームで、そのゲームのことをメインに扱っているゲーメスト1月号がどうしてもほしかったんだと思うよ。それが一言の下にダメ、だからネ。

もちろん、その少年のお母さんを非難しようとは思わないよ。自分の子供のために、と思ってしたことは間違いないことだからネ。

問題は、ヴァルキリー君のお父さんやゲーメスト1月号注文少年のお母さんに限らず世の親たちはゲームのこと、ゲーム場のことをどう思っているんだろうネ、ということさ。相当有害なものだと思っているんじゃないかな。

君たちのお父さん、お母さん、また先生たちはどうだろうか。どのように認識しているんだろうか。具体的なことを知りたいな。

多分、ゲームとゲーム場の今後を考えるうえでも、非常に大切な問題がここには隠されていると思うな。

皆さんのお便り、待ってます。

ヴァルキリー君、たくましく行こうぜ！

定期購読で完璧だあ！

近くの本屋さんにゲーメストがないよ～という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。
方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい」と注文すればOK。
これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。

(注)ゲーメストは月刊誌です。次号5月号は3月30日発売の予定です。

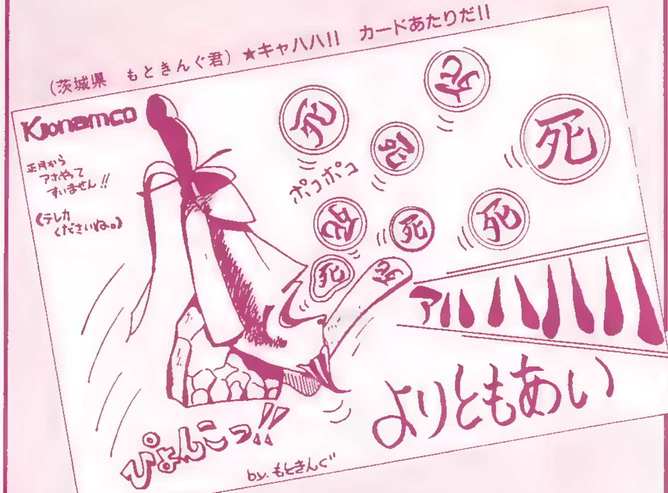


（岐阜県　服部嘉人君）★やっぱり小夜ちゃんはカワイイなぁ。カードあたりじゃ。



（神奈川県　転清君）★色っぽいわ♡カードあたりよ

（茨城県　もときんぐ君）★キャハハ!!　カードあたりだ!!





（福島県　小松慎一君）★ドルアーガじゃないっつーの!!



（東京都　NAC君）★う～ん、スプラッタしてるなぁ。カードあたりだねェ。



（東京都　忠校体操第3君）★ちなみにゲ君はゲー坊と呼ばれてます。ゲー坊から感謝の心をこめてカードあたり。

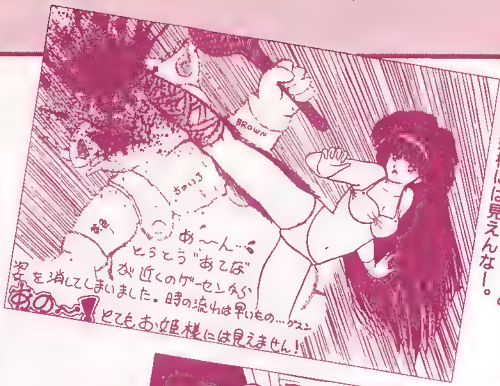
（新潟県　まるた♡君）★「くかーっ」というイビキがカワイイ!!



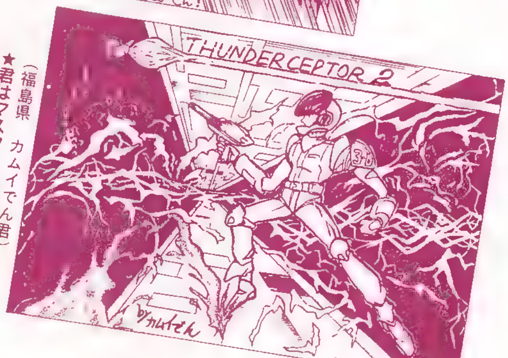
メーカーに物申す

TO GAME MAKER

今回は少な目 沈黙なんてハヤラない どんどん意見を出そう!!



（北海道　まさ！君）★すぶらったはすきだ。しかし、とてもお嬢様には見えんな－。



（福島県　カムイでん君）★君はマスターの称号を得たか!?

ああLVDゲームよ、どこへ行く 熱烈に復活を願っています

☆アストロンベルト、スターブレイザー、サンダーストーム、タイムギャル、ロードブラスター…とここまで書けばわかると思います。そう、全部LVDゲームですよね。私はこれらのLVDゲームが大好きであり、かつ新しいLVDゲームが出てくるのを待ち望んでいるのであります。

でも、悲しいことに、タイムギャルやロードブラスター以来何も出てこないのです。私はモーレツに悲しい。思わず血の涙を流してしまいそうになります。

ああ、どこへ行ってしまったんでしょうか、LVDゲーム。

思えば、ゲーセンに日本初のLVDゲーム、アストロンベルトが入ったとき、はっきり言って感動ものでした。あの画面の美しさ、モロに背筋にくるスピード感、そしてあの迫力のある爆発シーン。ついでと言っては何ですが、あのディスクの回るグゥーンという音。すべてが感動でした。それが今となってはほとんど見かけなくなってしまいました。

一部のLVDゲームは市販されてるのは知っていますが、あいにく私はVHDやパソコンを持っていないから、やりたくてもやれないのであります。

メーカーの皆様方!! 確かに、LVDゲームは新しい物を出しても、すぐに飽きられてしまうという傾向があります。それに、ゲーム内容がどうしても「矢印プラスボタン」の形になってしまい、ゲームの世界を広げにくいという欠点があることは素人の私にもよくわかっています。いや、そのつもりです。でも、そこを何とかして、ぜひともLVDゲームを復活させてほしいのであります。

いえ、何もLVDゲームでなくても、ビデオゲームと混合したものでもいいんです。例えば、ある面は普通のビデオゲーム、ある面はLVDといったようなものでいいんです。これでもダメなら、デモ画面だけでもLVDを使ってください。私みたいな願いを持っている人は少ないかもしれませんが、数少ないLVDゲームファンとして言わせていただきました。

（神奈川県　C・I・A・N・S君）

★LVDは音もいい!! 自分ではやらなくて見てるだけなんだけどゥ…特にザ・野球ケ…おっと危ない!! う～ん、アテナのTELカードをあげてこの話題はさけよう。

「イシタールームリスト」こんなご意見(3月号)のKAZ・TAKI君へ

namcoサンを見そこなわないで!!

確かにnamcoは電波新聞社と仲がいい。しかし、namcoサンは出版社に対して差別するようなメーカーではないはずだ。

仲がいいから公開を許すなんてことがあるとしたら、namcoサンは、こんなたくさんのファンの信頼をつくっていないだろうし、又他誌もあまりnamcoにかまわなくなっているはずだ。namcoサンを見そこなうんじゃありません!!（ちなみに、私は特別なnamcoファンではない）

最後に一つ、ハイテックは事実上、電波新聞社が発行しているのではなく、また、あくまでも同人誌であり、ゲームメーカーとは直接的な関係はないはずだ。

まあ、とにかくベーマガとのもめごとをSTOPして下さい。

（神奈川県　本田貴範）

★つぎはナムコさんのご意見もうかがってみたいですネ。ついでにベーマガさんも。（T）

指名手配中

こんにちは!! 編集部!!

今月のお客さまは、あまりにも多すぎた!!（何といっても毎日のように誰か来たもんねぇ…）。おかげさまで、私も全員のことは覚えてないんだ。（ゴメンネ）

ということで、今回は当ゲーメスト編集部を訪ねてくれたお客さまの写真を公開し、訪ね人といこう！

これはオレだ！という通報を待っているぞ



❸はオレだ、というように葉書に書いてきてくれた君には、ごほうびに、この写真と何かをあげるかも。



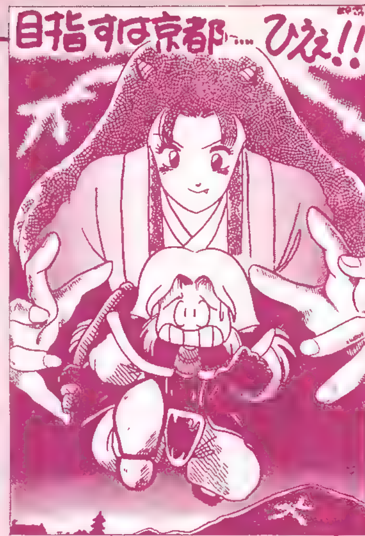
（東京都　菊地徹彦君）★カラーで見せられないのが残念!!　カードあたりだよ。

（愛知県　OPA-OPA柳君）★何かすごくカワイイなぁ…。



（神奈川県　遠山泰樹君）★セピア色で描かれているイラスト。こいつはカードあたりだぜ。





（神奈川県　佐々木無宇君）★鬼娘「ああーん」は色っぽいぞ!!

せいねんの主張
YOUNG MEN'S INSISTENCES

考えてみよう
聞いてみよう
話し合ってみよう
みんな
ゲーセン大好き
人間なんだから

最近のオトナは自分が間違っていても「スミマセン」の一言が言えないぞ

☆僕は今非常に頭にきている。ゲームセンター側（ボクのよく行く）のマナーが悪いからです。

どんな風かというと、機械が故障した時、例えばレバーが動かないとか、お金を食われたといった時のこと。店の人に言いに行くと、ムッとした顔でおばさんが部屋から（別室になっている）出てきて、無言で1PLAY分のお金を恵んでやるかのように差し出して、すぐに部屋にひっこんでしまう。または機械を一応は見るけど、電源を切って、また1PLAY分のお金を無言で差し出すだけといった具合です。

こんな時はやはり「すみません」の一言くらい言って、次に故障を知らないでやる人もいるんだから、正常に動かない時は「故障」とか書いた紙をはるくらいはやって欲しいと思います。

50円を黙って渡された時なんかは、何か自分が悪いことでもしているかのように思います。故障の機械でやった自分がバカなのでしょうか？　こんなことを言うのは僕の自分勝手でしょうか？

（埼玉県　Dr. Moffet 君）

★私達プレイヤーにも「選ぶ権利」はあると思います。仮に何らかのアプローチをしても、そのお店に改善が見られない場合は、見切りをつけることが君にはできるはず。

なぜだ!?　女の子がゲーセンに行かない理由

☆先日ある雑誌で「ビデオゲームは好きだけど、ゲームセンターには恐くて行けない」という女の子の文を読みました。悲しいことです…。

我々ゲーメスト読者の中にこの「恐い」の原因があるとしたら、いや、ないとしても考えなければならない問題だと思います。

横山浩子さん（ファンです♡）は初めてゲームセンターに行った時は、どんな感想を持ったのでしょうか？　お話聞きたいです。その女の子も横山さんのファンだそうですし、また御旅屋さんはどう思いますか？

（千葉県　りゃん☆うーりゅー君）

★私の考えとしては、まだまだゲームセンターに対する偏見を持っている女の子が多いということと、男性プレイヤーの女性プレイヤーに対する態度が問題だと思うのです。

確かに、今だに雰囲気の悪いゲーセンはあるけれど、大手メーカー直営店（キャロット、WE、LL TALK、ハイテクランドなど）や、しっかりした考えを持っている経営者のゲーセンでは、そんなことはあてはまらないと思うんですけどね。思いきって入ってみるのが一番ですョ。

そして男性プレイヤーの態度!!　実はこれがかなりネックになっているんじゃないか、と思うのです。

「女の子がゲーセンにいる、めずらしい」とかいってジロジロ見たり、ナンパしてみたり（!?）　これじゃぁ気分が悪くならない方がおかしいですよ。

横山さん、よろしければ御意見下さい。

安心して遊べる…これ最低の条件だよ

☆僕は思うのです。ゲーセンはもっと明るく、もっと楽しくなると。こんなふうに言うと「何考えてんだ？」なんて思う人もいるだろうけど、僕の考えも聞いて下さい。

もちろん基本的には、みんなと同じく〝ゲーセンに悪いイメージはない〟ですが、一部の人に、そういった〝悪いイメージ〟をいだかれても仕方がないという一面があることも事実です。

その一面とは、小さなトラブルのことです。そのトラブルの中でも許せないのは、上級生が下級生におこなう脅しやカツアゲです。

ゲームセンターの客の中には、胸をはずませてやって来る子供もいるはずです。そんな子供達に〝悪いイメージ〟を植えつけてしまえば、次第に大人達へもその考えが伝わってしまい、結局は「ゲーセンは良くない所だ」と言い出す人達が出てきてしまうのだと思います。

僕が最終的に思うには、まだ残っている〝悪いイメージ〟を打ち破るには、プレイヤーのみんな1人々々がそういったトラブルを無くそうと努力することが必要だということです。もちろんトラブルを起こしたことがある人だけではなく、そうでない人もです。

トラブルが完全になくなれば、ゲーセンはもっともっと明るく、楽しく、にぎやかな場所になると思います。絶対にそうなると信じます。

（春日部市　館坂康之君）

★こういった問題に関しては、ぜひとも読者の皆さん1人々々に考えてもらいたいと思います。

コスリのもんだい

TO KOSURER

ああおそろしや！コスリはコワ〜イ、の巻

(北葛飾郡　古葉美一君)
★あのねぇ…何なの一体？



「コスリ」よりもっと大きい問題があるぞ

前回の内容（3月号・〝肯定派のお便り〟）に続いて、さらに意見を出してみたいと思います。

確かに昨年、どーせグラディウス1000万いったところで、自分は力は無いと思うので、こすってます。

しかし、おたくらがやかましく批判しても一般大衆において「こすり」はガキからオッサンまで頻繁に使用しており、もはや防ぎよーがないのではないかと思います。（中には、こすっても意味のないバブルボブル、アルカノイド、ガントレット、はたまた麻雀、ラッキー8ラインまでこすっとる奴もおる。）人間の理性にも限界があります。

むしろ私はこすることを問題にするより、台をたたいたり蹴ったりすることなんかを問題にすべきだと思います。この問題の方は誰もが納得することですから…。

某名人はバブルでミスると台をめいっぱいなぐるそうですし、特に某々名人はアーガスでミスったのに腹を立てて殴ったところ、見事に基板を壊しました。

こういう行動の方が私はゲーマーとして最低行為だと思いますし、いくら名人級でもこういう暴力的行動をとった者はボツにすべきだと思います。

さらに私は、あのハチャメチャな法律（新風営法）については、これら以上の大問題であり（これについては全ゲーマーだけでなく業者も含まれておる）、この大問題を、おたくらはゲーメストで題材的に提起すべきだと思います。

（今後の社会のことを考えて下さい。）

「こすり」ていどの問題記事では、ゲーマーは幼稚といわれても仕方無いでしょう。

（愛知県　SP2君）

★「こすり」の問題については、ゲーマーのマナーという面から賛否両論あって当然で最後はゲーマーの良識にゆだねられる問題だとも思うけど…。

それから、SP2君のいう、もっと大きな問題、例えば新風営法のことなど、確かに真正面から、後ろから、側面から、多面的にとりあげなければならない大きなテーマだと思う。

勉強して、近いうちに問題を提起するからネ。また、読者の皆さんもどんどん意見を寄せて下さい。

（T）

◉恐怖のマサツ熱!!

☆N君は、ファンタジーゾーン、スラップファイトなど、シューティングゲームのほとんどでコスリをしていました。ところがある日、彼がコスリをするたびに手をおさえていたので、見せてもらったところ、彼の指は真っ黒で、つめが少しけずれて悲惨な状態でした。（普通の人はそんなふうにはならない。）

僕がコスリはJADOだからやめるように言ったにもかかわらず、彼は「痛い痛い」と言いながら続けていました。そして、ついに指の皮とつめが摩擦熱でくっついてしまったのです!!

彼は日本一のプッツン野郎だと思います。しかし彼はそれ以来改心し、コスリをやめたとさ。めでたしめでたし!!

（福島県　MOTO君）

★いやぁ恐い…N君にアテナのTELカードあげてください。

◉したたる鮮血!! それはガンマンの世界だった

☆私KAZ・TAKIはこすりをする奴に一言いいたい!!

……ある日、あるゲームセンターで、連射に疲れたため「ピンボット」をプレイしていた時、突然「ぎゃぁ〜!!」という声を聞いた。

フリッパーのボタンをセロテープで固定して見に行くと、指から血を出している奴がいた。そう、彼は「こすり」をしていたのだ。聞くと彼は、素手で「こすりなし」で、あるゲームで連射を続けて指の骨をぶち折ってしまったことがあるそうだ。そして、こすればつめを割って血を流し…。

ここで私は言いたい。何故プレイヤー達はシューティングゲームを〝連射不可欠なゲーム〟と思うのか!? 例えばファンタジーゾーンなんかもBOMBの使い方がポイントのゲームと思えばいいし、他にも色々〝連射不要〟と思えるシューティングゲームがあるはずだ。

（兵庫県　KAZ・TAKI君）

★ツインボムだけでファンタジーゾーンを一周した時。あの時の感動は、ウェポン使用で初めて一周した時の感動をはるかに上まわっていました（私の場合はね）。一つのゲームにも色々な楽しみ方があるわけで、他人にめいわくをかけない限りは様々なプレイにトライしてみるのもいいでしょうね。

◉うぎゃあ〜〜指が折れたあ〜

☆僕はやはり「こすり」はいけないと思う！　この前夢中になって奇々怪界をやっていたら、何かと「こすり」になってしまう。そしていきなり「ボキッ」という音がして…「痛え〜〜」…なんと指（くすり指）が折れているではないですか!!

僕は目に涙をため、急いで家に帰った。だから「こすり」はあんまりよくないんだなぁ〜と思った。おしまい。

P・S　どうも指にホータイが巻いてあるので、書きにくくってしょうがない。

（神奈川県　奇々怪界JR・君）

★もう指は治りましたか？　D1GDUGのTELカードをお見舞いがわりにプレゼントします。

お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

ボツはいやだっ!!

あの人はいま…編

復活

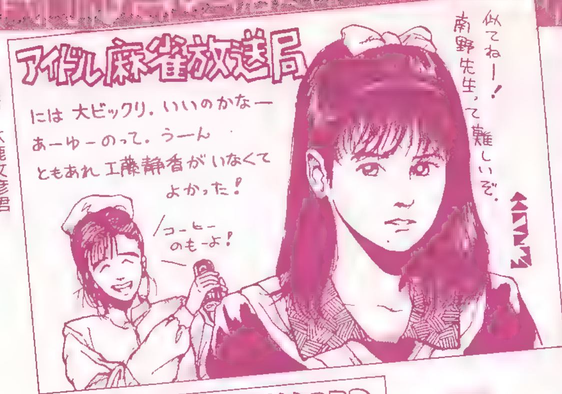
★昔の投稿者のひとたちのボツになったハガキを集めてみました。こーゆー人たちは月に何枚も送ってくるから、どんないいハガキでもボツになっちゃうんですねー。それにしても彼らは今、どーしてるのでしょうか。なんかメーカーに入っちゃった人が多いようですが…。またどっかで作品にお目にかかりたいもんです。がんばってくださいね。(投稿してくれればなおよい)



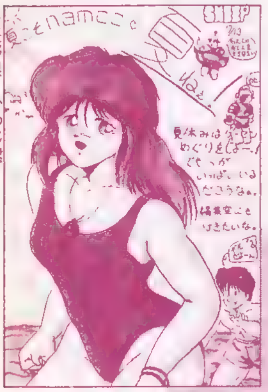
→兵庫県　みさわぽこさん



→千葉県　亜綺紀君



・京都府　六鹿文彦君



・長野県　ひつじ君



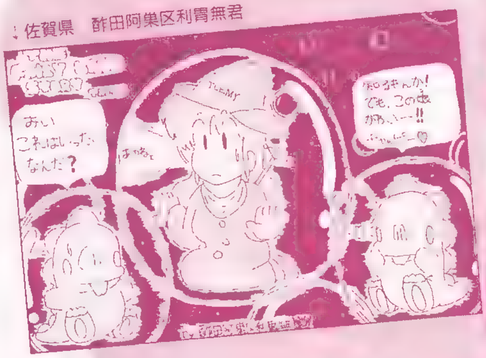
→神奈川県　P.soft君



・愛知県　高野千明さん



・石川県　表ちぇるちぇる昭君



↓佐賀県　酢田阿集区利胃無君



↓兵庫県　いくこさん



→大阪府　W「侯王⑶」おおま君



↓愛知県　PKA-G君



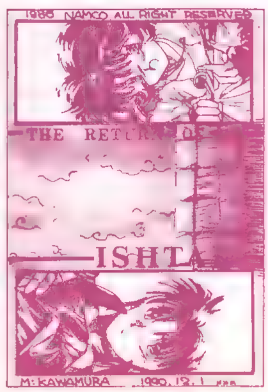
↑富山県　IDA君



・兵庫県　さーむら君



・東京都　田尻健一君



・東京都　川村真理さん

CONTENTS

1987／5月号　G　87年3月30日発売

神田五反田沙羅曼蛇一千万点ブリちゃん遅れるなやーの号



この号からアイランドのタイトル文字が、

ナールE

しかも、

130Q右ナナメ上白カゲ

になっている。さらになんと、

外ワク地紋市松パターン別紙参照

という具合にページ外周にアミ30%ぐらいのワクがついているのだ。いやーアイランド、という感慨をもらす人も多いだろう。各コーナー名もリニューアルして、すっかり今のデザインの流れになっている。

まずは〔49P.〕『今月のボツはいやだっ!!』インパクトあるコーナー名ですねえ～。オバはんに電源切られた、と…。今から考えると牧歌的ですらあるゲーマー的一風景ですなあ。

2ページ目、『ゲームはバクハツだっ!!』岡本太郎。右上のアオリ文を読んでると、いちいちコーナー名の由来がわかりますねえー。

右上トイポップイラスト。彼は画面の構成センスとメカがメチャクチャうまい。この人も息の長い投稿してますね。『いい青年とオヤジなんだがなんとロリコンなのです』…タイトルだけで笑えるなー。そういやロリコンムーブメント（笑）なんてありましたな。

〔51P.〕左上イラスト…K^{2}君、このひとも上手い。渋い。あおいちゃん…なんかやらしい。

〔54P.〕右上黄金の城イラスト…本名で出てますねー。アバラ骨からすけて見える背景がしぶい!!

〔55P.〕田村憲生君&まさ君…このお2人も初期投稿者の中では実力派。VGMコーナーにのってたイラストが印象的ね。中央右のロードランナーのイラスト…元編集部の壁に巨大コピーが貼られてた。

おたやんのアイランド回顧録

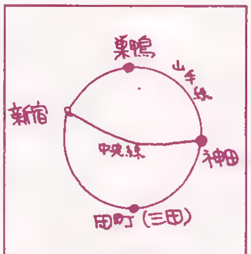
（Ⅳ）アイランド原稿アップへの道の章

今だから明かせるアイランド原稿アップへの道

3年間、毎号（途中ピンチヒッターをお願いしたこともあるけど）アイランドの原稿を書き上げるのは、非常に大変な仕事でした（これは現担当の㊥君も感じていることだと思う）。この項では、私がどのようにアイランドの原稿を書き上げていたのか述べてみます。

自分1人で頭をひねって書くならいいのですが、このコーナーの性格上、お便りがこないことには話になりません。とにかく、よいお便りがたくさん来るよう祈ることから始まります。毎朝巣鴨のアパートを出る前に、神田方面に向かって「今日はよいお便りが来てますように」と手を合わせていました（アブナイ奴め…）。

さて、山手線。なぜか三田の大学に行く前に神田で途中下車。編集部に向かいます。で、本日到着分のお便りすべてに目を通すわけです。担当者たるもの、アンケートハガキのスミのギャグも見落とさないものです。



1日分すべて目を通したら、とりあえず没の組と、いい線いってる組の2組にわける…とこれを約1カ月繰り返すわけですね。

さて、締め切り間近の月末。自分のテンションを高めるため、編集部ないし自分のアパートにて、外界との接触を断ち、カンヅメ状態にして、一気に原稿を書きあげてしまいます。イラスト選びに始まって商談コーナーに至るまで、2日間ぐらいですべて終わらせていました。

ところが、そこは遊び好きの私の悲しいところ。周りにはたくさんの誘惑物質があるわけですね。ビデオやらマンガやらすぐ手の届く所にあるし、何より怖いのはファミコンのRPG。はっ!!と気づけば、締め切りを過ぎているのにコントローラーを手にしていた、ということが日情茶飯事。担当さんの頭痛のタネでした（実は今書いているこの原稿もFFⅣのおかげで遅れていたりして…。アダマンアーマーは強くていいねぇ…）。（かんべんしてください～㊥）

かくして必ず、締め切りに遅れること約2日で原稿を提出していた私です（毎月こうだったから始末が悪い）。

原稿を提出した後は、没ハガキの山を供養箱（ダンボール箱）の中へ…。さぁ、次号締め切りまで30日!!となるわけです。あ、そうそう、没イラストの中でも気に入ったものは、コピーをとって編集部の壁に貼ってましたね。この模様は、編集部内の写真なんかに写ってたりするから、昔のゲーメストをスミからスミまで見てみると、君のイラストが見つかるかもね！（実際に「写真で自分のイラストを見つけて感動した」というお便りが何通も来ていた）



（№22より。人物は北海道NTKの石井さん）

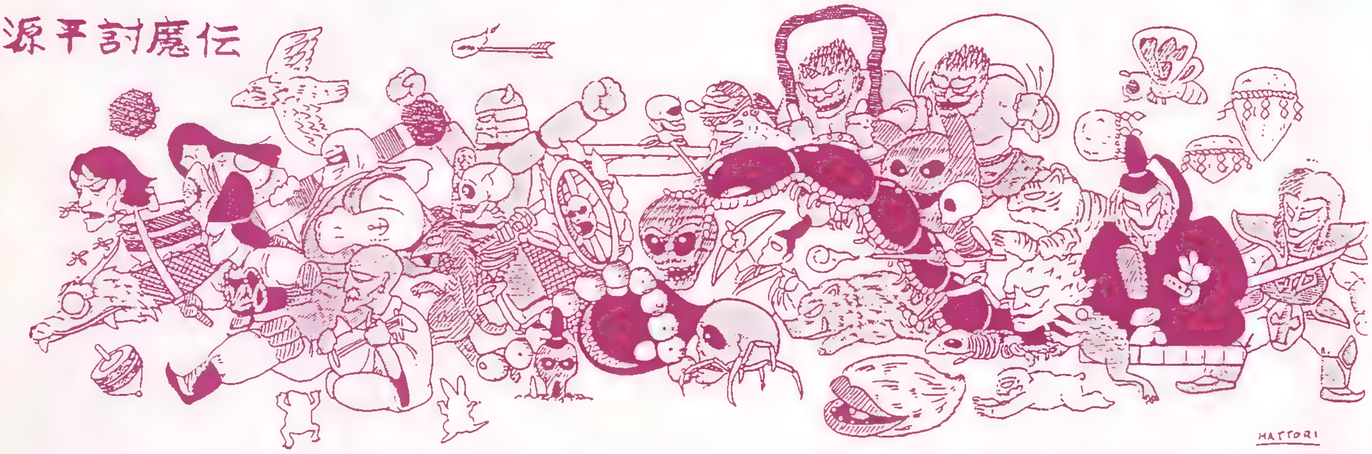


ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 TことTM

（HATTORI君）★カードあたり!! でも、なぜモスラがいるの? エンマ大王がいないじゃない。ばば様も…。



「ちょっとおかしいんじゃないの?」「久びさの感動」――なんだっていいさ、こいつだけは絶対ボツにできないぞ!

今月のボツは いやだっ!!

ゲーム中に電源切ったオバハンはんに――
そりゃムチャやだ～

こらあー「ニ○イ」○×○店のオバハン、あんた、いったい何考えとんじゃあー!

それは ある日、受験生であるぼくがちょっと息ぬきに「ニチ○」○×○店の3階のゲームセンターに行った時のことなんだが…。ぼくはこのゲームコーナーにくるのが始めてだったんで、自分の得意なゲームを探していたんだ。そしたら、ぼくの大得意な「ガンスモーク」があったんだ。

（やったっ、しめたっ、これなら金、少しですむな…）と心で笑いながらコインを投入したんだ。

それからいつも通りゲームが順調に進み、いよいよゲームも後半の8面にさしかかった時、後ろから誰かがトントンと肩をたたくんで、パッと振り返ると、そこに

オバハンの顔がアップでどーんとあったんだ。すこしうろたえたが、次の瞬間、「あんた、さっきから何分やってるんや。他の客に迷惑かかるからやめて!」とオバハンは言ったんだ。

（エエッ! なんなんだ、このオバハンは…?）と心の中で思ったんだが、それよりはやく、〝プシューン〟という、ぼくの大キライな音がしたんだ。

もしや!? と思って前に向くと、あんのじょう1人死んでいたんだ。ぼくはそこまでノーミスでいってたんで、腹が立って「いったい、なんなんですか?」と、そのオバハンにたずねると、「他の客のことも考えやっ!」と言ってから、オバハン、おまえ、強引に電源切って、それから何も言わずにスタスタとどっかに行ってしまっただろっ!

オレは 思わず「うっすぱらーっ」と大声でさけんでしまったじゃないか。（これはウソです。）

それから、あまりにも腹が立ったんで、一発文句言いに行ったろか!! と思ったが、高校入試をひかえたぼくが、こんなところで大さわぎすると高校進学があやうくなるのでやめといたんだ。

次の日、学校の友達にそのことを話すと、そいつもゼビウス（古いっ!!）やってて追い出されたとか、ハングオンやってて途中でかなり強引にやめさせられたとか言ってたんで、やっぱりみんなひどい目におおとんのやなあーと思って、つくづく「ニ○イ」の×○×店の横暴さを知ったんだ。

だって そーでしょう。これは完全にゲーマーの精神を無視しとりますよ。ゲームをゲームオーバーまでできないなんて…。これは大事にとっておいたブルーラグーンのケーキを、誰かさんに食べられた時の気持といっしょだ。

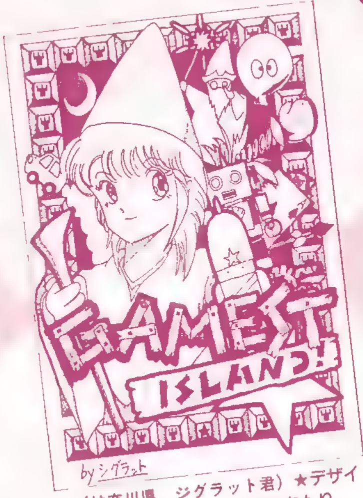
とにかく「○チイ」の×○×店のオバハン、気持をあらためてゲームをゲームオーバーまでできるようにしなさいっ!

（京都府 ペルシャが好き）



★つい最近、編集部の鈴木GODも同じような体験をしたけど、ゲーマーの立場からすれば、これはひどいよネ。うまくなるまでには授業料も沢山払っている訳だし。君の気持に同感。カードあたり。（T）

短い青春に一滴の清涼剤 ゲーム&ゲーセンとなれば何も言うことはない 青春はバクハツだ



⬆(神奈川県　シグラット君) ★デザインよし、センスよし。カードあたり。

いい青年とオヤジなんだがなんとロリコンなのです

☆こんにちは。さっそくですが、僕の家庭教師と家族のことを聞いて下さい。

その1　彼は某三△大の水産学部のまじめな学生で、いい青年ですが、何とロリコンなんです。

いっしょにゲームセンターへ行くと、「アテナ」や「モモコ120%」や「タイムギャル」等を初めにやります。イラストもとてもうまく、カイやアテナなど2、3分もあれば書いてしまいます。

さらに、彼は「リターンオブイシター」の女神イシターの大ファンで、「そのうちイシター教をつくってやる」等と言っており、近いうちに宗教活動をすると思います。

こんな彼も20才です。将来が楽しみです。

★君の将来も楽しみです。T

その2　全国のみなさん、ここに私の家族にまつわる恐ろしい話を2話お話しましょう。

①私が学校から帰って、自分の部屋に入ると、僕が今まで苦労して苦労して金ためて手に入れたゲーム関係の商品を、みんな捨てられてしまったのです。

1月号の近藤君、君はまだいい!! 私など、アテナ、ドルアーガの塔、1942等の基板、アテナ、タイムギャル、メトロクロス、ASOのポスター、タイムギャルのアップライト、ゼンマイプーカァ(これが一番ひどい)を捨ててしまったのです!!

理由を聞くと、「あんなモノ勉強に必要ない」と言われてしまった。

今の私には、もはや生きる気力は残っていない。

②それでも私が立ち直りかけ、しまっておいたアテナのステッカーを探すと、ない!! どこにも…。それにもめげずに探すと、何と私のアテナのステッカーが父のスクーターにはってあるではありませんか!!

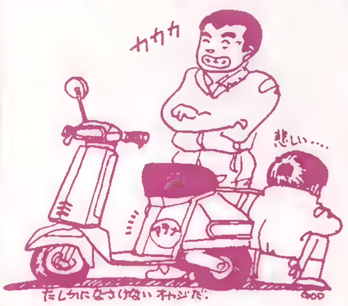
「人の物かってにはらんといてな!」と言うと、「かわいいから、いいじゃないか」と言うのです。チクショウ!!

このロリコンめ!!

今、私は二重のショックに立ち直れないでいる。

(三重県　東谷　仁)

★思わず笑っちゃいました。君のおとうちゃんにアテナカードあたり。Ⓣ



ああ、グラディウス!! 偉大なる世界をボクは見た

☆僕のベッドの真上の天井にグラディウスのポスターがあります。僕はこのポスターをその場所から動かすつもりはありません。

おととしの明けぐらいでしたかねえ。あのグラディウスがゲーセンに革命を起こしにやってきたのは。(初夏のころだったと思うんだけどなぁ!?(御)) 僕はグラディウスにヤミツキになって、正月早々(!?…(御)) 破算したんですよ。〃完璧〃に等しいゲームでしたね。

しかし、それもつかの間。続々と発表されるニューゲームに、いつしか僕はグラディウスを忘れていました。

それから少したって、コナミのCMでファミコンのグラディウスをやっていました。僕はそのCMが大変気に入って、以前入手したグラディウスのポスターをベッドの真上にはったのです。(ちょっと関係ないかしら?)

その夜、ベッドに寝ころがったら、当たり前だけどもポスターが目に入りました。

「1・9・8・5　宇宙がマルゴトヤッテクル」

僕はその時、寝てもいないのに夢を見ました。あの黒と青の宇宙で、戦闘機がデカイヤツを相手に…それどころか、まだ向こうには何かがいる…。何て言うのかな? 表現しがたいな。とにかく、あのポスターには底がないんです。無限なんですよ。黒く青い、未知の世界へ、無謀にも行くんですよ。

一瞬〃グラディウスの宇宙〃に放り出されたように思いました。確かに、僕は〃グラディウス〃を見たんです。僕はGAMEの世界を見たんじゃない。

――あのゲームの黒幕の黒幕は宇宙なんですよ。広い宇宙のカタスミで、何があってもおかしくないでしょう。

「ゲームの本来の目的は楽しむこと」だってえ!? 冗談じゃない!! 楽しむどころか、感動しましたよ、僕は。

(香川県　〃曼邪露〃と名のる隆介君)

★ゲームとしてのグラディウスもポスターも確かに名作だネ。貴重なポスターを持っている君、うらやましい。

おれのマルチプル 悲しいオトコのヒガミを聞け!

☆とある日曜日、私は12時ごろ起きた。メシも食わずに、ゲーセンへの道をてくてく急いだ。

ゲーセンに着いて、まず長いつきあいのXEVIOUS君と遊んだ。聞くところによれば、遊んでくれるのは私しかいないとのこと。彼は物悲しげにつぶやいている。(みなさん、彼の相手もしてあげて!!)

それからいつものヤツら…カルテット、ハングオン、アテナ、ドラゴンバスター、アウトラン…そして沙羅曼蛇の前に座わり、お金を入れた。(この先は思い出したくもない…)

DESTROY THEM ALL!! のかけ声と共にスタート。色々取って、OF THE BALL!! (あれ? 何かおかしくないかいな?…(御)) こいつが後で私のライバルになろうとは考えてもいなかった…。

私のプリちゃんは元気に飛ばした。そしてステージ4も終りのころ、突然「あっ!! さらまんだやってるー♡ ねーねー少し見ていこーよー♡」と女の声がした。どっかの高校のねーちゃんたちだった。

いきなり「きゃー!! かわいいー♡♡」…私は私のことでも言ってるのかと思い、少少うれしくなった。

その直後、「一生懸命ついてきてるぅー!! この子の動きかわいい♡」…ん?? 〃ついてきてる〃? なんだそれ!? そう、それは私でなく、モニターの中のマルチプルにむかっての声だった!! そんなやつのどこが『きゃーかわいい』なんだよ!! まったくもう…。

その後、マルチプルやオプションを取るのがめっぽーつらい私でした。ぐっすん。

(千葉県　ベルベルム君)

★いいーじゃないの。間違っても「かわいい」って言われたんだから。私なんて、一度も「かわいい」なんて言われたことがない。

こちらこだわり派

キマリだからダメ 常識だから従え ——それはそうだけど 一理あるけど やはり根本のところで 私はこだわりたい

ちょっとおかしいんじゃない ゲーセン行きで停学とは!?

☆私の通っている高校は、はっきり言って狂っています。ゲームセンターに行っているのが見つかっただけで、自宅謹慎（停学）になるのです。（私は1年のくせにすでに2回なっている。）

校則の方も、頭髪は丸刈り（高校で丸刈りは本県でも2校しかない）、その他にも他の学校では考えられないようなことが多いのです。

唯一のたのみの生徒会の方も、会長は選挙で決めるものの、その立候補者達はなんと学校側で決めているのです。過去に何かあると、立候補したくても先生たちがつぶしてしまいます。

数年前には、生徒たちが校則改善のために署名をあつめているのがばれ、23人が署名した生徒全員が停学処分をうけたということがありました。

学校側では「高校では精神をきたえ、きちんとした生活がおくれるようにしている」と言います。そして、確かに私の学校は進学も就職も、このあたりの学校では1番良く、特に就職では就職率100%です。

しかし、強制的に校則を守らされたりすることが良いことなのでしょうか。私はこういうことをされると、逆に強制されなければ自分では何もできずに、自主性のない、また性格のひねくれた人間になってしまうような気がします。みなさんはこの意見をどう思われますか？

（匿名匿住所希望の高校生）

★つい最近、青少年の教育・生活環境について考える会の場に居合わせたんだけど、そこでの話では、大ざっぱにいって、全国の中学校の半数は、ゲームセンターへの立ち入りを禁止しているそうなんだ。

もちろん、禁止している以上、ゲームセンターは悪い所（少なくとも少年にとっては）という認識がある訳で、この点は学校も世間一般も（ずいぶんあいまいな言い方だけど、ごく普通の大人たちの大半）同じだと思うよ。いわゆる世間の常識という訳。

でも、君と同様、ちょっと待ってほしい、なにかおかしいよーと、私も強く叫びたい気持になります。

だってそうでしょう。（君に逆に聞いてもらいたくなっちゃったよ。）悪いとか、規則だから、という前に、どうして悪いのか、なぜ規則が必要なのか、具体的に、よく分かるように、ていねいに説明してほしいと思いますネ。

ゲームセンターが悪い、と思っている人は、そう思っているだけで、実際はゲームセンターに足を一歩も踏み入れたことのない人が沢山いるんじゃないかな。

まず実際・事実を知ること——これが何事においても、第一に必要で、大切なことじゃないかな。

こんな風に考えると、確かに、自分のヘアデザインを、なぜ学校に決められるのか、分からないよネ。しかも全員丸刈り、とは。説明を求めても先生（の頭）では、納得のいく答えなんてつくれないと思うよ。

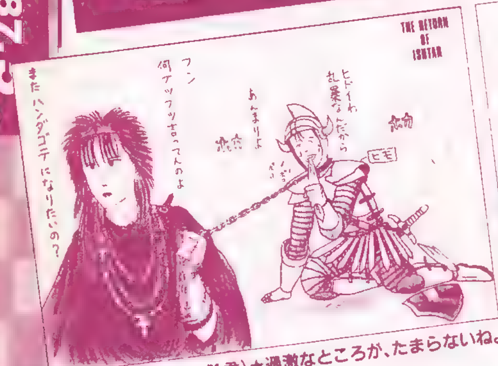
2年間が長いと思うか短いと思うかは、考えようによって違ってくると思うけど、ぜひ図太く、ねばり強く生き抜いて、無事卒業して下さい。そして、誰にも気がねなく、堂々とゲーセンで会おうぜ。

(T)





⬅➡（東京都　K₂君）（岡山県　あおいちゃん）★どっちが色っぽい？



⬆（福岡県　安全靴君）★過激なところか、たまらないね。



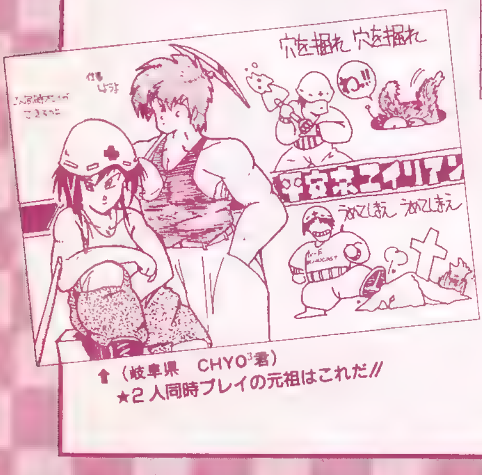
⬆（和歌山県　北川博是君）★ワーオ、表情がいいよ。カードあたり。



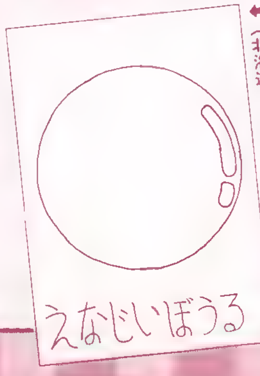
➡（福岡県　MADMAC君）★めるへんちっくだわ♡アチャがかわいいゾ。



⬅（大阪府　土岐三奈子さん）★変態兄ちゃんの正面図は見たくないものです。



⬆（岐阜県　CHYO³君）★2人同時プレイの元祖はこれだ!!



⬅（北海道　NやGむM）★七言絶句…。

賛

コスリ問題キミはどっち?

コスリ肯定派

コスリを邪道という方が邪道だ!!

という、次のような生きのいい意見が愛知県の河合哲也君から寄せられたので、紹介しよう。

☆ゲーメスト11月号から、コスリ問題が取り入れられていますが、御旅屋さんは何故コスリが邪道と言うのですか?

私はコスリを多用します。しかし、必要な時以外は押していません。コスリは外傷だけで、内部は押すのとほぼ変化はありません。

真のゲーマー…それはなんですか? 人間と機械とどちらが大切なのですか?

〝こすらずにおたやんの怒りを聞いて…〟(4号)それでは、ただ自分の意見だけを聞いて欲しいように思えます。私は決して自分だけが良ければ…などと思ったことはありませんし、自分は最低のゲーマーだと思いたくありません。

ボタンの形式を変えるというのも、納得できません。そんな単純な事で解決するなら、もう5年以上前に実行されています。

ゲームは何の為にあるのですか? ゲームがあっても、ゲームセンターに行く人がなければ、ゲームセンターは消えるでしょう。これはどんな事でも同じです。学校も、会社も…。

コスリはやる人があるから存在するのであり、悪いならば、それなりにコスリをやらない方向へと進むはずです。つりあいがとれているのです。だからコスリを邪道というのも良いでしょう。しかし貴方はコスリを使うゲーマーを、最低と言いました。これは誌上で謝罪すべきです。

誌上で意見を交わしあう事は良い事です。しかし、決めつける事はやらないで欲しい。

(一部略)

ギャラリーとしてエンディングを見なければならない立場から

岡山県の飛頭蛮国君が悔しい思いをこめて書いてきたので聞いてほしい。

☆連射に対する答の一つとして、機械に連射を任せるというものがあるのです。実際に岡山のゲームセンター、〇〇〇では、一部のゲームに連射機能を持たせたものがあり、私は連射付バラデュークで、30面までいけたことがあります。

上級プレイヤーにはわからない悩みなのかも知れませんが、いくらやりこんでも一定以上には上達せず、あたら小遣いを減らしてしまう者もいるのです。これでは、いくらゲームが好きでもいいかげん嫌になってしまいます。

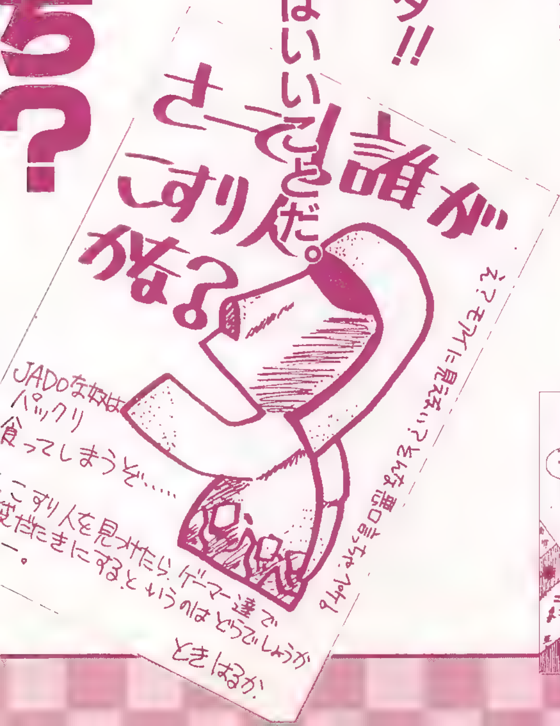
エンディングがあるのがわかっていて、それをギャラリーの立場でしか見ることのできない者の悔しさがわかるかい!

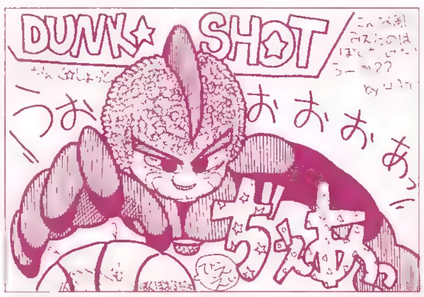
俺なんかなー、グラディウスもげんぺーもファンタジーゾーンもツインビーも、あのサイドアームズでさえ1周できんとゆー人間なのだ! アルカノイドに至っては、今だにROUND1がクリアできねーんだぞっ!

努力が足らんとか、やらなきゃいーのに…などというなかれ! バラデュークなんかなー、半年近く、ほとんど毎週やっていたのに、今だに20面前後でゲームオーバーなのだ。あ、いかん、また愚知になった。

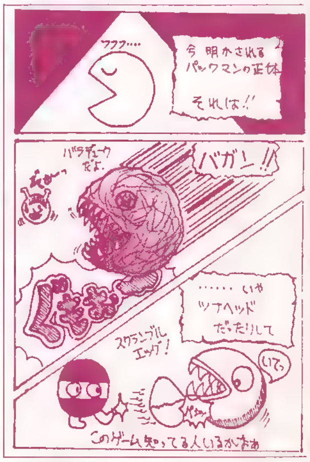
★思わず目頭が熱くなるようなご意見でした。

イケマセン! イイノダ! そんな風にキメつけるのがマチガイダ!! カンカンガクガク… とにかく、考え、しゃべり合うことはいいこと! 心を広く持って、強烈な一発! 青春じゃー。

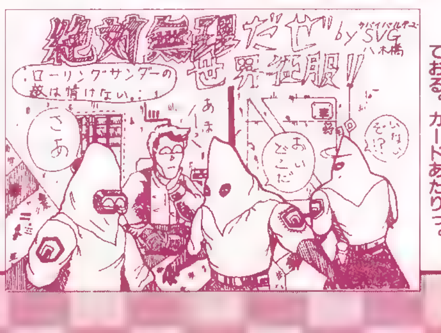




➡(福岡県 HAT君)★この気迫がスゴイ! カードあたり。



⬇(栃木県 小森正樹君)★スクランブルエッグってみんなわかるかな?



⬅(北海道 SVG八木橋君)★うーん、いいところをついておる。カードあたりっ。

否
コスリ否定派

ゲーメスト4号（61年11月号）から、コスリの問題をプレイヤーの立場から取り上げてきたんだけど、賛成反対の立場にかかわらず、回を追って白熱。これはこれでいいのだけれど、やや感情に走り過ぎる傾向が見え始めたので、ここらへんで冷静に、頭を冷して、両者の意見を公開し、さらにゲーム場の立場からの意見も取り入れて、「コスリ問題」やってみようか？

よし、やってみよう！

（構成 Ⓣ）

このゲーメストアイランドに寄せられているコスリ否定派の意見をまとめてみると…。

コスリは①大切なゲーム機を傷つける。②オペレーターに損害・迷惑をかける。③コスリで傷んだゲーム機でプレイしなければならない、他のプレイヤーの立場、気持を考えていない。エチケット違反。④機械をいため、自分の指をいためてまで、コスリに執着し連射を高めてもむなしいのじゃないか。第一、ゲームの楽しみが失われてしまうのではないか。

このような考え・根拠から編集部ではコスリを否定しているのだけれど、くわしくは11月号から連続して意見をのべているので、興味のある人は、もう一度前の号などめくって見て下さい。

なお、肯定派の河合君からのお手紙には、コスリ肯定という意見だけではなく、コスリを使うゲーマーに対して最低と決めつけたことに対して怒りが感じられました。

私(Ⓣ)は、コスリを否定するのを、別に否定しないけど、〝邪道〟とか〝最低〟とかいう形できめつけるのには賛成じゃないんだ。もっと弾力的に、ゆとりをもって考えてもいいんじゃない、という考え方。

ゲームセンターの店長さんの意見を聞きました



長内店長

東京・巣鴨にあるキャロット巣鴨店の長内店長さんに、オペレーターとしての立場、また沢山のプレイヤーと接触している、皆さんの先輩としての立場から、ご意見・アドバイスをいただきました。

（なお、本題とは関係ないけど、このキャロット巣鴨店はハイスコアプレイヤーの桧舞台となっていて、東京都内はもちろん、全国から優秀なプレイヤーが集まってくるよ。ゲーメスト編集部一同もよく行く店です。）

意見交換はすばらしい

長内店長　同じようにゲームを楽しまれる方でも、一人ひとりみんな違うんですよネ。年齢も学校も職業も考え方も、それにゲームの実力も、それぞれだと思います。

ですから、コスリという問題を中心にすえて、いろいろな意見を、みなさんが出し合い、交換するというのはいいことだし、すばらしいことだと思います。

私の場合、ゲームセンターの店長として、ゲームを愛しプレイしにきて下さるお客様は、全て平等に、大切なお客様ですから、コスリの賛否を言う立場にありませんが、巣鴨店の場合を例にとって、お話しましょう。

禁止事項ではない

まず、コスリは巣鴨店では禁止事項にはなっていません。ただし、コスリでだしたハイスコアは認めていません。というのは、ハイスコアは同一（一定）の基準で、ゲーマーが得点をあらそうものだからです。

弾力的な考え方で…

確かに、ボタンをこすればボタンはいたみます。しかしいたんだボタンは修理したり取り替えたりすることができます。この作業・経費はゲーム場の必要経費として考えるべきだと思っています。

こすったら基板までいたんでしまうと判断したゲームは巣鴨店の場合、台などの上に「こすらないで下さい」と表示して、ご協力を得ています。

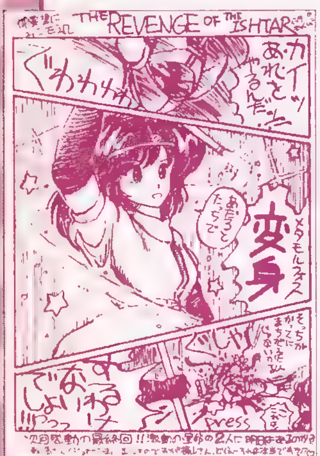
それから、これは私の個人的な意見なのですが、ゲーム場（経営者）の立場・考え方によって、どうしてもコスリはいけない、としている所もあると思いますが、その場合は、お客様に言う前に、それぞれのゲーム機にコスリ防止機を（メーカーに要請して）つけるべきだと思っています。

いずれにしましても、基本的には、お客様がおいでになって、100円を入れてゲームを楽しまれるのに、こちらが、どのようにして遊ぶかを規定したり、限定したりすることはできないと思います。

以上、コスリとコスリに関連して、巣鴨店の立場、私の考え方をお話致しましたが、ご理解いただけたでしょうか。

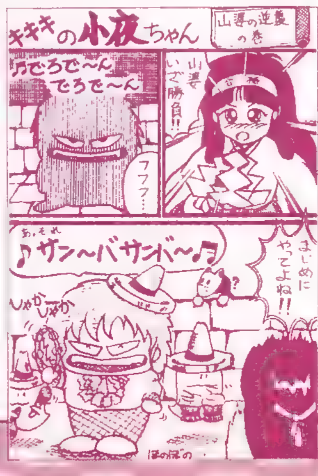
また、皆様のご意見などありましたら、お聞かせ下さい。

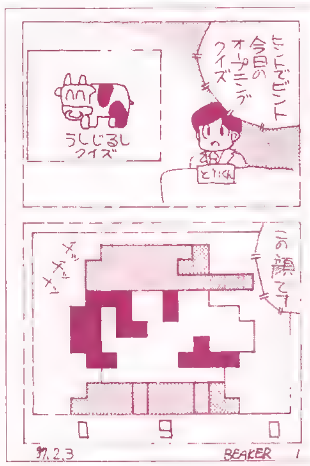
巣鴨店にも、お気軽にお立ち寄り下さい。



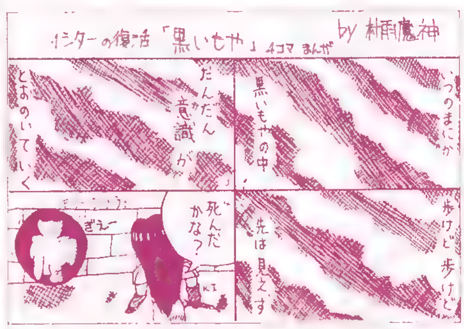
⬆（埼玉県　栗原桃郎君）★あの…よくわかんないんですけど!?

⬇（石川県　りおん君）★プカプカがかわいいよー。山婆もこれならにくめないんだけど…。





⬆（宮城県　キナフB12君）★わかる人にしかわからんな、これ…。



⬆（兵庫県　村雨魔神君）★非常にリリックでよろしい。

メーカーに物申す

やはり好きだから言いたい 期待しているから話しかけたい ゲーム万才！



←（埼玉県 諏訪優二君）
★う〜ぅ、しぶいぜ。

今のゲーム場ではせっかくのVGMが生きていないぞ

☆最近のVGMの発展には目を見張るものがありますが、私はここでメーカーさんに言いたいことがあります。いくらVGMが良くなっても、現在のゲームセンターの状態では、何の役にも立っていないと思うのです。

ヘッドホンつき筐体など、ごく一部の例外を除いて、大部分のお店では、自分のPLAY中のVGMと周囲からの雑音とを聞き分けるのに精一杯で、ひどくなると全く聞きとれません。

更に、FM音源によってなめらかな音が出せるようになったおかげで、よけい聞きとりにくくなり、PLAY中に限って言えば、従来のPSGの方が良い音に聞こえることもあります。

3月号の安東氏の指摘のように、VGMの演出的な効果を重く見た場合、現在の「スピーカーが反対側（2P側）にある」筐体を使っているようでは、いくら音が良くなったとしても無意味で、より複雑な音になるにつれて「演出」の面白味は半減するだけだと思います。これでは素晴しいVGMがあっても、「宝の持ちぐされ」になってしまうでしょう。

対策としては、スピーカーを手前（1P側）に持ってくる、ヘッドホン端子をつける等が挙げられますが、どちらもメーカーさんが動き出さない限り、どうしようもありません。だから全国のゲームファンのために、どうかメーカーさん、よろしくお願いします。

（愛知県 PRJ君）

★筐体の構造を変えるというのは、コストの面でも大変なことだとは思いますが、メーカーさん、そこんとこよろしく。

感動の終局――エンディングはとっても大切だ

☆サイドアームズのエンディングは何だったんだ!? THE ENDと出ただけだ。アテナも頭にきた。ダンテを倒すと字が上から流れてくるだけ。字が出りゃいいってもんじゃないぞ。

サラマンダやOUTRUN、リターンオブイシター等いろいろなゲームのエンディングは感動だった。「極めてよかったぜ!!」と思ってしまう。

コナミはエンディングをものすごく大事にしている。とてもエライと思う。

メーカーよ!! もっとデモとエンディングを大切にせよ!! エンディングは一番大切だ!!（僕はなんてエライんだ!!）

（和歌山県 ミンキーモモ命・魔太郎君）

★確かに、エンディングには力を入れてほしいですネ。最近ではバブルボブル、ダライアスなど、エンディングがとても大切にされていて、しびれるような快感を、ゲーマーに与えてくれています。

いきなりくいず!!

☆Q：スペース［　］！

さて、［　］には何が入るでしょうか？



今月のおめでたい方 宇宙皇子君（新潟県）の場合

見よ！ドハクリョクの景清を！



★なんとまぁ、5,000円もかけて景清ちゃんのコスチュームを作ったのは新潟県の宇宙皇子君。この後も弁慶や義経をつくる予定だそうで…ハァ〜まぁガンバッテください。

しかし、本当によーやるわ。まぁ、他人に後ろ指さされないように生きて下さい。

ご商談コーナー いよいよ好調！

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆僕の持っているゲーム基板グラディウス、アルゴスの戦士、メトロクロス、ドルアーガの塔など10数枚をお譲りします。資料を送りますので、60円切手同封の封筒で。

（〒472 愛知県知立市新林町平草 稲垣寿隆）

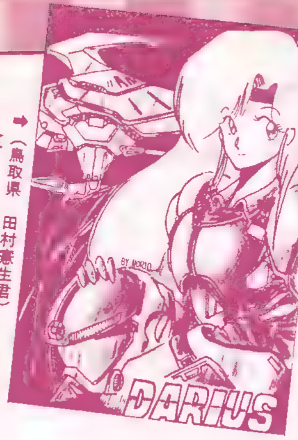
☆アーケードゲーム基板ギャラガを2000円でお譲りします。業務用ゲーム機に詳しい方、購入の仕方や本体の構造が少しでもわかる方、くわしく教えてくれる方にはただで差し上げます。お手紙ください。

（〒177 東京都練馬区西大泉 一條貴則）

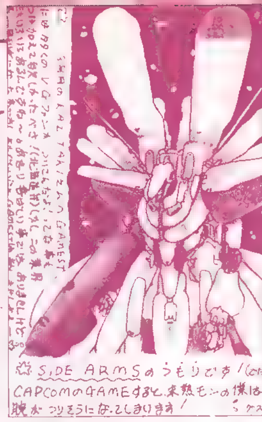
☆ビデオゲームPCB、ドルアーガの塔を8000円で、スーパーゼビウス10、000円で、2枚セットだと15、000円で売ります。又、2枚買ってくれた人にはスクランブル（コナミ）をサービス

。ハリアーと答えた方。あなたは普通のゲームファンです。
。インベーダーと答えた方。年はとりたくないですネェー。
。チェイサーと答えた方。TAITOファンでしょ!!
。パニックと答えた方。ひねくれてますね。すなおになりましょう。
。アタックと答えた方。SEGAマニアか、ただの年よりです。
。フィーバーと答えた方。任天堂の社員ですか? あんたは?
。シャトルと答えた方。本来なら普通の人なんだろうけど、ゲーメスト読者としては一番ひねくれてます!!

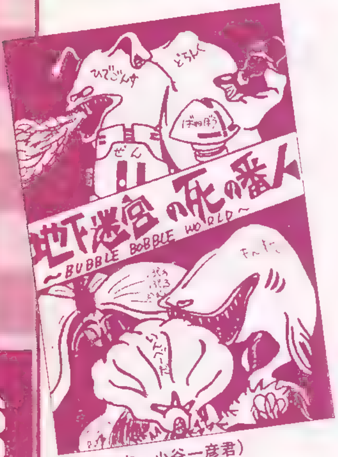
変なクイズですいません。
(千葉県　りゃん☆うーりゅー君)
★シーカー、コロニー、ファイヤーバードetcと答えた方。さてはマニアだな!? 「いきなりくいず!!」待ってます。



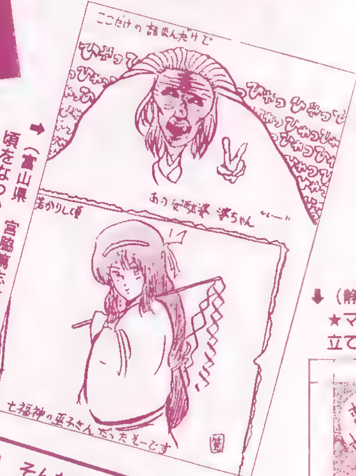
➡(鳥取県　田村意生君)★T-ATはセミロングなんですけど?



➡(北海道　まさ!君)★芸のこまかいところを買った。ご苦労さんでカードあたり。



⬆(越谷市　小谷一彦君)★これじゃあ怒号層圏かバラデュークだよ。


➡(富山県　宮脇篤志君)★若かりし頃をなつかしむバーちゃんでした?



➡(福岡県　青木純さん)★女子大生だってゲーム好きなら大歓迎ですよ。当然カードあたり。

⬇(静岡県　伊藤妖華蔔君)★マイクを持つ手の小指を立てるなっつーの!





➡(石川県　水無月昌弘君)★GODさんスイセンの1枚です。

調子にのりすぎだって!?　そんなこと言わないで!!

ゲーメストオリジナルTシャツデザイン募集!!

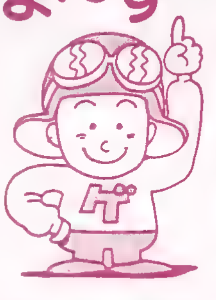
お調子者のゲーメスト編集部は、ついにオリジナルTシャツを作ることにしました。例によって、このTシャツもテレフォンカードと同じように、読者の皆さんにデザインしてもらうことにしました。(何? 編集部にデザインできる奴がいないからだろうって?　その通~りです!?)

俺がやるぞ~って人は、どんどんデザインしてください。もしかしたら君のデザインが採用されるかもよ!?

当然、このTシャツはゲーメスト読者へのプレゼントになるわけで、こいつあ皆んなもはりきってお便りを出すしかないわけ!!

おっと、ちなみにデザインのメ切りは4月末日だよーん。たくさんの応募待ってるゾ。あて先は「ゲーメストTシャツデザイン係」

お便り待ってま~す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

します。詳しくは往復ハガキで。
(〒708 岡山県津山市院庄　尾崎雅)

買います

☆テラクレスタ、ファンタジーゾーン、リターンオブジインベーダーズ、闘いの挽歌、のいずれかの必勝法が出来るだけくわしく載っている同人誌を探しています(特にファンタジーゾーン)。もしいずれかの必勝法をのせた本を持っている、又は発行しているという方がいましたら、内容や価格をできるだけくわしく書いてハガキで連絡下さい。(あれ? ファンタジーゾーンはゲーメストの2号で攻略をやったはずだけど!?…㊞)
(〒080 北海道帯広市自由ヶ丘　坂田昌治)

☆テーブルゲーム機に取りつけられるLDプレイヤーオプション込みを10、000円で譲ってください。もし手に入ったならば、LDゲームに必要な、LD、基板、オプションをあわせて6000円で買います。往復ハガキでお返事下さい。TELも書いて。
(〒793 愛媛県西条市飯岡　伊藤秀徳)

☆グラディウスの基板とファイナライザーの基板をできるだけ安く売って下さい。筐体も買います。
(〒960 福島県福島市蓬莱町　大沼孝章)

文通、その他

☆RPG、AVG、ACGその他モロモロのゲーマーのためのサークル「超発想集団」只今会員募集中です。パソコン&VGほかFC、MKIII等のファンの方、又、いちゃもん、テクニック等の情報もつかうこのサークルに入りたいと思われる方は往復ハガキで御連絡下さい。もちろん同人誌も作ります。ゲームブックファンも御参加下さい。
(〒939 13 富山県砺波市春日町　渡辺要介)

☆ビデオゲーム大好きな人、僕と文通しませんか。いろいろなゲームの情報交換などをしようと思っています。性別は問いませんが、年齢は14~18才ぐらいの人。お手紙下さい。
(〒755 山口県宇部市上宇部旦ノ辻　木村繁)

★以上で今月のゲーメストアイランドはおしまい!! ボツになった人ゴメンネ。またお便り下さいね。

1987／6月号　G　87年4月30日発売

巨鯨来訪なべて天地震憾す
戦士孤星にて夕陽に絶叫号



CONTENTS

《名物コーナー》

野村流紋氏の「誌上匿名うちあけ話」と、やまざき拓氏の「ヒットゲームベスト10」は、鋭すぎる批評眼と超辛口の切り口、一触即発の内容で毎号読者をヒヤヒヤさせた。現在では業界もすっかり大きくなってしまってやりづらいコーナーだがぜひもう一度…。

さめざめと泣くコバビーチ。えー、この号は表紙からしてベリグーなデザイン、中身もバリバリ攻略でとっても充実した1冊であった。ことに当時の伝統であるところの、『表紙ゲーメストロゴ中のゲーム画面写真』のWゾーン1Pクリア時プロコ夕陽に向かいて立つの図は実に秀逸。このころから読みだした、という人もいるのでは？

〔57P.〕『ボツはいやだっ!!』なんかいつもながらの嘆き節だけど、コメントのユーモラスな味が救いになっている。

〔58P.〕セガのFMサウンドをきっかけに、各社のGMレコードが出たりダライアスにヘッドフォン端子がついてたりと世はVGM栄華の時代のまさに幕開け。ゲーセンで録ったテープなんかも出回ってたりして、いやあいい時代だったねぇ…（じじい）。テラクレスタもエンデューロもよいが、やはりカルテットとアレックスキッド（アーケード）でしょう。SDIはまだ先ね。

〔59P.〕バブルボブル、ダライアス、奇々怪界…タイトーがいい仕事してる。パラデュークの安全靴氏はさらにノーフューチャーな迫り方。中央下の中島君、C³HYO君もよくのってましたねえ。

〔60P.〕ゲーセン女の子特集ね。しかし今思うに、当時のゲーセンってほんっと女の子にはつらい場所でしたよ。

上アテナイラスト…人よんでアイランドの印象派。右下ハガキ…現在あるタイプのイラスト＆コミックゲーム同人誌の超元祖がこれだ。初版100部というのが泣かせる。



（カット・HITゲームベス

おたやんの
アイランド回顧録
思い出に残る投稿者たち
（V）（その1）

ゲーメストアイランドの主役は、もちろん読者の皆さん。すべてのお便り（アンケートハガキに至るまで）に目を通す担当者としては、やはり心に残る投稿者たちが何名もいるものです（常連掲載者とは必ずしも一致しないんだな、これが）。

この項では、そんな投稿者を紹介したいと思います。

○AND＆安東君（岡山県→後に茨城県）

何をかくそう、創刊号より6号連続でお便りが載ってしまった人。適度な文章の長さと的を射た論。担当者のかゆい所に手が届くようなお便りの書き方は、お見事でした。

○橋詰英司君（埼玉県）

創刊号掲載。実は、このお便りは、実話をもとに㊞の植村氏が書いたものだったのよん（今だから言える）。

○栗原桃郎君（現在アイランド担当者）

投稿者→編集部と絵に描いたようなサクセスロード（大笑）を歩んだ㊞君。勢いにまかせてとてつもないことをしてしまう。レポート用紙18枚のお便りには涙が出た（読むのが大変で）。2号に掲載されたイラストも、実はレポート用紙に描いてあった（皆さんマネしないように!!）。イシターの漫画シリーズを完結させる前に㊞入りしたのは、単にネタがなくなったからだという話もある。……㊞君、このぐらいでカンベンしてあげるわ。きりがないので。

○蜂谷文彦氏（東京都）

プロの人でも投稿アリ、ということで…。後にメタ○フリ○ク○ってのも出てきたっけ。

○和田晴之君（京都府）

2号掲載。これ、編集部で大ウケだったんです。

○尾畑晃児さん（SNK）

2号掲載。メーカーの方からのお便りは初めてでした。後に大阪旅行に行ったとき、お世話になったのでした。

○鉄くん＆鉄くんJr.（鹿児島県）

大量投稿者でした。何と毎日イラストが10枚ぐらいずつ届いたという…。掲載は3号で1回だけでしたが。

○土岐三奈子さん（大阪府）

横山ひろ子さんと言ったほうがピンとくる人が多いかな？3号にて初掲載。この時のイラストのタッチを変えたものを私の引退号（32号）のときに送ってくれて、私は思わず涙したのでした。しばらく会ってませんが、お元気ですか？（私信）

○SYO君（和歌山県）

ドルアーガ関係のイラストが多かった人。3号初掲載。

○MADMAC君（福岡県）

4号初掲載。後にダライアスのイラストに「BXXPに出そうかなー」などと書いてあったりもした。

○HAT君（福岡県）

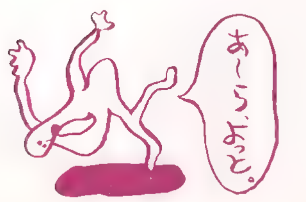
かわいいイラストの多い人でした。4号初掲載。

○RALPH君（岡山県）

3号初掲載。白手袋になったり、黒手袋になったり、アーチン頭になったり忙しい人でした（ペンネームに注目すべし）。

○転清君（神奈川県）

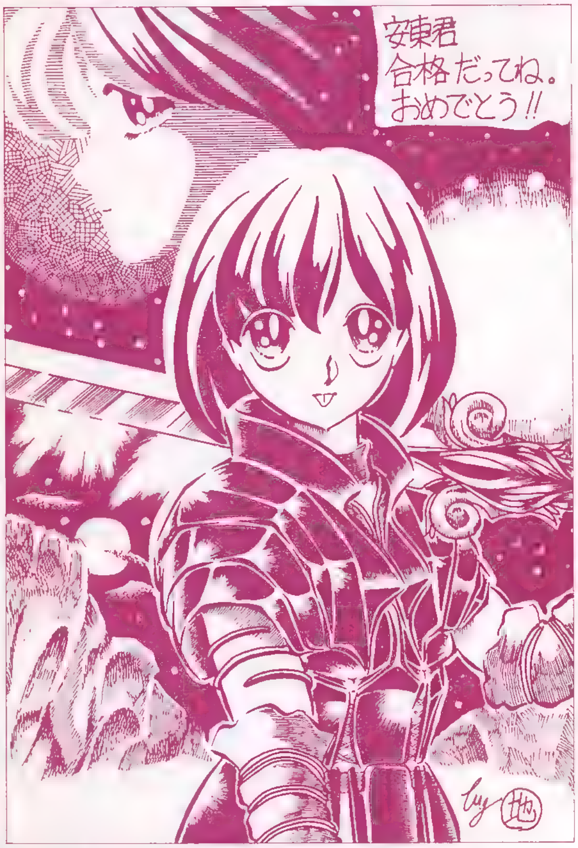
例によって、投稿者→編集部→ゲームメーカーへと道を歩んだ人。4号初掲載。初めて会った時、「背が高くて男前やなぁー」とうらやましく思ったものです（なぜ栗原君の項とここまで違ってくるのだろーか？）。



ゲーメスト アイランド

なんだ――――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　TことTM



⬆（岡山県　地球丸君）

☆ＡＮＤ＆安東君（このコーナーでおなじみ）が私の行きつけのＰＣ表町店（岡山市）へ来て、キャロット・ノートを利用するようになりました。

なんと彼と私は同じ大学に合格したのだそうです。ラッキー♡

んで、お祝いにイラスト描きました。載っけてほしいなあ。ボツになると１月間とても落ち込むんですよー。

★お２人共、おめでとう。ボツるはずないじゃん。

今月のボツはいやだっ!!

未成年だってお客だよ。
年の差で（大人だからって）圧迫してくるなんて、
最低です！

童顔・お坊ちゃまカットだからって失礼ですよ

先日西武百貨店にビデオソフトを買いに行き、その後（ＰＭ６時過ぎ）にすぐ近くのゲームセンターに立ち寄ったんです。

そこでゲームを鑑賞（!?）していたら、店員が近寄ってきて、「君、16歳未満？」と聞いてきたのです。僕は「いいえ、17歳ですけど…」と答えました。

ちょうど僕は制服を着ていて、おまけに身長は163ｃｍ、童顔ぽく、髪型は坊ちゃまカットですから、中学生か高校１年生ぐらいに思われたのでしょう。いくら制服姿とはいえ中学生位に見たてて注意するのはひどいと思いませんか。さすがに、この時はムッとしました。

頭にきたので、「ローリングサンダー」の下敷と「ワンダーモモ」のポスターを買って帰りました。買う直前、店員と一緒にいたおばさん（店長かな）もジロジロ僕を見ていました。

（静岡県　ＣＶＥ－Ｘ君）

★涙なくしては聞けない!!男としてこれ以上の誇りを傷つけられることはないよね。それでも、ちゃんと下敷とポスターを買ってきた君はエライ!!

実は私も似たような経験をした事があるんだ。童顔の友人と一緒に渋谷のゲームセンターに行った時、いきなり店員に、「18歳未満だろう、早く出ていけ！」とどなられた。友人が「18歳ですよ」と言っても「証拠はあるのか、早く出ろ!!」と言うだけ。さらに、バブルボブルをプレイ中の私に向かってまで、「今すぐ学生証を見せろ」とつっかかってくるではないの。

頭にきた私はプレイを中断し、学生証を店員に見せ、即座にそのゲーセンから出た。悲しみとイカリで体がプ・ル・プ・ル・とふるえちゃったよ。

よし、今度は童顔に見えてソンした人は、みんな揃ってテレビの年齢当てクイズに出ようぜ。

しっかし頭にくるね。だってそうでしょ、店員がこんな態度に出るっていうのは、風営法っていう法律があるからだけでなく、「ゲームセンターに出入りしているヤツなんてロクなヤツがいない」って考えているのがミエミエだもの。

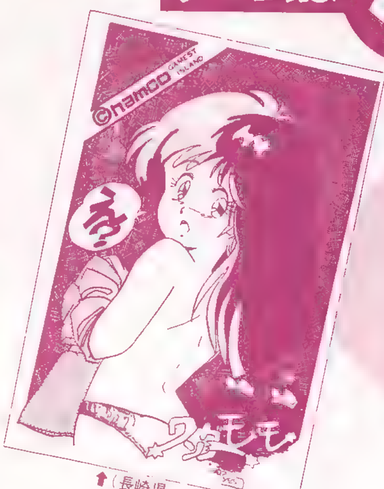
「じゃあ、そのゲームセンターで働いているアナタは何なの？」と言いたいねエ。

16歳未満を６時以降、18歳未満を10時以降、ゲームセンター内に立ち入りさせた場合、ゲームセンター側にもペナルティがかかるように（風営法では）なっているので、ゲームセンター側も大変だけど、プレイヤー側としてはいい気分でゲームをしたいもの。

『いい気分でゲームしたいヨーッ』って叫ぼうぜ!!

お便り待ってるよ。

ほんのちょっとした出会いから友だちになれる熱く語れるゲームがそこにあるから



↑(長崎県　吉崎大次君)★は、鼻血が…カードあたりだーい。

ほわっと いず えすえぬけぃ?

☆私が友達と一緒にとあるゲームセンターに行った時のこと。バミューダトライアングルがあったので、「おっ、SNKがまた新しいゲームを出したんだな!!」と言ったところ、友達の?君が「本当だ、しかし、いつものSNKらしくないなぁ…」と言ったので、僕はちょっと悩んでしまった…。どう見てもSNKだってすぐわかるではないか?

それで、「なんでSNKらしくないんだい」とたずねたら、彼は「だってセガもナムコもコナミもこんなゲームを作らないじゃないか」と言う。…

…僕はますますわからなくなってしまった。

なんでセガとナムコとコナミが出てくるんだろう?としばらく悩んだあげく、ちょっと聞いてみた。「おまえSNKって何か知っているのか?」「何を今さら!! SNKというのは、SEGA、NAMCO、KONAMIの頭文字をとっただけじゃないか」

「はっ!!」

僕はそれからしばらく何も言えなくなってしまった。

P・S 私はSNKとは何か、ちゃんと知ってます。念のため…。

(奈良県　大西康成君)

★な、なんということだッ! そ、その友達にアテナのTELカードを見せてあげるのだッ! ドッギャーン!! …ということでアテナのTELカードあたりです。

こんなことってあるんです

気分はDUAL WAY

☆わては19歳の2浪がきまった、なさけないヤツです。

という自己紹介は別にして先日、渋滞の中を愛車YSR80で走っていると、同じように渋滞にまきこまれていたFerrari328GTSのタルガトップをはずしたヤツから なんと!! あのマジカルサウンドシャワーが聞こえてくるではあ～りませんか!!

そこで、30歳ぐらいのドライバーに「テスタロッサじゃなくて残念ですね」というと、その人は「気分はDUAL WAYだよ」と言ってくれて、2人で大笑いしました。

その人はゲーメストのことも知ってましたョ。辻本さん、ちゃんと出したよー! うそみたいで、ほんとにホントだってば!

(福岡県　泥谷誠君)

★ウーン、なんと幸せな男だ君は。二浪の身でありながらYSR80でツーリング出きるなんて…。しかし渋滞の中でFerrari328GTSのタルガトップをはずしたヤツからマジカルサウンドシャワーが聞えてきたなんて、ウーン、メルヘンだ。さい先の良い(?)二浪決定を祝してDーGUGのカードあたり!

目を閉じればあの頃が…感動のVGM・ハングオン!!

☆セガ・ゲームミュージック、皆さん聞きましたか。ゲームの新旧よりも、ジャンルとして1、2と分けたGMOのセンス、いいですね。通して聞いてみて、一番感動したのはやはりハングオンです。

2年前、ハングオンにささげたあの夏。受験生で苦労してゲームやってた自分に、唯一の希望であったハングオン。フィナーレ、そしてランキング…今こうして目を閉じて聞くと、ひたすらに走るライダーとあの頃の自分とがだぶって不覚にも涙が…。(なんちゃって)

感情移入という点で、これ(VGM)ほど優れたジャンルの曲は他に無いでしょう。「暗い」などと言って、本当は聞いてみたいゲーマーの皆さん。自己満足でもいいじゃないですか。一番聞きたい曲を聞く、それが本当の音楽鑑賞ですよ。

(埼玉県　坂本弘貴君)

★誰だって1つぐらいは燃えたゲームがあるはず。その当時を思い出し、VGMに耳をかたむける…思い出とはいつも美しいものだから大切にしたい。でもその思い出が美しいのは、良いVGMがあったからこそなんだよね。

コワイですよ――ボクの友だち

☆4月号のSP2さんの文章を見て(56頁)、フッと思ったんですが、僕には小学生のころE君という友人がいました。

当時は「ゲーセンなんて不良のたまり場だ!」と思いこんで、近くの駄菓子屋でゲームをやっていたんですが、Eをそこにさそったのがまちがいでした。

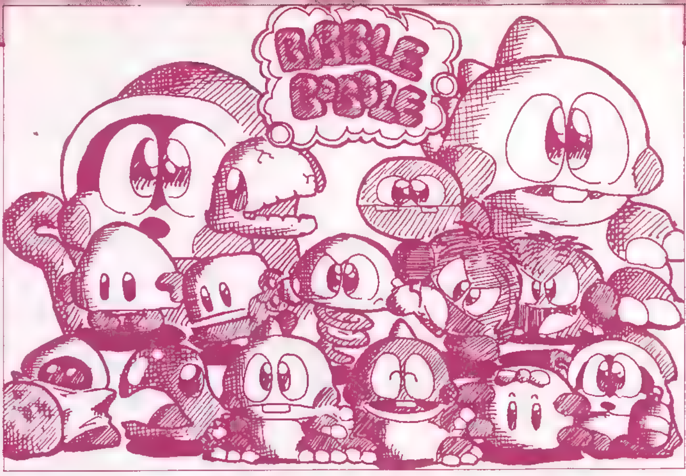
Eは地区のすもう大会で優勝したこともある怪力男で、「ゲームなんかより運動の方がいいよ」と言っていたのですが、一度やらせてみると病みつきになり、異常に熱中しだしたのです。

それからがさあ大変。レバーを曲げたりボタンを割ったりするのはザラで、ひどいときはレバーをひっこ抜いたり画面を割ったり、一度なんかは機械のまん中にまで手が入っちゃって感電した、なんて冗談みたいなことがおきました。(もっとも、これはゲームのカバーがプラスチック製だったからでもあるのですが…)

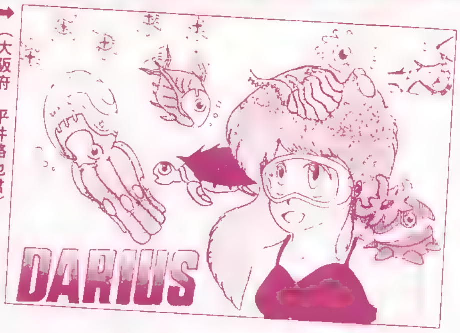
そういうわけで、僕はムーンクレスタとムーンパトロールとフォゾンとハンバーガーをやれずじまいでした。

ちなみに、僕は中一のとき引越して、Eとはそれ以来会ってないのですが、手紙によると空手部に入ったそうです。そして共通の友達が電話で教えてくれた話によると、このあいだ、スペースハリアーのレバーをまっぷたつにし、サラマンダのレバーを2つともダメにしたそうです。悪気はないんでしょうが、メーワクなやつですなあ。

★なんだかヘラクレスのようなE君ですね。会ってみたい気もするけど、よしておきます。安全第一、ですもんネ。



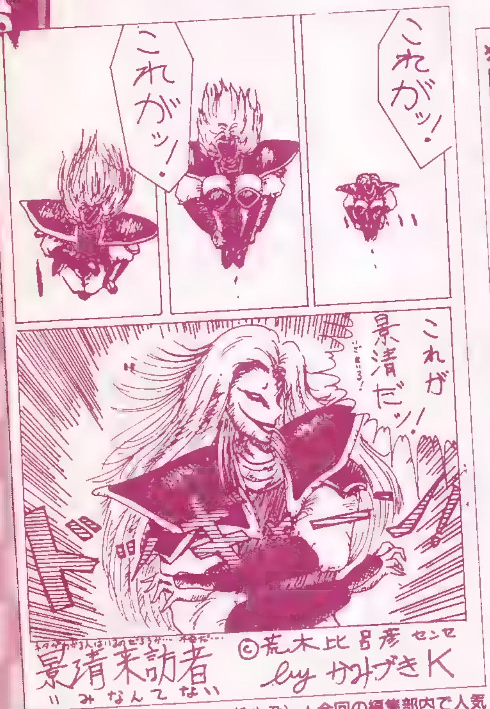
➡（埼玉県　ARMOR君）★やったぜ!! 文句なしにカードあたり。表情がいいよ。



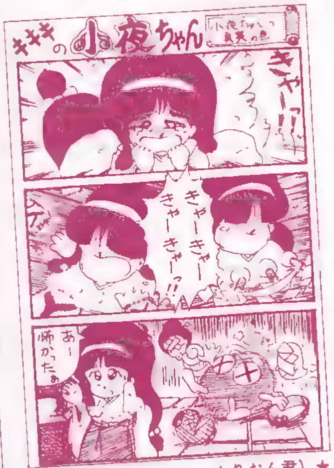
➡（大阪府　平井路也君）★これじゃあ水族館ですな。



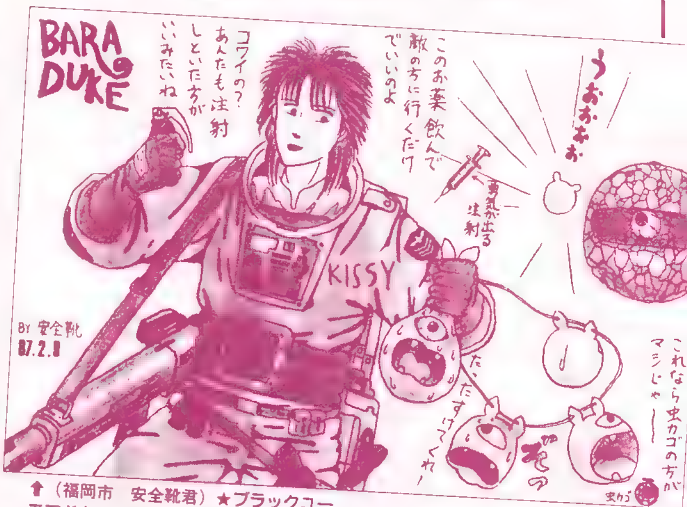
⬅（岡山県　BAKASHI君）★くぁーわいいぜー　カードあたり。



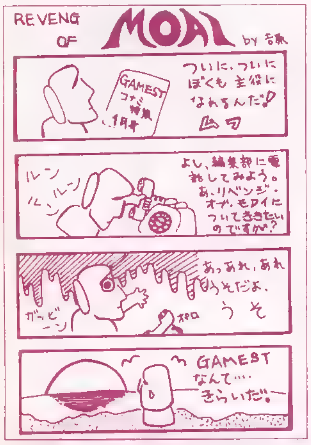
⬆（富山県　小沢哲也君）★今回の編集部内で人気No1!!　荒木比呂彦はいいゾ！　カードあたりだ。



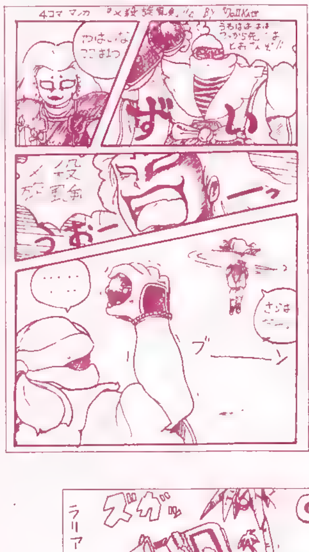
⬆（石川県　だんでぃ　☆りおん君）★小夜ちゃんの泣き顔がよい。カードあたり。



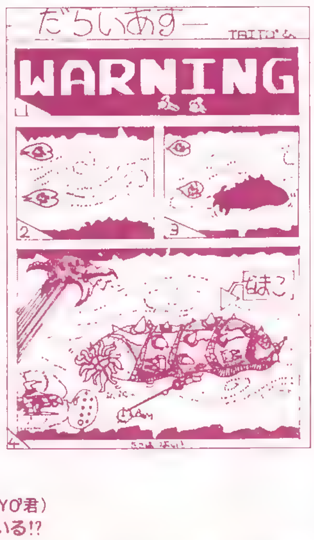
⬆（福岡市　安全靴君）★ブラックユーモアがあってよい。カードあたり。



⬆（千葉県　吉原紳浩君）★モアイの心情が手にとるようにわかります。カードあたり。



⬅（佐賀県　中島功将君）★おっとー、弱虫景清かー!! カードあたり。



➡（東京都　岡田洋一君）★こんなのが出たら笑っちゃってゲームになんないよ。



⬅（岐阜県　CHYO君）★よく観察している!?

こちらこだわり派

いまどき女性が居酒屋やディスコに行ったからってジロジロ見る人なんていないよ それがゲーセンじゃ…なんかおかしいしすんごくオクレテイル感じ



⬆（青森県　しばた君）★げ、芸術だあー！アテナだよ、ちなみに。

問題ですよ男性の態度

☆女の子がゲーセンに行かない理由について一言。やっぱり第一の原因は男性の態度ですよ。

去年、私がイシターを1人でやってると、やたら声をかけてきた男性がいたけど…ばかたれ！　女がイシターやるのがおかしいのか！　珍しいのか!!　ううう…私は本当に気分を害したわい。あとダライアスとか源平とかをやると、大抵男の人は珍しがります。（単に私が女の子が好きそうなゲームをやらないからだろう。）

それに、一部のマニアの方々の雰囲気も近寄りがたいですね。特に、ニューゲームに数人の男性がたかって、1人が終わるとまた同じグループの人がやる…みたいに何時間たってもゲームがあかない。あれは、はっきり言って不気味です。

あと第二の原因。女の子は何をするにしても2〜3人いないと心細いということ。これは私が言ってもどーしょーもない話。（私は1人で行くのがザラだし、あたり前だと思っているので…）

だけど、女の子も引っ込み思案すぎるところがありますねェ。もっと堂々と、あつかましいぐらいにゲームをしに行けばいいですよ（だって私がそうなのよ）。男性が「珍しい」なんて言えば、「そーですか―？」ぐらい言い返せばいいって思います。自分自身の考えでゲームしにくるんだもの。それぐらい、胸はって言う事が大事です。言えない奴はずっと悩んでなさい。私は知らないよっと。

実際、私が今通っているゲームセンターでは、店長さん以下、バイトの人達や常連さん達も仲良くしてくれています。その人達は私が女だからっていう見方しないもの。同じゲームが好きな人間として見てくれて、つき合ってくれています。

最近少しずつだけど、会社帰りのOLなんかもゲームセンターに来るようになってる。きっと、いずれ女の子もたくさん来るようになるよ。

（大阪府　横山浩子さん）

★4月号の、りゃん☆うーりやー君のお便りに対する返事(?)なんだけど、男性ゲーマーのみならず、女性ゲーマーへの提言までしてくれました。ありがとうございます。

僕の彼女にギャラリーセリフは最高だけど…

☆女の子がゲーセンに来ない理由は?…「不良の巣である」という偏見、場所が悪いetc…それもあります。しかし、最大の理由は「客質の悪さ（暗さ?）」です。

先日、彼女と某メーカー直営店に行った時の事です。今までその店に入った事のなかった僕は驚きました。客の多くが薄汚れたトレーナーやサファリジャケット、汚いジーパンに、何が入ってるか分からないでかいカバン…。そうです、あの悪名高いアニメおたくそのもの！　といった感じの人ばかりなのです。（ちょうどその時、オタク好みの新機種が入ってたのです…あっ！　メーカー名わかってしまった…）

その機種の周りに集まってボソボソ話している姿は、不気味そのものでした。入るのやめようと思ったのですが、気をとりなおしてプレイしはじめました。ここまでなら大した事なかったのですが…。

プレイし始めると、そのオタク連中の一部が彼女のうしろ（周りではないんですね）に集まってきて、またボソボソ話し始めるのです。ゲーム慣れしてない彼女のプレイを見ながら、「僕ならこの時点で××点はとれてる」とか「あーあ！　あそこに××があるのに…」とかブチブチ言うのには、さすがに僕も腹が立って、連中に文句を言ってすぐ店を出てしまいました。

彼女も「あんな暗いトコ二度と行きたくない」と言ってました。

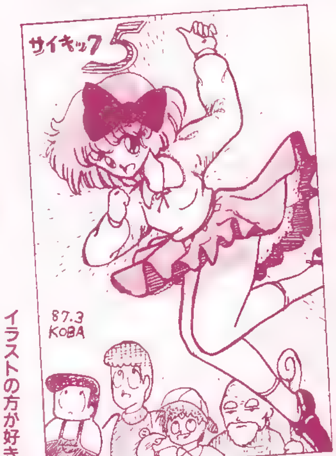
偏見があるだの何だのと、周りに文句をつける前に、まず自分から変えてはどーですか!?

ゲームセンターで、わざとらしく自分の最高点や隠れ技の話をしてませんか？（腹立つ…）

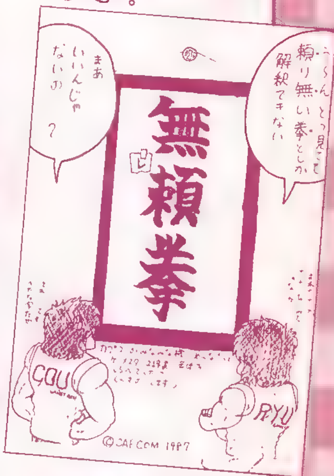
ちゃんと小ぎれいな格好してますか？（そのキタナイスニーカー！　ちゃんと洗え！）

店の中で、アニメ雑誌広げて読んでませんか？（別に悪かねーけど…）

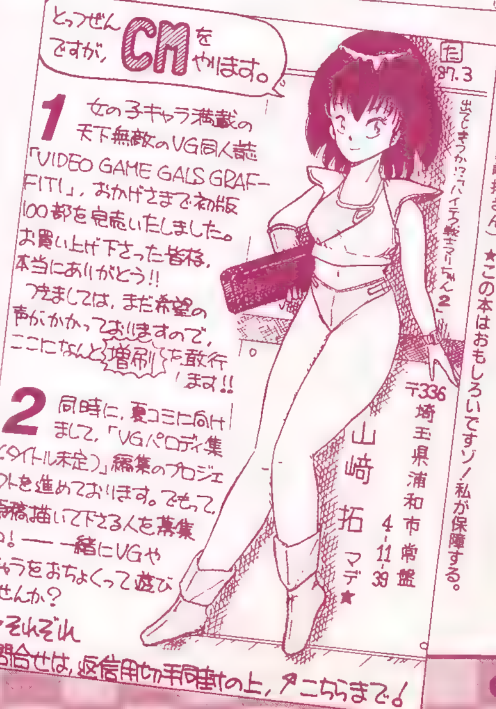
カメラ持ち込んで、画面を撮るなどというドひんしゅくの行動をしてませんか？（このロリコン新機種の画面や音



➡（埼玉県　ARMOR君）★ハガキのあて名の下のイラストの方が好きだ。さめざめと泣くコバビーチ!! カードあげるよ。



⬇（北海道　増田精二君）★うーむ…。



⬅（埼玉県　山崎拓さん）★この本はおもしろいですゾ！私が保障する。

を必死に撮ってる〈録ってる〉オタクがいたのにはまいりました)

そしてもうひとつ! 女の子に声かけてくるんなら、爪ぐらい切ってこい! と言いたい。(キタナイ!)

ゲームファンが今のアニメファンみたいな状況に追い込まれるのは、時間の問題です。

僕はもう二度とあの店には行かないつもりです。(しかし彼女に声をかけてきた男のセリフが最高!!「ねえ! 機種増やしてあげようか?」)

(広島県 H・M君)

★いや、ドキッとしちゃいました。ある日のボクらを見ていた、かな。せめてパンツだけでも洗っておこうっと。

それは!! これなんです

☆今、4月号のゲーメストを眺めとるんですが、女の子がロケーションに来ない理由。

私はこれが大きいと思います。それは!! 大半のトコはトイレが男女兼用で、さらに汚い!! 男の私でも思うもんね。

デパートなんかのゲームコーナーなんかなら、女の子がやってるのをよく見かけるのは、このせいかもよ。

まあ実際、ロケーションによく行く女の子のアンケートでもせんとあかんのやろけど。

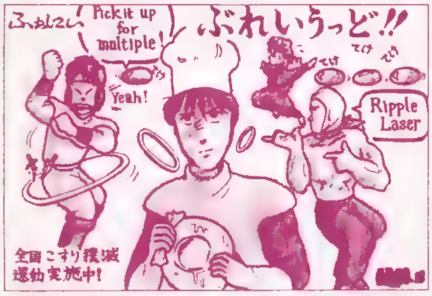
それとね、筐体の形も問題だと思うね。テーブルタイプは最悪ですよ。想像すれば理由わかるでしょう?

ぼくはゲームセンターが恐いと思っている女の子はほんの少しだと思います。多分、女の子はゲームセンターはダサイと思っとるにちゃいありまへん。だって、おたくみたいなの(おたくも多くいると思うが)でいっぱいなんだもの。

(岩手県 坂本淳)

★フムフム…。

まだまだ コスリの もんだい



⬆(東京都 HAN. S君) ★Funny.!!

問題があれば解答はある でも正解かどうかはその人次第(無責任かあー)

コスリについての大論文!? ・ゼッタイ参考になるから聞いてちょ!

私、4月号のKAZ・TAKI氏の考え(P56)に同調します。

でも私思うんだけど、連射が必要なゲームなんて、あまりないんじゃないかな? と思うのですよ。連射できなくとも十分テクを身につければ大丈夫。

ただ、パワーUPものはしくじると、なしくずしの可能性もありますけどね。

だいたいにおいて、敵を倒すだけが能じゃない。ディフェンスするのも、これゲームの楽しみ方ね。やたらと連射して、あっという間にクリアするプレイは見ていても気分の良いものだけど、抜けられそうもない敵弾の中をかいくぐることは、プレイする者もそれを見ている人も感動させることが出来ると思う。

ムダ弾ムダ打ち君はしてないかな!?

ところで、書いている本人は連射はけっこう速い。が、持久力がないので、連射はゲームを一通りみて、大事な所で使うようにしている。

だいたいボタンをコスるというのは、ムダ弾が多いと思う。だから、できるだけ指を休ませることが大事だと思う。

それからムダ打ち。これは画面の制限があるので、大半のゲームは画面上に自分の弾が2発とか3発とか打てないものが多いはず。つまりだ! いかに連射が16発/秒といえど、3連発のゲームではやはり画面に3発しか出ないんだよ。ボタンを打っても弾は出ないのに、必死でたたいてるんだもの。

では、そんな人はどーすれば良いか? ズバリ、できるだけ近づいて打つ!!

敵との距離が近づけば近づくほど、自分の持つ連射能力を最大に近づけるハズです。このことを注意して攻撃をよけることを修業すれば、ハイスコアとはいわずとも、先の面を見れるようになれると思います。

つまらんことですが、この考えを思い出したのは、まぎれもないエグゼド・エグゼスでした。残念なことに短命なゲームで、結局590万しか出せなかった。

カプコンのゲームは手がイタイなんて良く聞くけど、なーんか違うんだナァ。

あ、それから、疲れる以前に速くたたけない方!! ダイジョーブ。ポイントさえつかめば、やっているうちに少しずつながら速くたたけるよーになるものですよ。ディフェンスが上手になれば、連射なんて自然に身につくものです。人間個人差もある訳だし。

モールスとコスリの関係 ヒントがいっぱいあるぞ

ところで、コスるということのなさけなさを、ここで私なりに言わせてもらいます。

アマチュア無線をやっていた私は、モールス(あのトン・ツーっていうやつで通信する方法)を始めた時、速くキーをたたくことが出来なかったことを記憶している。

モールスというのは、1字が短点だけで表現されるものから、多くの組み合わせで表現するものまでさまざまで、1分間に120字～80字打つわけで(もっとも、これはプロの方の話で、ほんとに初級の人は1分間に25字前後)、その技術はスゴイもんなのです。(だいたいのプロの音はトン・ツーとは聞こえずに、音がつながって、ふるえて聞こえます。)

さて、話が大幅にズレてしまいましたが、実はこのモールスとコスリには以た面があります。

モールスをする時キー(電けん)を使用します。この種類の縦ぶり電けん(要するに、下に押せば電流が流れる)と横ぶり電けん(つまり左右にレバーを振る感じに使う)。

これはコスリなしと、コスリと同じ立場にあります。そう、横ぶりの方が速くたたけるのです。が、しかし正確さからいうと縦ぶりほど正確にはたたけません。

ツインビーをコスリでやるとしたら、ベルの色をあわせる時、ムダ弾を当ててしまったために、バリアが取れずに死んでしまったということはないでしょうか?

ちなみに、正確に送信できない現象というか肉体的な障害というのか…まあそういう風になるのを「手くずれ」と言います。そーなってしまった人は横ぶり…の方を使用する。なんか似てるでしょう?

この「手くずれ」ですが、無理して速くたたこうとすると(特にやり始め)、よくなるらしいです。また、やはり過激な手首の運動、過度の練習なども原因です。おそらく、これはゲームプレイヤーにもいえるでしょう。

こんな時はありませんか? 肝心なときに、連射するつもりがボタンを押しっぱなしだったなんてコト。もし少しでもそんなコトがあれば、それは連射くずれだ!!

こーなると、もうコスリまくるプレイヤーになってしまう可能性が大。

もし、こーなった場合、次のようにして直すよーに。

①程度が軽い場合はまあよいとして、重い場合は思いきってプレイを休止する。心理的な圧迫感(くそォ〜連射があ〜〜という…)や焦燥感を除くため。

②フロに入った時なんかに手首をよくもみほぐしておく。

③プレイする時は、できるだけ連射を必要としないゲーム、またはゆっくり落ちついてボタンをたたき、本当に少しずつ速度をあげて、元の状態へと戻す。

まあ、③はともかくとして①と②は常にそうした方が良いと思います。本当に。たかがゲームに…と言われそーだけど。

(最好調ジュン)

おまたせ、新コーナーだよ パロディゲーム大集合

★いや〜、来るわ来るわ、パロディーの山!! おかげで毎日編集部では笑いが絶えませんでしたヨ。（これホント!!）短編からイラスト入りの大作まで、ぜ〜んぶ紹介したいんだけど、紙面の都合で今回はこれだけね。

バブルボブルIIはこれ!!（BY TAIKO）

☆チェルノブイリ原発事故によって目覚めた（あぶねェなあ…これじゃゴ○ラだよ）謎の泡吹き大怪獣2匹と、自衛隊との死闘を描くものである。

プレイヤーは対怪獣用兵器フォウムデストロイヤーが完成するまでの間、怪獣をなんとかくいとめなくてはなりません。町の破壊度が100％でゲームオーバーになります。戦車隊や高圧電線をうまく利用して、バブルン&ボブルンをくぎ付けにしましょう。

なお、取材班が聞いた極秘情報によると、エンディングに「これが最後のバブルン、ボブルンとは思えない。いつかきっと第二の彼らが現われるだろう」というメッセージとともにコマンドが現われ、この通りにしてゲームを始めると、「スーパーバブルボブル2」ができるという。

（富山県　かみづきK君）

★今ひとつオリジナル性に欠ける、かな。



←（静岡県　原田典昭君）★若い読者にはわかんねーだろーな。

ドルアーガ3「イシターの逆襲!?」

☆ドルアーガの塔を脱出以後カイやギルを含む大勢の人々は平和に暮らしていた。しかし、その平和も長くは続かなかったのだ。

20年後、長い間女神さんだと思われていたイシターが本性を現わし、鬼のような攻撃をしかけてきた。ドルアーガもその他のモンスターも、イシターに操られていただけなのだ。

ギルとカイは再び戦おうとしたが、ギルはアーマーやエクスカリバーを質屋に入れてしまい、カイはブルークリスタルロッドをイシターに返してしまったので呪文が使えなかった。

ギルとカイは、自分達の子供である魔法を使えるナイトの〝グレアム〟に全てをたくした。グレアムは経験値によってパワーアップする戦闘機〝BIX−2〟に乗り込み、数々の攻撃をかいくぐり、イシターをコントロールしているマザーブレインを破壊するく飛び立った。

（ICカード使用により、謎の小中学生にデータを盗まれることがなくなりました。）

（埼玉県　小笠原大輔君）

★ギルが質屋にいったというところがよい。この程度だと松竹梅の竹ですな。

DARIでゴワス

☆惑星ダライアスの戦士プロコとティアットは、ベルサーを倒して英雄になった。巨大な宮殿に住み、食べて食べまくったのであった。

そして、食べ過ぎて太りに太った2人に「再びベルサーが生きかえった」との通信が入る。2人はまた出動しなければならなくなった。

しかし、シルバーホークには2人の体は入らなかった。しかたがないので、2人は巨大強化宇宙服を着て出動したのであった。

武器は「どすこいパワーガン」と「はり手つっぱり」だ。ダライアスの筐体で2人同時プレイ可能。どすこいパワーガンは飛距離が短いので、接近戦にはどすこいつっぱりを使うのであった。

（大阪府　ELPEO　EBU君）

★ここまでバカバカしくなるとエライ!! 文句なしに松。DIGDUGのTELカードあたり。





↑（愛知県　遊佐哲也君）★す、すらいむが!! カードあげます。

※このコーナーに登場するゲームはすべてフィクションであり、実在のメーカー、ゲームとは一切関係ありません。したがって、発売されることはありえません!?

うーん、もっとスッとんだバカバカしいのを考えてね。楽しみに待ってるぞ〜。

今月のおめでたい方 タコ坊君（長崎県）の場合



↑チッチャナちっちゃな超大作！

なんとファンタジーゾーンの7WAY-SHOTのフルスクラッチモデルを作ってしまったのダ!! 正面から見ると、ちゃんと7つ穴があいてるゾ。

パテがかわくまで1ヵ月弱、完成まで1ヵ月半という超大作。ちなみに大きさは約3センチというミニサイズだ。君も挑戦してみるかい!?

ボツとはなんだ!? ——お答えいたします

☆私はすでに5枚程のハガキがボツになってしまった。なぜだろう？ 私にとってはく・・・だらない手紙がホイホイ採用されているというのに、私の意見を書いた手紙は何故採用されないのだろう？

実はゲーメスト編集部の人達は、非常に人のいいように見せかけて、本当はとても軽々しい人達なのではなかろうか？

まー、ボツはたいていの雑誌ではおなじみだが、同じような意見が載っていて、自分のが載らないのはおかしい。

少ないこづかいの中からハガキを買ってきて、そして色々な意見を書いて送り、「いつになったら載るのかなぁ」と思って3ヵ月!! まったく載る気配はなかった。

「共に青春を語ろう」なんて言っておいても、載らないんじゃ共に語れっこないじゃないか!!

（宮崎県　すうぱあぎる君）

★ごめんね。こんな思いの方、た〜くさんいると思うんですよね。では採用されるにはどうすればいいか？ ちょっとアドバイス。

①文の長さは短かからず長からず、ピタッとおさまっているのが最高だけど、これはむずかしい。どちらかといえば、長い方が…つまり頭を切り尾っぽを切って胴体だけ使うってこともできるから。勝手なことを言ってゴメン。

②お便りの少なそうなコーナーを狙う。

③オリジナル性の強いこと…イラストなんかは本などをマネて書いたものはダメネ。

④イラストは書き込み文字を大きくして色をつけない…縮小して印刷すると、文字が見にくいし、色が出にくいんだよね。

すうぱあぎる君の場合は、④があてはまる。（君の怒号層圏シリーズはおもしろいんだけどね…）私は一応全部のお便りに目を通しているので「僕のハガキ読んでないんじゃあ？」と思っていた方、ご安心を。

すうぱあぎる君には、奨励賞としてアテナのTELカードをあげちゃう／

ご商談コーナー いやあ売れて売れて！

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆影の伝説、B-ウイングをそれぞれ1500円で売ります。往復ハガキで。申込んだ人には攻略本プレゼント。
（〒579 大阪府東大阪市箱殿町　具志慎一郎）

☆マシンガンジョー、スーパータンクを各1500〜1800円で説明書付き。送料こちら負担。往復ハガキで乞連絡。
（〒799-26 愛媛県松山市和気町　浜田広志）

☆セガゲームソフトのスパータンク、ガルケーブ、サテライト7、ピットポット、青春スキャンダル、ゴーストハウス、グレートボール、グレートサッカーを各1500円で譲ります。すべて箱、説明書つき。往復ハガキで。
（〒321-33 栃木県芳賀郡芳賀町東高橋　水沼孝夫）

☆ファンタジーゾーン2800円以上。往復ハガキで。
（〒520-18 滋賀県高島郡マキノ町　杉島隆）

☆ドラゴンバスターを1800円程度で。往復ハガキを。
（〒940 新潟県長岡市日赤町　小川浩司）

☆基板安く譲ります。ダーウィン、アテナ、アルゴスの戦士、ヤンチャ丸、バブルボブル等。往復ハガキで。
（〒472 愛知県知立市弘法町弘法山　加藤利男）

買います

☆アーケードゲーム基板（バブルボブル）を安く売って。
（〒663 兵庫県西宮市甲子園口　原光一郎）

☆MSX2用ゴエモン、ザナドゥ等、2000円〜2500円希望。
（北海道利尻郡東利尻町　平川浩貴）

交換

☆マークIIIの北斗の拳を持っている方に、ボクの極悪同盟ダンプ松本と交換希望。
（〒059-03 北海道登別市若山町　高橋亮一）

☆僕のウッディポップと君のピットポットか青春スキャンダルかファンタジーゾーンと交換したい。箱・説明書付き。
（〒703 岡山県岡山市小橋　片山義行）

☆僕の青春スキャンダル、ヒーロー、ファンタジーゾーン、テディボーイブルース、スペースハリアーをワンダーボーイ、北斗の拳、ザ・キャッスルと交換希望。1本対1本ネ。
（〒302 茨城県取手市下高井　蛯原利久）

☆僕のスペースハリアーとあなたのファンタジゾーンを交換しませんか。
（〒098-51 北海道枝幸郡中頓別町　山本晋）

お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

1987／7月号　87年5月30日発売

不将霊百円にて安心成仏 製作者面々一堂にて談笑す



NO.10

CONTENTS

《次号のお当番編集長》
「うっ、ついに次の編集長は、おいらにまわってきてしまったか。う〜し、こうなったら、とことんやるっきゃないっちゃね〜!!軽〜いノリでいっくぞ〜。それっそれっ!!」
（SPY大和氏　編集後記より…。当時、なんと編集長は持ち回り制度だった!!）

妖怪道中記のたろすけが、天界で天女たちとおフロ?に入っているという限りなくおめでたい表紙の10号。ストリートファイター、ドラゴンスピリット速報が載ってる。1周年記念でアイレム、SNK、カプコン、コナミ、セガ、タイトーの方々が一堂に会して座談会をおこなっている。すごいぞ!!

このころの出来事といえばコナミがMSX版グラ2のアイデア募集していたなとか、ナムコがソルバルウの3機合体ソフビキット出してたなーとか。うにゅーと行くか!!

〔66P.〕右下『ゲーマー度ちぇっく』ん?よくよく考えるとこれが今にいたるまでしつこく続いている地道な穴ウメシリーズ『うんにゃら度ちぇっく!!』のサキガケではありませんか。うむ、当時はニュースステーションという番組で「金曜チェック」なる名物コーナーがありましてな。投稿者ののーりん一号というひとは、当時にして数少ない芸のある文章常連投稿者のひとり。項目⑧の『ダラ銭』という表現が泣かせる…。ダライアスで遊ぶためのお金、という意味なのね。

〔68P.〕『ふれあいゲームの世界』この号からスタート。ほのぼの。しかし左上の新聞記事、100キロ近いテーブル筐体を盗むとは…。

〔71P.〕『パロディーゲーム大集合』…おや?この号だけ『パロディーゲーム大賞』になっているぞ?…誤植は、こーいう毎月同じという部分があぶない。中央左下、これが有名なダラIIの「キラーヒジア」の元ネタです。そのほかにも、アイランドなんかで冗談で言われてたことが実現、というパターンは枚挙イトマなしである(特に体感もの)。シャレにならんのう〜。これを投稿した小森君は、この月だけで3枚も載ってしまっています。

ボツはいやだっ!!〔胎生編〕

大黎明期秘蔵物件

★まずは超初期の投稿者の作品で陽の目を見ていないものを発掘!!6年ぶんのボツストックの中から根性でさがしだしたという超逸品。おがみたおしつつ見てくだされい。

しかし、はじめたはいいものの下手すると投稿者の超遺恨かいそうでおそろしいものがあります。はあー。今でも充分見られるもの、今だからこそ映えるものを選んで、ガンガン載せてくのでおったのしみ——。



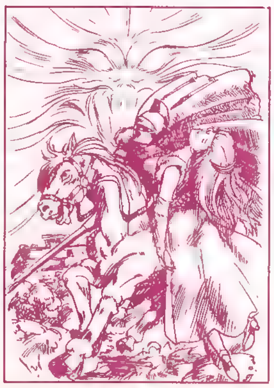
茨城県　田またなおき君



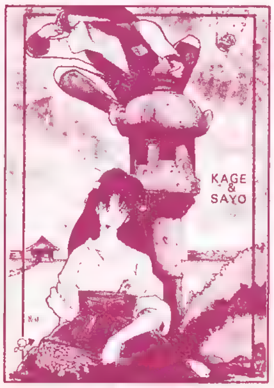
大阪府　横山浩子さん



鳥取県　田村憲生君



神奈川県　転清君



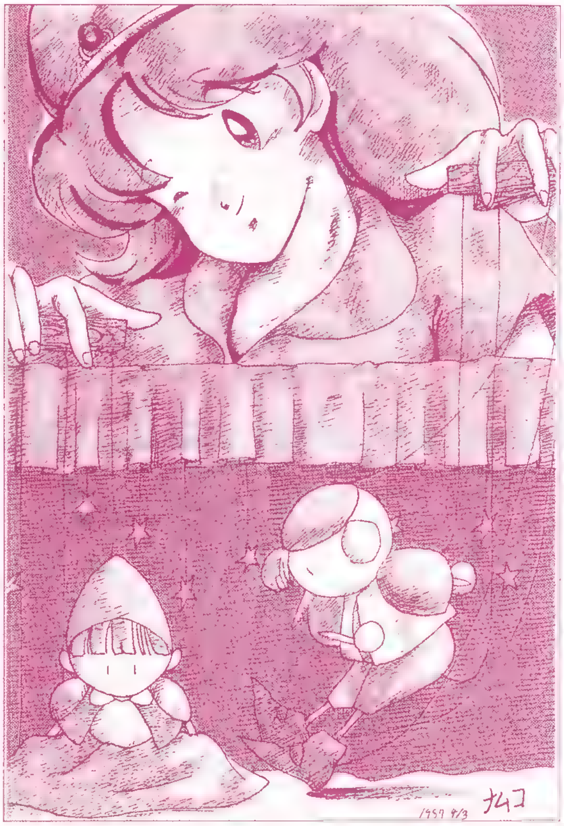
茨城県　DEAD崎君



岡山県　地球丸君

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!



▶(青森県　しばた君)★あやつり人形のピノとアチャ。とってもカワイイよ。カードあたりだね。

常連第一だからって勝手にハイスコア書きかえるなって!!

みなさん聞いて下さい。オレの家の近くにあるゲーセン(メーカー直営)は、まるっきり人権を無視した、とんでもないゲーセンなんだ!!

それはとゆーと、そこの店長は勝手にハイスコアを書きかえるんだ!

ある日、オレの得意なゲームが来たので、ハイスコアを出し、どうどうと自分の名前を書いた。それから、オレが行くたび、ハイスコアボードのオレの名はきちんと書いてあった。

しかしだ! 某雑誌にその店はハイスコアを送っていたので、オレの名がのってるなー、と胸をドキドキさせながら見てみると、そこには、オレの名じゃなく、その店の常連、Yになっていた。もちろんYの点よりオレの点がはるかに上だし、そのゲームが来た日以来、オレがハイスコアを出していたのだ。

このことを友人に話したところ、そこの店長は記録を常連のに書き直して出すのだそうだ。(ちなみに友人Tもそのギセイになったという。)

オレは腹がたって腹がたって、絶対のせてやると思って、記録を執念でのばした。そしたら、いつの間にか常連(ということ)になったらしく、店長がなれなれしく話しかけてきた。

だが、オレは無視した。そしてゲーメスト3月号に、オレの名がのった。

この時以来、オレは過去のことは水に流そうと思った。

(甘いかな?)

(長崎県　ひで坊)



◀(東京都　K²君)★神の池のお姉さまは色っぽいのダ♡でも何故景清がいるんだろ?

ちょいと君の学校でもどう?

やっ、やったぜい、ぜい、ぜい……。

なーんと、うちの学校では〝そーじ〟の時に、VGMが流れるんです。

ただ私が生徒会実行委員会の人間なので、視聴覚委員にちょいとやってもらってるんです。

今まで流したのは「アウトラン」「スペースハリアー」他数曲です。知ってる人は喜んでいますが、知らない人は…「何これ!!」と言ってます。

さあ、皆さんも生徒会に入るか会長になって、VGMを世の中に広めようぜ!!

(福岡県　BON)

★甘くカラく、ショッパイのが青春なのだ。　Ⓣ

女性だから先生だからゲームをしない…なんて偏見さ 面白ければ誰だってゲームをするさ

先生！ あなたは何でゲーセンに!?

☆某日、僕は受験生の身でありながら、ゲーセンで奇々怪界をしていたのです。すると、何となんと、それが美術の先生(若い)に見つかってしまったんです。

おかげで小夜ちゃんは、やまんば(おいおい、山婆と書いて"サンバ"と読むんだよ…(御))にみーんな殺られるし、せんせーには「ゲームなんてやってて面白いか?」などと小言を言われるし、もう最悪でした。

…とまぁ、ここまでは良い(あまり良くないけど)のだけれど、忘れもしない、その次の週の土曜日のこと!!

塾の帰りにゲーセンに寄ったら、なんとそのせんせーがWEC LE MAN24をプレイしてるではあーりませんか!!

で、何故ゲーセンにいるのか聞くと、「だって、ゲームが面白いからだもーん」とあっさり言われてしまった。ちくしょー、自分勝手なせんせーなんて、せんせーなんて…でぇっきれぇだぁ——。

(大阪府 魔法のプリンセス ワンダーモモ君)

★君たちの若い美術の先生、しゃれてんじゃない。魅力あるよ。今度ゲーセンであったら、ダライアスでも教えてやったら。ついでに、ゲーメストも買ってもらってネ。

女性パワーをなめたらいかんぜよ!

☆いやあ、おどろきました。何かって、あるデパートのゲームコーナーでサラマンダをしていた女の子!! まったくムダのない動きで、軽く何周かしてしもーた。

それに、あるバッティングセンターに行ったら、女の子2人で「ダライアス」をキャイキャイ言いながら、A C F J N S Xと1人はJまで行き、もう1人もJまで行っ

正しく答えよ

これは、あなたがどれほど「この世界」にハマッているかを調べるテストです。マル、バツで答え、マル×4点があなたの点数です。

それではGO!

①VGMのレコードを4枚以上もっている。

②PSGとFM音源を聞き分けられる。

③事あるごとに「必殺!! 旋風剣!!」とか「Welcome to the fantasy zone. Get ready!」とか場所を選ばず叫ぶ。

4筐体を買った後、家までもち帰る方法を真剣に検討したことがある。

⑤平景清のことを、さりげなく歴史の先生に質問したことがある。

⑥キャロットに下敷きを買いに行って、ついつい2回ゲームをしてしまう。

7横断歩道の信号スイッチを反射的に連打してしまう。

⑧ファ○コンのカセットを買うより、ゲーセンでダラ銭使った方が得だと思う。

⑨ゲーメストを買う金があったらゲームをするので、立ち読みですます。

⑩ギャラリーがいても、キンチョーせずにプレイを進められる。(うらやましい)

⑪プレイ中でもVGMを1和音ものがさず聞きとれる。(これまたうらやましい)

⑫ツインビー、沙羅曼蛇で決して2人同時プレイはしない。(賢明である)

⑬「バブルシステム」という言葉を本で見受け、その実体について考えてたら、夜も眠れなくなったことがある。

⑭トラックボールのしくみについて本気で悩み、夜も眠れなくなったことがある。

⑮ゲームメーカーへ就職するにはどうしたらよいか考えあぐね、夜も眠れなくなった。(こればっかしや…)

⑯アテナ、ファ○コン版の広告を見て、怒り狂ったことがある。(SNKさん、ゴメンナサイ!!)

⑰連射がしやすいように、右手親指と人さし指のツメをのばしている。

⑱沙羅曼蛇のストーリーに「ロード・ブリティッシュ」という名前をみつけ、腰をぬかした。

19エイズ以外に自分の最も恐れている病気(?)は、けんしょう炎と視力低下である。

⑳こすりのあとがついているコンパネを見ていると、悲しい気分になってくる。

㉑スカスカボタン、ヒョロヒョロレバーの台にあたると世間に対し、怒りがこみあげてくる。

㉒ゲーム以外、ほとんど他に大口の金の使いみちが思いうかばない。

㉓古本屋で『ゲームセンターあらし』をさがしたことがある。

㉔すでに伝説となった『デイグダグ豆本』の仕掛人が誰か知っている。

㉕将来、ゲーム雑誌の編集者になりたい。

ゲーマー度ちぇっく!!

——高ければハハが泣きます

さて、あなたは何点?

0~24点の人:よかったですね、あなたは幸せな人です。何も考えずに、ほどほどにゲームを楽しみましょう。普通のオトナになれます。

25~49点の人:健全なゲームファンですね。そうですよ、ゲームは楽しけりゃそれでいいんですよ。ちっとも悪いことじゃありません。胸をはって町を歩きなさい。学校でいやなことがあったら、ゲーセンへ行きなさい。

50~74点の人:はっきり言いますと、あなたはマニアです。3日間レバーを握らないと、手がふるえるでしょう。あなたの将来はこのままでは、進学や就職はおろか、結婚さえままなりません。が、毎日リハビリをかかさず、日々精進すれば、社会復帰は望めます。努力するあなたを、神様はきっとお見捨てにならないでしょう。

75~100点の人:アーケードゲームばかりでなく、ファ○コン、パソコンゲームにまで通じてしまっているあなた。首まで泥沼にはまっています。あなたはゲームセンターあらしです。やったね! すぐ鉄ゴウシのある病院へ行こう。

(北海道 のーりん1号君)

★ありがとう。共通一次の問題より合理的です。さっそくゲーメスト編集部でもテストします。でも、病院行き続出で、ゲーメスト出せなくなるかも。カードあたり。

あったらいいな＝怖いシリーズ

☆アウトランの完全回転式タイプ

☆ダライアスの360度フルスクリーン

☆バブルボブルのパスワード

用レバー&ボタン

☆ダンクショットのラフプレイあり

☆麻雀ゲームの天和ばっかり

☆ファンタジーゾーンのB-

G BURN

☆LOCK・ONの3Dタイプ

☆ゼビウスの上下左右スクロール

ていたではないか!!
何か最近、女の子がゲームするのが多くなっているんではないかなぁ。
しかし、あの小さい手でかるーくクリアされると、自分がなさけなくて…。
（静岡県　がんばりまぁす君）
★最近は女性読者の方からのお便りも多く、中には「スペースハリアー1コインクリアしました」とか「ダライアス2人プレイで全コースクリアしましたよ」という強者もいるんですよ。男性ゲーマー諸君!! 女の子だからって、なめたらいかんぜよ!!

☆スペースハリアーのリアルGタイプ
☆リブルラブルのレバー3つ
☆源平討魔伝のビームサーベル
☆サイドアームズの無敵時間無し
☆ハングオンの排気ガス付き
☆リベンジ・オブ・モアイの商品化
…しかし、実際にこんなの出したら、えらいことですね。ハッハッハッ。
（神奈川県　大槻潮君）
★想像、夢の世界。でも、そこから素晴らしいゲームが生まれるのかも。また面白いアイデアを待ってます。

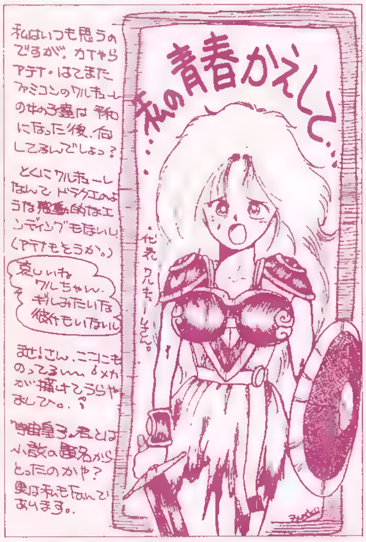
こちら こ だわり派

〝ゲーセン〟と言っただけで…もうそれだけで大人たちの見る目が違ってくるなんかおかしいんじゃない?



▲（兵庫県　藤重祥一君）★みなさんはもうワギャンと遭遇したかな。

▼（神奈川県　転清君）★躍動感あふれるワルキューレはいいですネ。

▲（北海道　佐野淳子さん）★うーん、ヒロインのその後…あまり大切にされてないなぁ。

これ、重大問題ですよ 親たちのゲーセン見る目

☆どっかの人がゲーメストアイランドで言ってましたが、今はコスリだのどーだの言っている場合か!! そう、コスリや新風営法よりもっと(重)な問題、それは親のゲームセンターに対する見方、つまり目だ!!

前に、ゲーメストのアンケートハガキにもありましたよね、これ。自分は少し興味があったので、ちょっと親に言ってみたんです。すると、具体的な話は次のようでした。

1親はまだゲーセンは健全な場所と思っちゃいない。

2自分が「何でゲーセン行きがいかんの?」と言うと、向こうは「親のスネかじりが何言うとるか〜っ!! そんな下らん物をやるんじゃなーい! ファミコンで充分だろーが!!」ときた。

3自分もいーかげんに怒って「そんな事ない!! ファミコンは14,800円もするのに、なんで50〜100円のゲーセンがいかんの?」と言うと、

「自分が汗水たらしてかせいだ金を、そんなものに使われたらたまらん!!」と言い返されました。

ウーン…これがうちの親の見方です。確かに、親にしたらたまらない事かもしれないけど、やっぱ、こづかいとしてもらったものは一応使ってもいいんですよね!?

だけど、もし、もしもその子供たちのお金が、ゲーセンへ行くための親からのお金(小遣い)がなくなったら、子供達はどうするのか? 最悪の場合、子は親から金をチョロまかす…という事になるかもしれません。

ここでもし、親の言う事をモロに信じたとしたら、「高校生以下のゲーマーは、ゲーセンに行くな」と言われる事と同じだと思うのです。自分の言ってる事、言いたい事がわかるでしょうか?

ゲーメストのスタッフはどう考えるのか、どういう答えを出すのか、知りたいのです。お願いです、答えて下さい。
（長野県　Metro・R君）

★う〜ん、「スネかじり」と言われるとつらいネ。でも、この言葉、大人の体のいい逃げだとも思えるね。だって、こう言われると、子供は何も言い返せなくなるんだから。

ビデオゲームが「金を遣うに値しない」ものであるかどうか…ってのも価値観の問題だと思うんですよ。そりゃあゲーセンに対するイメージうんぬんの問題もあるけれど、要はその1プレイに100円ないし50円を払うことにどれだけ価値を見い出せるか、という事なんだよね。

でも、考えてみれば、今の大人がまだ子供だったころは、いわゆる映画ブームの時代で誰もが映画館に足を運んだとの事。映画もビデオゲームも全く同じ「娯楽」じゃあないの。時代が変われば「娯楽」も変わるもの（実際、昔はビデオゲームなんてなかったしね）。今、ビデオゲームを頭から否定することは、その頃のことで言えば、ただやみくもに「映画に行くな」と言ったことと同じようにナンセンスなことだと思うんだ。

そしてお金の問題。いかにプレイ代を捻出するか、というのは少年プレイヤーには頭の痛い問題だと思う。いや、大学生、社会人の私たちだって、プレイ代の捻出には工夫もいるし、我慢も必要。

ゲームに限らず、趣味にはお金がかかるもんだし、そのお金は自分の大好きな趣味のためなんだからということでためなくちゃ。

例えば、君もしていると思うけど、お年玉はちゃんとプールしておく、それだけじゃもちろん足りないから、お袋さんのお勝手の手伝いをしたり、留守番したり、今日はキレイだとお世辞を言ってみたり、お父ちゃんには時にはおだててみたり…それなりの涙ぐましい努力をして始めて、小遣い、貴重なお金は手に入るものなんだ。

そうして得たお金は、自分が一番好きなことに注ぎ込めばいいんじゃない。お金がなくなったら、そりゃもう、次のお金が湧いてくるまで我慢するしかないよ。

あ、それから、このビデオゲームの素晴らしいところはゲームを通じて「仲間、友人」ができることネ。この点は親たちも理解してほしいところだね。

ふれあいゲームの世界

**小さな世界だろうけど
コインが投入口に入れられて
私たちの世界が広がる
喜びと悲しみ
人と人とのふれあい
そこに全てがある**

ヒンシュクですよ!! こんなことはやめよう

○あのですねェ、1つのゲーム(人気ゲーム)に1時間も2時間もねばるのはやめて下さい! 実力で(つまり1Coin)ねばるならまだしも、新しい、人気ゲームに50円玉、100円玉を山のようにつみあげて、コンティニューしまくる人! 待っている人の迷惑も考えようね。

○人がゲームをやっているときに、横から口を出すのはやめようね。「あすこにアレがあるのに」とか「あれぐらいでヤラれるようじゃダメだなあ」とか、ゲームをやっている人にとって、横からの口出しは迷惑です。

○やっぱりJADOはやめよう! イシターで「AAAAA」とか、バブルボブルのハワーアップ・コマンドなどは、やっぱしJADOだよ! やっている人はやめた方がいいよ。

(大阪府 by HAT君)

★それに、ハイスコアを出した時、ギャラリーの中に「ボクの友達の○○君は、もっと出せるよ」なんて言うヤツがいるが、それはマナー違反だね。いっしょに喜んでやろうよ。ほめてあげようよ。byHAT君、またハガキ待ってます。

「ゴメン」の一言ですがすがしさ一杯に

みなさん、ぼくの話をどうか聞いて下さい。少し前のことになりますが、ぼくは残り少なくなったお年玉の中から2000円をとりだし、高田馬場のゲームセンターに行きました。

もうお金がなくなりだした頃です、ぼくはカップのジュースを台の上において、「源平討魔伝」をやっていました。たしか、あれは京都をクリアしたあたりでした。〝バシャーン〟という音がして、見ると、ぼくの貴重なジュースがこぼれていたのです。やばいと思い、持っていたチリ紙でジュースのこぼれた台の上を必死でふいた後、ゲームを見ると、当然ゲームオーバーになっていた。まわりを見ると、ぼくの右斜め前の人がやばい顔になって、こっちを見ていた。

ぼくは、「あの人がやったんだなあ、いつあやまるかなあ」と思いながら、スペースハリアーで、うっぷんをはらしていた。

しかたなく帰ろうとしたら さっきの人がこっちへ来て、「ゴメン、これ」と言って、ぼくが飲んでいたのと同じジュースをくれた。

ぼくの心はすがすがしさでいっぱいだった。

(東京都 はまちゃんマン)

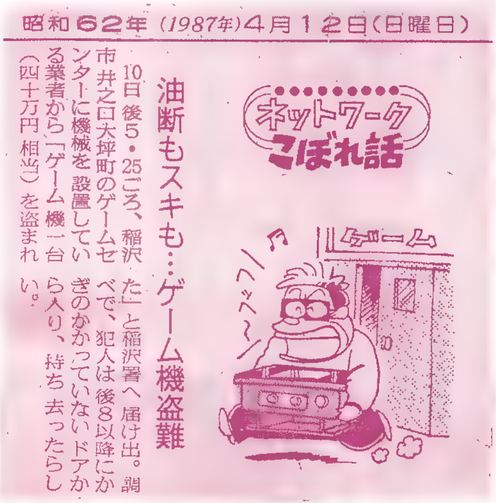
悲しからずやゲーム機盗る君

近所のゲームセンターから僕の好きな〝メジャーリーグ〟が盗まれました。

同じゲーマーの行為でしょう。僕は、メジャーリーグの消えたゲーセンに行き悲しくなりました。

帰ろうとする僕の足に何かがひっかかり、足元をみると、太い鎖でゲーム機とゲームがつながれていて、さらに悲しい思いをしました。

(愛知県スコアネームがK・I)



昭和62年(1987年)4月12日(日曜日)

油断もスキも…ゲーム機盗難

10日後5・25ごろ、稲沢市井之口大坪町のゲームセンターに機械を設置している業者から「ゲーム機一台(四十万円相当)を盗まれた」と稲沢署へ届け出。調べで、犯人は後8以降にかぎのかかっていないドアから入り、持ち去ったらしい。

楽しさ再発見!! 駄菓子屋ゲーマー

私は駄菓子屋ゲーマーである。なぜ駄菓子屋ゲーマーしてるかというと、私の家の近所(半径4km位)にゲーセンと呼べる所がひとつも無いからである

駄菓子屋のゲームというのはほとんどリースなので、どうしても新しいゲームを回してもらえない。それにローリング筐体や大型筐体なども、スペースの関係上入れることが出きない。

でも駄菓子屋にもいいところがあるのだ。

まず、プレイ代が安い! 1プレイ100円の駄菓子屋なんて、有り得ないだろう。ふつう50円。中には10円、20円なんてのもある。(ちなみに私は今、20円のドラバスとリブルラブルに燃えている。)

次に、サウンドが良く聞こえる。普通のゲーセンのように何十台ものゲームがひしめきあっているのとは違い、数台しかないので、もうヘッドホンなんかなくても十分よく聞こえちゃう。

そして、思いがけないOLDゲームに出会えるというのも、良い点のひとつじゃないかな。ストラジティXに数年ぶりで再会したときは、ホント感動した。

この他にも、いろいろ良い点があるけど、ひがみのように聞こえるかもしれないのでやめておこう。

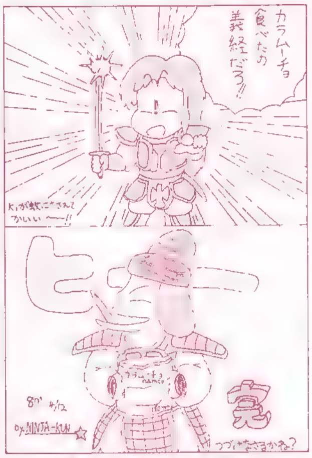
ところで、たまにジュークBOX等で音楽をがなりたてているゲーセンがあるけど、あれって無意味ですよね。かえって迷惑ですよ。

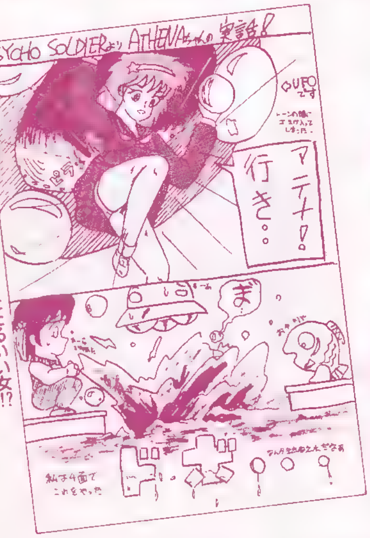
あと、駄菓子屋で返却口から5円玉をブチ込んでいる中学生! 直ちにやめたまえ! そういうのはJADOとは言わず、不正行為というのだ! 犯罪なのだぞ!

(栃木県 小森正樹君)

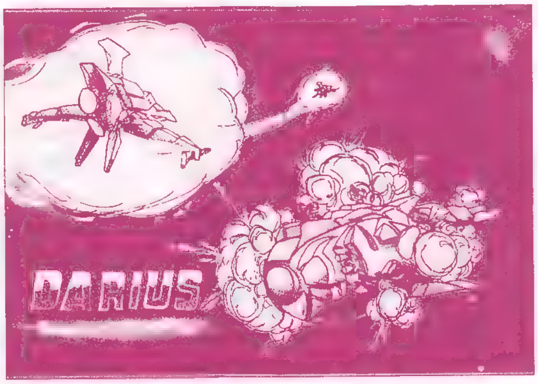


▲(徳島県　フェニックス茂吉君)★ずいぶんとカタそうなお2人。カードあげるゾ。

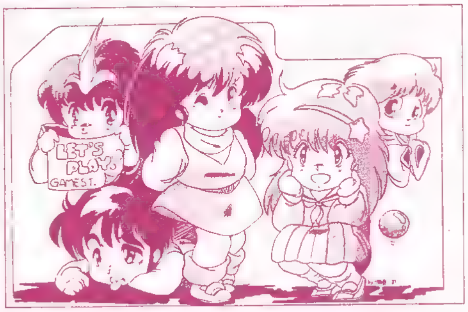

▲(佐賀県　忍者くん)★そ、そうだったのか!! 私は知らなかった…。カードあたり。



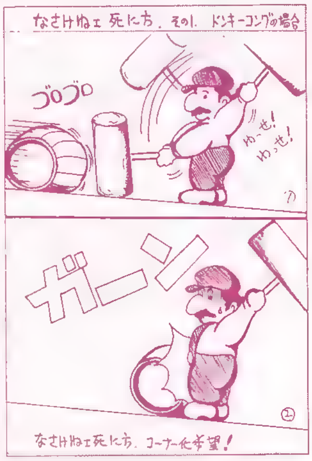
▶(岩手県　浅沼茂君)★水もしたたるいい女!?



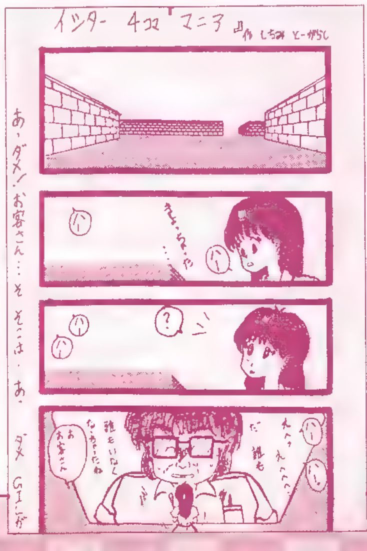
▲(茨城県　田またなおき君)★耐えて耐えて耐えて…Zゾーンクリアの感動は大きい!!



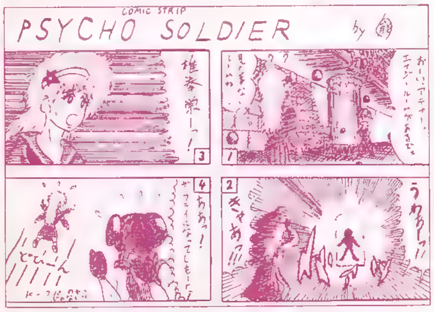
▶(山形県　佃煮司君)★Tシャツデザインコーナーあてだけど、かわいいから載せちゃった。



▶(栃木県　小森正樹君)★このゲームをやったことのある人なら、誰しも1度は経験してるはずだ!!



◀(茨城県　しちみとーがらし君)★ゲーマーってこんな風に見えんのかいな?



◀(兵庫県　能転樹君)★URRYY!! こいつはカードあたりだ。

メーカーに物申す

「ちょっと聞いて下さいよ」って言いたくてもどこに言えばいいかわからないそんなときはこのコーナー

せっかくのカードシステムだからもっと使いやすく

☆最近出てきたカードシステムに一言。

メーカーやゲームセンター(以後GC)が違っていても、システムを統一してほしいのだ。GCによって全部システムが違っていたら、その場ごとにカードを買わなければならないし、使いわけなければならないから、かえって不便になってしまうと思う。

別のGCで買ったカードばかりでPLAYされて、もうからないという事もほとんどないだろうし、もしあったとしても各オペレーター協会で調整(カードの売り上げを協会でまとめて、各オペレータ!が総インカム数を協会に提出し、その分のお金を受けとる)するなり、そこ独自のデザインしたカードを売るなりして工夫すればいい。

他にもカードを買いたくてもお金が足りない場合等のためにも、カードとお金の両方が使える筐体も出してほしい。

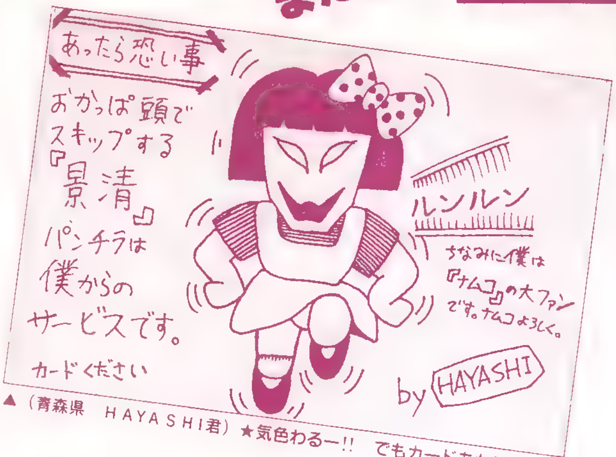
近い将来、ほとんどのGCでカードが使えるようになっていることを信じています。

★カードシステムもまだまだ試行錯誤の段階。どんなシステムが一番よいか…というのもまだ明らかじゃない。ま、ビデオテープのVHSとβのように、ある程度まで種類はしぼられるだろうけど、完全な全国統一システムはまだしばらく出来ないんじゃぁない?…と私は思うんだけど。

メーカーの皆さんも、実際にプレイする君たちの意見を待ってるんじゃない?

またまたコスリのもんだい

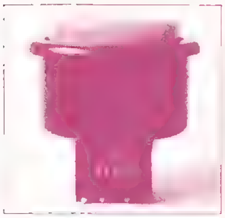
たくさん来るお便りの中で今でもダントツのコスリのモンダイまだまだ続くぞ



▲（青森県　HAYASHI君）★気色わるー!!　でもカードあたりだヨ。

店長さんからのご意見

ボタン1個で…



5月2日、ゲーメスト編集部に1個のボタンとお手紙が届きました。送って下さった方は、長野県のゲームセンターヤマトの田中店長さんです。コスリの問題とゲームセンターの営業姿勢について、参考になる点があると思いますので、要旨をご紹介しましょう。

——私共ゲームセンターヤマトでは、現在60台のゲーム台が全部このボタンになっております。このボタンにかえてから、コスル人がいなくなりました。

このボタンはセイミツから取り寄せたもので、オムロンで開発した商品ですが、通常の1.5倍の速さで押せます。

店では、コスルことも自由で、どのようにして遊んでも良いと言ってありますが、コスリはゼロです。また、このボタンに変えて半年になりますが、故障が皆無です。私たちオペレーターも、お客さんに楽しく遊んでいただくために、もっと努力をしなければならないと思います。ボタンを1つかえること、コンパネを1枚かえることで、気分よく店内で過せれば、そんなに良いことはありません。

★いかがでしょうか。オペレーターの皆さんのご意見もお待ちしております。



▲（静岡県　桜井勇仁君）★オシャブリが不気味な方ですな、この人も。

貴重な体験!?
連射はキン肉とともに

私は、昔ものすごく連射がおそかったんです。連射がおそくても、けっこうゲームはうまい方でした。

でも、だんだんとついていけなくなったのです。ファンタジーゾーンなんか、2面が精いっぱいでした。

でもでも、あいつにあったのでした。あいつの名は〝コスリ〟。私にとっては神様でした。ファンタジーゾーンの6面なんか、全部10、000でとれました。

コスリは連射のおそいやつの合言葉でした。

でも、今はちがいます。

私のクラスでは、腕ずもうが流行っていて、よく友達とやるのです。だから、だんだんキン肉がついてきました。

そして驚いたことに、キン肉がつくと、ものすごく早く連射ができるようになったのです。努力なしでは、連射は速くなりません。

努力しなければ速くなりません!?

ゆーしー（英語だぞっと）

（和歌山県　ミンキーモモ青春魔太郎）

究極のコスリ解決法!?
〝早打ち名人高橋君〟

僕が、先日ゲーセンに行った時のことです。3時頃だったので、小さい子もけっこういました。

ふと見ると、ある子供が妙な道具で連射をしていました。僕は何だろうと思って、見せてもらいました。

それは〝早打ち名人高橋君〟といって、1秒で20連射と書いてありました。

僕は目からうろこがおっこちてしまいました。

さあ、みんな高橋君を買おう！　これでこすりとおサラバだ!!

要は、こすらなければよいのだから、これも解決策…!?　なんという安易な発想、安易なネーミング。

僕は、この道具はコンパネにもキズをつけないし、けっこういいと思うんですけど、コスリの解決法として、やっぱりJADOでしょうか。

（神奈川県　漆原　宏君）

こすり無用！　速射ボタン付きGAMEの悲劇

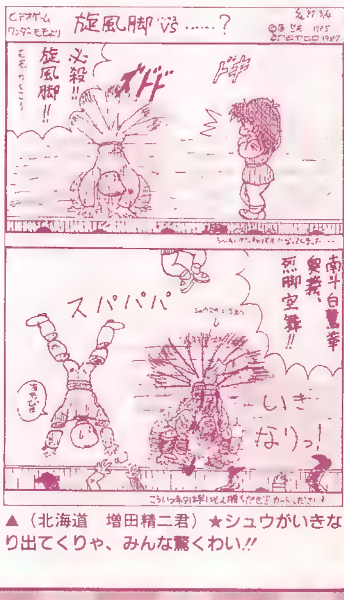
私が長崎市内の繁華街のあるゲーセンに行くと、ファンタジーゾーンのテーブルに次のように書いてあった。

「ボタンを押し続けると弾が速く出るよ」

しばらく、このゲームから遠ざかっていた私だが、さっそくプレイしてみました。確かに、ウェポン1の方はすごい速さで弾が出たのだが、基地を攻撃するのにウェポン2に依存していたので調子が合わなかった。3面程で残り1機になってしまい、ショップでエクストラシップをしたら、ウェポン1のボタンを押してしまい、一度に2機買ってしまった…という訳で悲惨でした。

が、こうすることによって、コスリの害などをなくそうとしている店の人たちの努力や工夫は、素晴らしいと思いませんか？

（長崎県　DOKKE1号君）



▲（北海道　増田精二君）★シュウがいきなり出てくりゃ、みんな驚くわい!!

パロディゲーム大賞

君の知脳が試される

★やるんならとことんまでパロってしまえ!! グラディウス、サラマンダ、リベンジ・オブ・モアイに続くゲームはこれだ!?

リベンジ オブ コア
(by KONOMI)

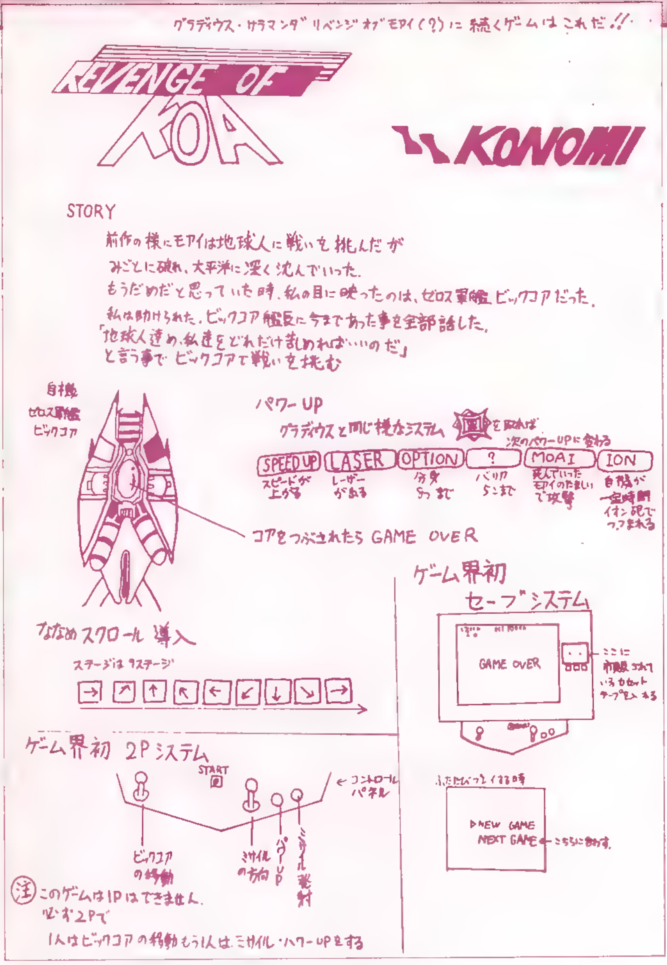
☆前作の様にモアイは地球人に戦いを挑んだが、みごとに破れ、太平洋に深く沈んでいった。

もうだめだと思っていた時私の目に映ったのは、ゼロス軍艦ビックコアだった。…私は助けられた。そしてビックコア艦長に今まであった事を全部話した。「地球人達め、私達をどれだけ苦しめればいいのだ」…という事で、ビックコアで戦いを挑む。

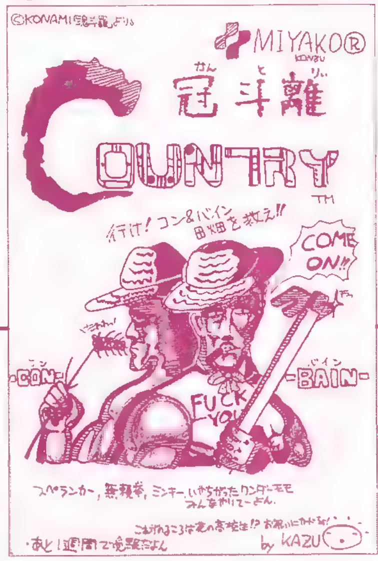
—なめスクロール導入!!
—ゲーム界初2Pシステム
—ゲーム界初セーブシステム

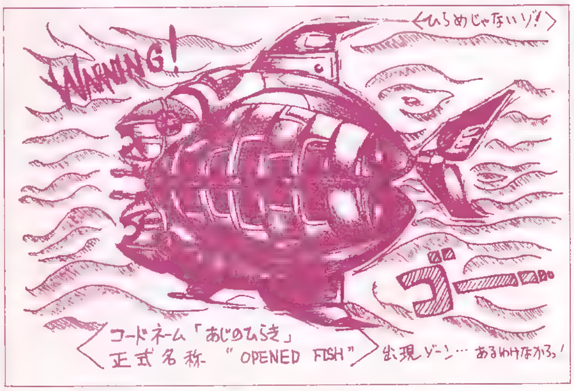
（滋賀県　スースー石元君）

★ついに出たか？ リベンジオブ・モアイの続編!? こいつは松だね。アテナのTELカードあたり。

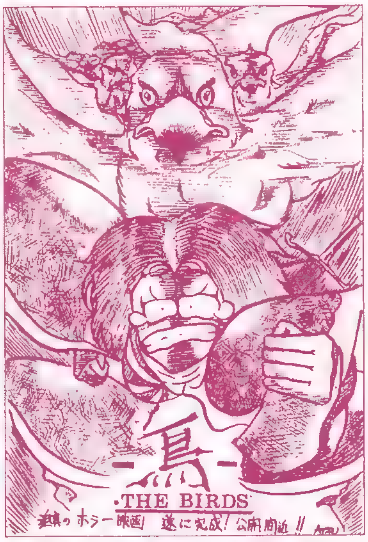


▼（栃木県　KAZU君）
★うーん…この程度のパロだと梅である。





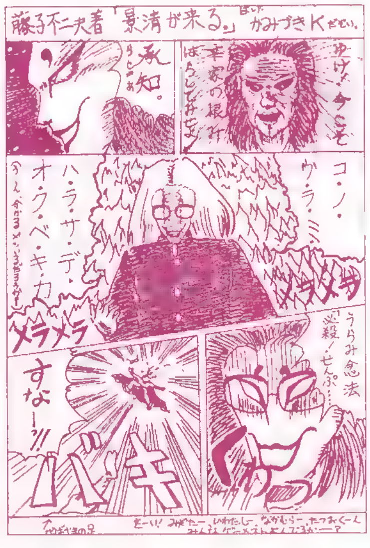
◀（栃木県　小森正樹君）
★あの—、弱点はどこですか、これ？



▲（富山県　宮脇篤志君）★涙を流して逃げる景清でした…。



▶（福岡県　S・O…君）
★初公開、モモの舞台裏でした。



（富山県　かみづきけい君）▶
★魔太郎か、おまんは!!

ゲーメストに物申す▶ やめて下さ～い。ヘタな攻略ビデオ

まったくもう、頭にきてしまいましたよ。何がって？ あのソニーから出ているセガゲームの攻略ビデオのことですよ。

私は3本まとめて入ったセガスペシャルを1万円もだして買ったのですが、結論からいって3つとも超駄作。

ゲーメスト編集部の方にも観た人がおられると思いますが…というより、ゲーメスト5月号の紹介記事を読んで、私は期待して買ったんだから。ひどいよ、ゲーメスト！ あなたたち、ほんとにあのビデオがいいと思ってんの!? 私はそうは思わない。

まず第一に、ゲームのプレイがとてもヘタクソなこと。はっきりいって、あの程度、小学校低学年の子供でもできますよ。とにかく見ててストレスがたまってしょうがない。あのビデオのどこが「観るとゲームがうまくなる」「名人のプレイ」なのでしょうか？ まったく、人をバカにするのもいいかげんにしてくれ!! と言いたくなります。

まず、ひどいのがアウトラン。カーブになるたびに敵の車に当たり放しで、クラッシュしてばっかり。

同じくファンタジーゾーンも少しもテクニックを使ってない。死ぬと、死んだシーンを何回も繰り返してゴマ化しているし、スペースハリアーに至っては、もう開いた口がふさがらない。

まず、残機数（残人数…かな？）がめちゃくちゃ多く、その数に負けず劣らずに死にまくっていること。ステージの合い間にテープが切りかわっていること。BGMがレコードか何かのやつをそのまま入れたっていう感じで、実際のゲーム中に流れるものとは全然違うということ。そして極めつけは、3本ともに言えることだけど、効果音が全く入っていないこと。

……と、数え上げればキリがないほどなのです。期待していただけに残念です。もし、続編みたいなのを出すつもりだったら、2度とあんなひどいモノを作らないように、切にお願いします。

（神奈川県　V－FAM・RV君）

いきなりくいず!!

☆Q：スーパー□！

さて、□には何が入るでしょうか？

○バブルボブルと答えた方。あなたは普通のゲーマーです。

○マリオブラザーズと答えた方　あなたは読む雑誌まちがえてます

○パックマンと答えた方　あなたはnamcoの回し者ですか？

○ピエロと答えた方　"マイ ンBA Kマ ジン"のVGGクラスのマニアでは？

○マーケットと答えた方。君は駄菓子屋かパン屋でしかゲームをやったことが無いのでは？

○スプリントと答えた方　君はそれでも日本人か!? アメリカ人だろ!!

○QIXと答えた方　少数派ですね。

○ハングオンと答えた方。君はSEGAマニアでしょう。

○マン（or）ガールと答えた野郎。ゲーメスト読者として思いっきりひねくれてやがる!!・

（兵庫県　Kaz・Taki君）

★ゲーメスト5月号いきなりクイズで、スペース　の中に、君はインベーダーと入れたって？ ウーン年寄りだ。なに？ まだ15だって。更にその下に「バー」と入れたって？ ひねくれてるね。

（T）

ご商談コーナー 商売"信用第一"

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ファミコン本体、ディスクシステム、ACアダプター、ディスクゲーム4本を2万円で売り。送料込み、箱、説明書あり。

（〒799　07　愛媛県宇摩郡土居町土居65　広瀬登美也）

☆アレックスキッド、グレートゴルフ、阿修羅各1500円、アストロウォーリアー1000円、アストロフラッシュ、忍者プリンセス、ピットポット、グレートサッカー各700円。

（〒779　32　徳島県名西郡石井町高川原1855　斉藤誠）

☆セガ用阿修羅、ハイスクール奇面組、ザ・ブラックオニクス、アストロウォリアーなど各2000円。往復ハガキで連絡乞う。

（〒578　大阪府東大阪市吉田8丁目6－51　田中秀穂）

☆セガ用ソフト、スペースハリアー、ロレッタ、北斗、ファンタジーゾーン、アレックスキッド各2000円。チャックンポップ、ブラックオニクス、テディーボーイ、ゴーストハウス各1500円。

（〒141　東京都品川区上大崎1　19　6　日景泰之）

☆PC8801MK2SR用ソフト、テグザー、ミュージアム2各1500円、信長の野望2000円、ザナドゥ、グラディウス各2500円、ウイザードリィ、太陽の神殿、めぞん一刻各3000円。箱、マニュアルなし。往復はがきで連絡を。

（〒960　福島県福島市蓬莱町50－1　市住20　34　大沼孝章）

☆セガ・ゲームミュージックVOL.1のレコードを1000円位で。希望値段を往復ハガキで知らせて。

（〒059　03　北海道登別市若山町2　2　14　高橋亮一）

☆セガのチャンピオンテニス1500円、ザクソン・ロードランナー、ハイパースポーツ、ドラゴンワン、ピットフォールII各2000円、ハングオン、青春スキャンダル各3000円。

（〒028　63　岩手県九戸郡軽米町大字上舘18　62　早川勧）

買います

☆グラディウス、又はファンタジーゾーンPCBをできるだけ安く。

（〒518　04　三重県名張市栄町2934　8　中西浩一）

☆ビデオゲームの筐体と基板を。筐体は1万円前後、基板を8000～30000円で。値段以外の点も条件をハガキで知らせて下さい。

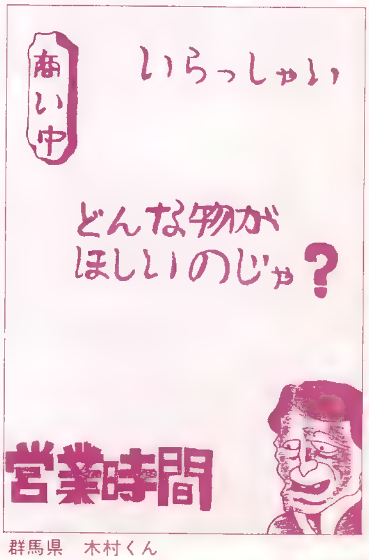
（〒064　北海道札幌市中央区南18条西10丁目3　11　安藤明伸）

☆アーケードゲーム台、基板をできるだけ安く売って下さい。セガマークIIIと北斗の拳＋αとの交換でもOK。具体的なご返事乞う。ハガキにTELも書いて。

（〒442　愛知県豊川市高見町4丁目98　99　田村浩樹）

☆1942、戦場の狼、ゼビウス、魔界村の必勝法…写真がでている本、ただしビデオ版に限る。内容・価格を書いて連絡して下さい。

（〒683　鳥取県米子市目原310　幡原大作）



群馬県　木村くん

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

ボクのハイスコアの前に立ちはだかるのは だれだ!?

☆こらー!! そこの店員、ざけんじゃねーよ!! とにかく僕の話を聞いて下さい。

それはある日、僕が山形市内の某ゲームセンターに行った時のこと。店に入ってまず、アウトランやスペハリなどの記録をながめると、いずれも1位は「――」(実際にはネームが入ってるんだけど、あえてふせます…御)という人だった。

いつか抜いてやるゾと心の中で思いながら、僕はサイコソルジャーの前に来た。1位「――」62万…ふん! こんなスコア、あっとゆー間に抜いてやるぜ! と思いつつ、僕はサイコソルジャーを始めたのだった。

今日もアテナちゃんは元気に歌っている(当然だ!!)。そしてゲームも順調に進み、最終面に入った所で、残り人数は8人ぐらいいた。私のいつも行っているゲーセンは異様に難度を高くしているので(サイコソルジャーは10万で1人増えて終わり)、こんな所でやられるはずはなかったのだが…〝キャ――ッ!!〟 1人死んだら、あっとゆー間に全滅!! ちくしょー、今日も僕は「――」君を越える事はできなかった。「もっとやってよー」とアテナちゃんの声がむなしく響いた。

僕は画面に向かって「ごめん…」と言うと、すぐそばの、つい最近入ったばかりのスーパーハングオンをながめた。すると、人だかりの中でプレイしているのは、ナントこの店の店員ではないか!!

何だあんにゃろー、と思いつつ見物していたら、うまいのだ、この店員が…。何とエキスパートコースで13、4ステージまで行きやがった。(その店員はいつも客と一緒にやっている。)そして入れたネームが「――」!!

ふざけんじゃねーよ、こんにゃろー!! 店員のくせにゲームするんじゃねーよ!! 僕は一発ぶんなぐってやろうかと思っちゃった。ただ店員がひまつぶしぐらいの感じでゲームしてるとゆーのならまだ許せるのだが、この店員の場合、立派に店内にハイスコアの紙をはってるし、極めつけは、このゲーメストの「めざせハイスコア!!」の欄にもしっかり載っていたという事!!

お前のせいで、オレはサイコソルジャーもアウトランもゲーメストに載ることができねーんだぞ!!

確かに、あなたが上手いのはわかります。ただ客が大勢いる前でやったり、名前を登録したりするのは絶対やめてほしいのです。サイコソルジャーだってアウトランだって、僕が何万つぎこんだか知ってんの? もっと我々ゲーマーの心も考えてほしい、と僕は思ったのです。

(山形県・IDA君)

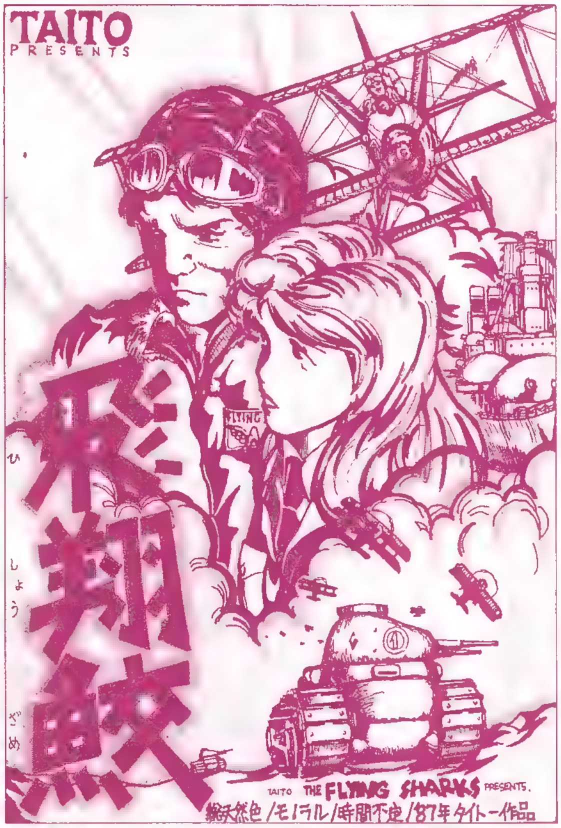
★いやー、う～ん、君の気持ちはよく分かる。プレイヤーとして、ハイスコアに名前をとどめてやるぞ、という意気込みもファイトもすばらしい。

でも、こういうことも考えられない?

そのハイスコアラーは店員である前に、プレイヤーなのかも知れない。実際、ゲームがなによりも大好きで、同じアルバイトをするならゲーム場で、とアルバイトをしている人は、私たちの周りに沢山いるよ。そういう人たちも、ゲーメストでは、(ハイスコアに応募できる)プレイヤーとして、もちろん認めているよ。

問題は、(その店員が)勤務中にも自由にプレイできるとしたら…ということ。確かに、一般プレイヤーはお金と時間の面で不利だね。まいっちゃうかも。

でも、IDA君、めげずに頑張って! 最後にものをいうのは、実力なのだ。



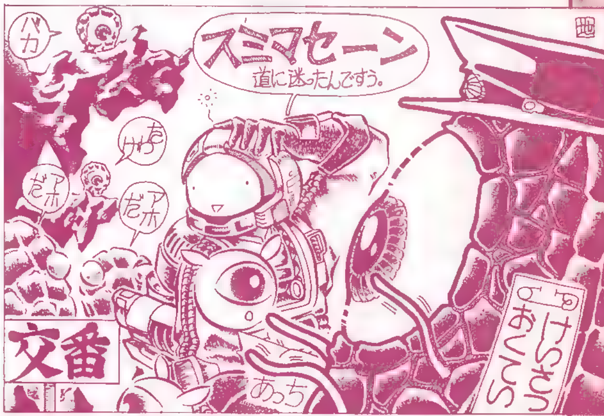
▲(神奈川県 ジグラット君)
★オミゴト!! このゲームに隠されたドラマが感じられます。もちろんカードあたり。



▲(東京都 傀儡甚内君)
★何故か妙～～にあってるんですけど?

ゲームはバクハツダっ!!

バクハツすれば
モノが飛び散る
今回は
ちょっぴり
脱線だあー



▲（茨城県　地球丸君）
★おくていはどーやって安全ピンをつけるのでしょうか？

おいらの街でも ゲームはバクハツ!! しちょります

☆最近この栃木県にはSEGAのロケーションが目立って増えてきました。昔はこの地はUNIVERSALの力が強かったのですが、いつかどこかに消えて以来混戦状態となりました。そこで一歩抜きん出たのが、SEGAだったのです。

そしてついに、小山にもSEGAのロケーションが昨年12月の終わりに開店しました。

小山駅まん前の3階建てのこのお店、店員さん達は非常に話がわかる人達で、とても気持ちよくプレイできます。少なくともキ○カ堂のゲーセン店長のような、「マイペット・スプレー攻撃」（何も言わずにプレイ中の画面にスプレー噴射！　雑巾でふきふきしてくるのダ…）といった露骨ないやがらせは皆無です。

さて、この店「ゲームランド小山」の責任者は　夜中に農道にて暴走し、80Km/hでガードレールに突っこみ、車は全損。なんと無傷で生還し、なおかつ「いやー、アウトランと間違えちゃってさあ。ウーム、スターレットには当たり判定がちゃんとあったなぁ」という一大語録を残した弱冠22歳、早○竜○さんです。

こんな楽しいお店もゲーメストのハイスコア欄に参加させていただけますか？

（栃木県・天谷登君）

★若い店長さん、命があって良かったね。ところで、○ン△堂の店長の「マイペット・スプレー攻撃」にはまいった。インケンかつ度胸のある店長さんだ。でも、マイペットの噴射にもめげず、お出掛けの皆さんの辛抱強さも見上げたものだよ。

これこそ体感ゲームの真ずいか!?

☆○月×日、私が友達のSと某ゲームセンターに行った時のことです。Sは「ゲームセンターに来るなんて3年ぶりだー」とほざいていたので、ぼくの大得意の「スーパーハリアー」をやらせてみたんです。

ゲームスタートすると、軽快にムービングシートが「ウィーン、ヴァーン…」とゆれはじめました。私がふとSの顔を見ると、彼は顔をまっ青にして、しかも体はケイレンしているではないですか。：と同時に「ウェ――ッ」と私の顔にむけて、「汚物」をおもいっきりはきかけたのです。

その後すぐ家に帰ったのですが、もう悲惨ですよー。服はにおうし、周りの人には汚い物を見るかのような目つきで見られるし、帰りがけには大笑いされるし…。

最近はこのことが頭からはなれなくって、メシもろくに食えない次第です。ちなみにSとはそれっきり会っていません。

（兵庫県・石黒誠治君）

★くるゃああ――っ!!　きっちゃねーっ!!　しっかし、アウトランで寝てしまうオジサン（4月号）とか、エンデューロレーサーでひっくり返った人（これは良く見かける）とか、セガの体感ゲームは話題に事欠きませんなあ。

不幸は突然やってくる 悲劇のプレイヤー・私の場合

☆某月某日・私はゲーセンでゲームの順番待ちをしていた。「ヒマだからゲーメストでも見るかぁ」と、バッグの中からゲーメストを出し、読んでいた。…そこで気付けばよかったのだけど…いつもの、本を歩きながら読むクセが出たらしく、その場から約10mも歩いていた。

そこで悲劇が起こった!!

「ガツッ!!」…なんと右側にハングオンがあって、かたむいた時に見事頭にぶつかってしまった。…「ゴン!」よろめいた勢いで、今度は左のアウトラン（モニターの角のところ）におもいっきりぶつけてしまった!!

ん？　と我にかえると、約10名のガキ（俗に言うペッタン坊や）が大きい声で「あー、そこの兄ちゃんチャック開いてるっー!!」……はっきり言ってムカッときて、ガキに30ポイトンのダメージをくらわせた。（おめー、子供いじめちゃいかんぜよ。㊙）

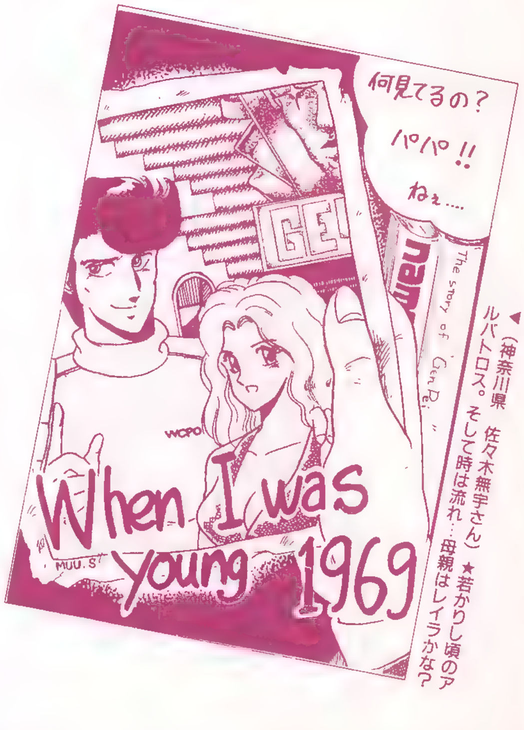
ああ、そう言えば、ゲームの順番待ってたんだーとゲームの所に行くと、「あ、お客さん、もうすぐ6時なんで…」の声。

結局私は何をしにきたんだぁー!!　と思い、ムカついてジュースを買おうとしたら、サイフがない。「アウトランの所にサイフ置いてきたぁーっ」。取りに言ったら、さっきのペッタンが100円を山わけしていた。

本当にツイてねえなぁー…私は肩を落として夕日に向かって歩いたのであった。

（岩手県・はちのここ君）

★二度と言わず三度まで。これはただごとじゃない。何かの、多分景清のたたりに違いない。ただちに「源平討魔伝」をプレイし、景清の霊を慰めよう。いいことあるかも、アーメン。



▲（神奈川県　佐々木無宇さん）★若かりし頃のアルバトロス。そして時は流れ…母親はレイラかな？

ゲーセンによくいる
ヘンなヤツ!

☆源平討魔伝をやって、安駄婆に「お前の力はそんなものか!!」と言われ、「お前はそれしか言えんのか!」と言いかえした友人K。僕は思わずひでぶしてしまった。
(茨城県・源平討魔伝君)

☆先日ジャンボウをやって、私はバニーちゃんをどんどん脱がしていった。ちょうどラスト1枚(上半身は何も着てない状態)にした瞬間、となりで飛翔鮫をやっていた人が、こっちのジャンボウに気を取られて死んでいた。
(三重県・雀鬼君)

☆自分がプレイしている台のまわりに人が集まってくると、イスから立ち「だあ――!!」というおたけびをあげ、右手で「シッシッ!!」という人。ちなみに会社員で、ロードランナーシリーズしかやらない。
(大阪府・ELPEO・EBU君)

☆ゲームをやる前に、おもいっきり「自分はうまい」と自慢しといて、1面ですべて死んでしまうヤツ。

ゲームで連射する時、わざわざ「連射レンシャれんしゃれんしゃ…」と言いながらするヤツ。
(東京都・柳田大志君)

★とっぴょうしもない人や信じられんようなことが、この世の中にはゴマンとあるもんだ。おもしろいネタをどんどん送ってー 待ってるよ。

あれ?何かやっぱりヘンですか?

今月のおめでたい方



破壊の剣君(千葉県)の場合

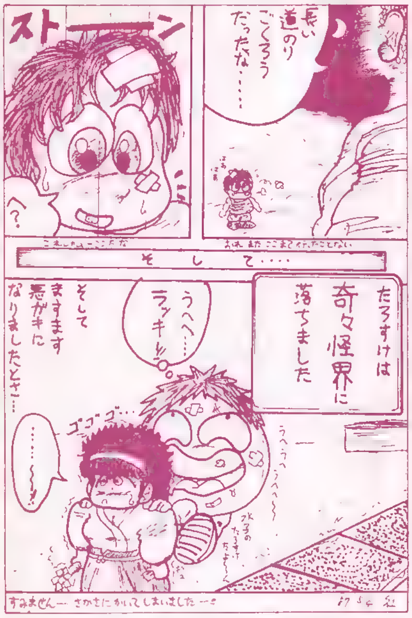
☆彼は今年の2月頃うちのうら庭に出現した、ポッポーズの〝パパ〟さんだそうです。4月ごろまでうちの冷蔵庫にいましたが、北(注:北どっかの惑星)へ帰っていきました。

来年また来るそうなので、FC化記念にアテナのカードをもらっといてくれとのことです。

★私は雪国出身だから、この程度の雪ダルマじゃビックリしないよーだ。もっと技をみがいてからTELカードを狙ってくれたまえ。ワッハッハッハ!!



◀(埼玉県 古葉美一君)★あのオヤジがこんなにカワイクなるなんて…。



◀(北海道 増田精二君)★表情がいいですなー。いいメイワクの小夜ちゃんでした。



▶(福岡県 佐喜代君)★本当マークのハンコを押せば、「ナマケモノが見ていた」の世界だね、これ。



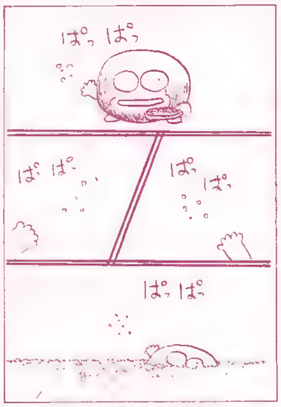
▶(兵庫県 能転樹君)★この本はファミコン誌ではありまへん。



◀(千葉県 江波戸孝二)★胸のTAROSUKEマークがなかったら、何を言いたいのかまったくわからないところでした。

▼(大分県 姫野和人君)★うなされるプロコ。彼の苦悩が見事に出ています。カードあたり。



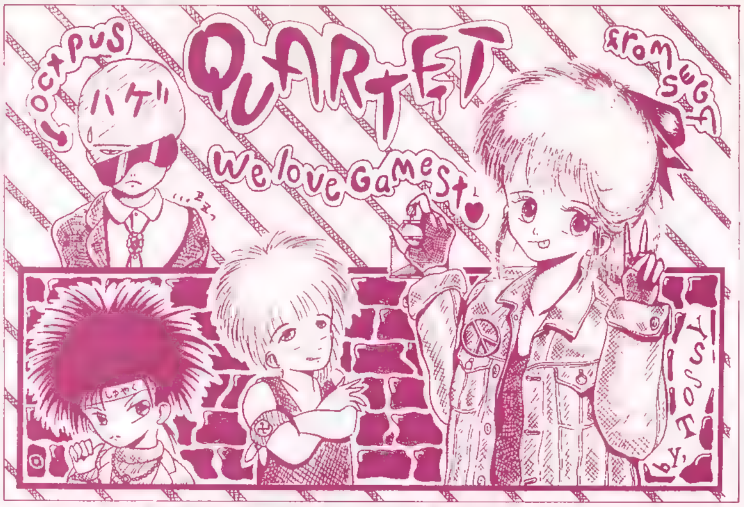


▲(青森県 しばた君の友人君)★何故か笑える。こいつはカードあげましょ。

▼(東京都 伊藤樫君)★せっかく花をしょって出てきてみれば…これじゃアチャがかわいそう!?



コスリのもんだい



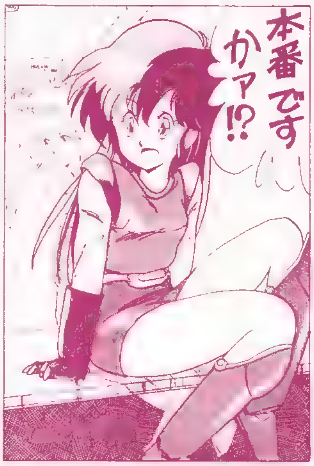
▲（北海道　井斉後行君）エドガーがサンプラザ中野に見えるのは私だけ？



▶（岐阜県　阪口幸靖君）
★色っぽいマリちゃんですな。寝顔かな？



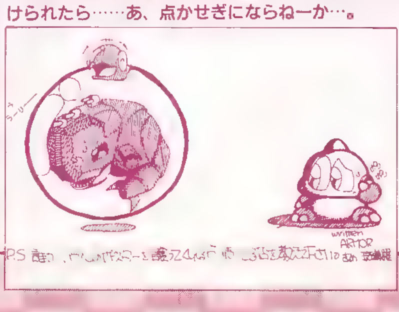
▲（東京都　みのがめ君）
★イシター＝イシュタル。カイはキ神からとったのかな？　バビロニア神話のお話でした。



◀（長崎県　吉崎大次君）★生き生きとした表情のモモ。でも、どーせ後で泣くんだよ。（クリアすれば泣かねーか!?）



（秋田県　あいざわひろしさん）
★ううー、こんな声を聞くと涙が出そうになる!!　がんばりまあーす♡



▼（埼玉県　斑導羅君）
★ああ…こんなにあっさりグレートシングがやっつけられたら……あ、点かせぎにならねーか…。

それそろ出つくしたかな？ まだまだと思ってたけど ここらで頭を冷やして コスリとその後のテーマを 考えるのも悪くはないぞ 「じゃりん子ちゃーん」 どうぞ！

やめられない止まらないコスリは喫煙問題と似ていない？

☆6月号はコスリについての大論文なるものが載っていましたけど（29頁）、もうコスリについての答えのようなものは、これで出つくしたような気がするんですよね。（ちなみに僕はコスリ否定のケイレン派です。）これ以上は意見交換のようなものは出にくくなるんではないでしょうか。

――「問題があれば解答はある。でも正解かどうかはその人次第」（6月号）――結局はそうなのかもしれません。

やってる人にはやめられないし、やめればとたんにつまらなくなる。やらない人にとっては機械が傷つくのを見るのは耐えがたいことだし、ボタンがバカになるのもいい迷惑。「やってはいけない」「そんなの勝手だ」「邪道をするな」「そう決めつけるな」「俺はコスリが嫌なんだ」「嫌ならやらないでいいじゃないか」…ケンケンゴウゴウ、丁丁発止。コスリはいつも非難の的。しかし、やってる人はやめられないし、やりだしたら止まらない。とどのつまり、自分がよければそれでいい――。

4月号のSP2君が言うように、もうコスリはいくら言っても防ぎようがないところまで来ている気がします。僕が思うに現在こすりをやっている人は、つまるところ機械や身体に及ぼす弊害が分かっている上でこすっているわけで、こすりの魅力にとりつかれている今、何を言われてもやめる気にはならないんでは？

と他人事ながら考えてしまいます。そこで、今後コスリ否定派の意見は、コスリによる弊害の意見よりも、6月号で最好調ジュンさんが言ったように、「こすらなくてもゲームは楽しくできる」というようなことについての意見をメインに載せたらどうかと思います。

「たかがコスリ」かもしれませんが「されどコスリ」ではありませんか。いくら時間はかかろうとも、ゲーマー一人ひとりが気持ち良くゲームをプレイできるように、みんなで努力し合おうではありませんか！

P・S…「やめようとしてもやめられない」「やらない人にはいい迷惑」コスリってタバコの喫煙問題に似てません？

（福島県・じゃりん子大野君）

★熱く楽しく延々と続いたコスリの問題も、そろそろ終幕に近づいたかな？　賛否両論いろいろあるけど、意見を交換することはいいことだ、熱くなれる面白いテーマを待ってます。

こちらこだわり派

ありますあります！こんなゲーセン

電源切り魔のオバはんとボクはゲームをしました

☆5月号の"ボツはいやだ"で、ゲーム中に電源を切られたと書いた人がいました（ペルシャが好き君）。その中でゼビウスをやっていて追い出された友達がいると書いてありましたが、何をかくそう、それは私です。

ペルシャが好き君とは中学でクラスが同じで、よくこの話で盛り上がっていました。

僕の話をここでご紹介しましょう。僕は2回あります。

1回目は僕が中学1年の時のことです。そのころゼビウスがすごく人気があって、ゲームセンターに行ってはゼビウスをしていました。

ある日、「ニ○イ」○久○店にゼビウスがあるという情報を仕入れました。学校が終わると、すぐニ○イに飛んで行きました。ありました、ゼビウスが！　50円を入れ、ノーミスで16エリアを突破しました。

そして7エリアぐらいからまた始まるわけやけども、その繰り返しをしているうちに自機が何機いるか分からない位までたまりました。周りにいた人が「おい、すげえぞ、あいつ」などと言っているのが聞こえてきました。

その時、例のオバはんが出てきました。最初（なにもんやこいつ）と思ってやっていると、オバはんが「こらぁーやめんかー、何時間やっとんねや」と大声を張り上げられ、あぜんとしてしまいました。

そこで、僕はゲームをほっといて「なにをぬかしとんじゃ、こら」と大声で言い返してやりました。そしたらオバはんは黙って電源を切って行きよった。

こんなことを知らん顔していられるわけがないので、オバはんを追いかけていき「カネ返せや」と言いました。でも、オバはんは「あんたに返すカネはない」と言うんだから。この一言が僕に怒りの炎をつけたのです。僕はオバはんをなぐろうとしましたが、ここでなぐったら自分の負けやと我慢して、言いたいことを言って帰りました。

それ以来、2年間ずっと行きませんでしたが、ある日、もう一度行きました。それは中学3年の冬。受験がせまっているのに行き、バブルボブルをやりました。4時間ほどかかって999万9990点いきました。でも、それから3時間ほどやったので、また例のオバはんがきました。やはり健在だったのです。

この時は、友達と5～6人でいましたので、ゲームのまわりを取りかこんでもらい、オバはんがのぞき込んだら、まわりの友達がオバはんをにらむというパターンに成功しました。それ以来、そのゲーム場には行きません。

（京都府・吉田憲史君）

小さな戦士にも大きな誇りがありますよ

☆先日、ちょっと驚いたことがあったので、ペンをとりました。

6月号にも掲載されていましたが（"未成年だってお客だよ"25頁）、16歳未満PM6追い出しについてです。

その日、私はいつものように街のゲーセンに入ったんです。最近人気のある、某社のゲームが目的でした。

案の定、先客がいて必死にプレイしている男の子です。「えい、こいつう～」などと夢中で、敵とやりあっている彼の姿は、とてもけなげで、私も待ちながら応援していました。

彼はいく度かの失敗にもめげず、5番目のボスに向かっていくところだったんです。

PM6。突然、店のバイトの兄ちゃん連中（1人じゃないところがこわい）がきて、彼のプレイをじゃまするんです。当然、彼はミス。「わ～ん」なんて笑って言ってはいましたが、残機で立ち向かおうとするのも束の間、今度は店の兄ちゃん。信じられないことに、レバーを止めに入るんです。結局、その子はゲームオーバーで去って行きました。

しかし、私はその兄ちゃんに腹が立ってしょうがありません。PM6の規制はそんなに厳しいもので、またゲームプレイ中にもあてはまるものでしょうか。そうだとしてももっと違った対応の仕方があるんじゃないでしょうか。

ちなみに、私は18歳ですけど…。

（大分県　MARIONⅡ）

お互いに楽しんでこそゲーム場じゃない？

☆5月号（49頁）のペルシャが好き君の文を読んでいて、「これは一言言わなければ」と思い、手紙を出します。

ぼく達がよく通っているジ○イ○ル中○店のことなのですが、そこではまずプレイヤーが長時間ねばっても文句は言いません。

それに同じ「ニ○イ」のプレイランドでも、そのようなことは言わないし、またスーパーマリオなどの半永久パターンの知れわたっているような機種には「何万点になったら他の人に変わって下さい」と張り紙をはっています。

それに、これはちょっと余談ですが、両店でもお金がつまったりした場合、係員の人に言うと、直してくれるのと同時に、クレジットを2枚ほど追加してくれます。

こういった店の人と我々客が互いに楽しんでゲームをするのが真の？　ゲームセンターのありかたと言えるのではないでしょうか？

ただでさえ、ゲームセンターは多くの人達からあまり良く思われていないのが現実です。だからせめて、客と店員が明るく楽しくつきあって、ゲームセンターをより良くするように努めなければならないと思います。

一人前のことばかり言いましたが、読者の方の中でもこのように思っている方がいるかも知れません。

もう一度、「ゲームセンターとは何か」ということを考えたらどうでしょう。

（福岡県・KO君）

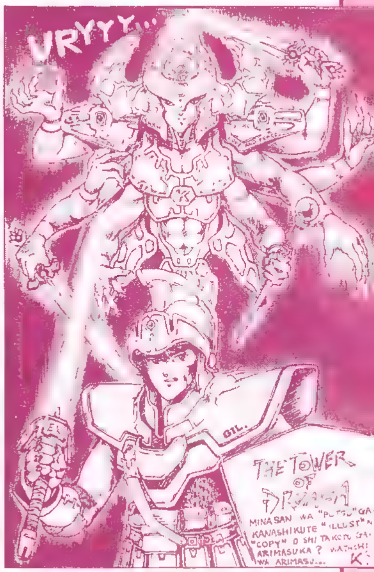
★電源切りのオバはんと対等に立ち廻った吉田君、君はなかなか根性がある。でも、あまり調子にのってはいけませんぞ。バブルの後の3時間は余分じゃない。ほどほどに。

福岡のKO君の良識あるご意見、ごもっともです。

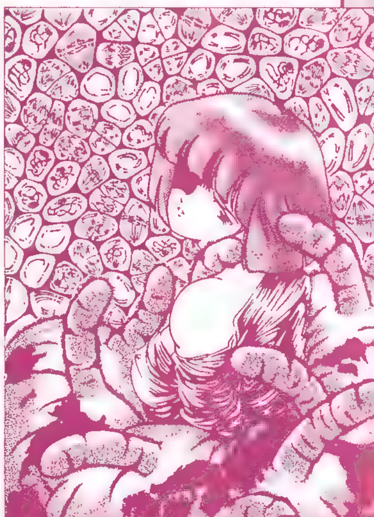
大分のMARIONⅡ君のお便りは、君の人柄が分かって、何かすがすがしい気がしました。

三者三様、楽しいお便りありがとう。

（T）



▲（東京都　K² 君）★こんなにかっこよくドルアーガを書いてくれたのは、君が初めて。ドルアーガも草場のかげで喜んでることでしょう。



▲（岡山県・あおいちゃん）★エイリアンシンドロームですか。こいつは助けがいがありますね。

笑いのメガトン爆弾を待っているぞ

パロディゲーム大集合

★笑いは人間だけが持つ最高の知性であーる…なんてキザにパロってパロって笑いましょ!!

これぞ源平討魔伝Ⅱ? 走れ安駄婆!!

☆1192年、景清の活躍によって頼朝は倒された。だが生きのびていた義経が、北海道は網走に魔の国を造るべく活動を開始したのだった。そこで今は亡き景清にかわって白羽の矢が立ったのは、なんとあの安駄婆さんだった!! 天帝の命令とはいえ、老体にムチうって戦う婆さんの姿には、君も感動することだろう。しかし最もすごいのは、北条政子や静御前とのすさまじい女の戦いだ!! このシーンだけで、メモリーの7割を使っているというウワサだぞ。なお、婆さんを30秒以上連続して走らせると危篤に、45秒で成仏してしまうので、気を付けてくれ。

婆さんの攻撃方法は、プレイヤーからアイデア募集中だ。あて先はゲーメスト編集部で6月31日しめ切りだ。どしどし応募してくれよな。

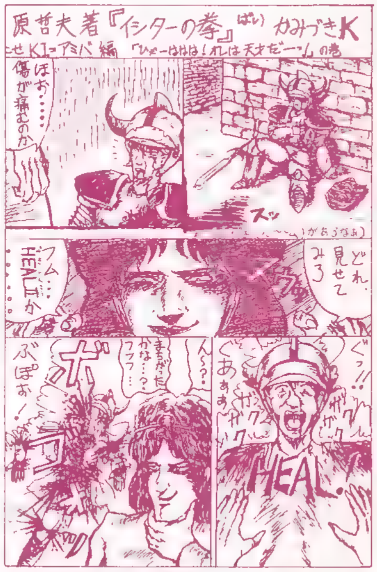
(愛知県・はまきた原人君)

★最高だ!! 君にはTELカード100枚とダライアスのゲーム筐体をプレゼントしよう。

(…と、ここまでがお便りなのでした…㊙)

(愛知県・はまきた原人君)

★「やられた!!」という感じ。お便りの後の、私の一言まで書いてきたのは君が初めて。ゲームパロディ自体は大したことないが、意表をつく★の攻撃で松竹梅の竹です。(TELカード&筐体なんて、あげないよーだ!!)



▲(富山県 神日月螢君)

★カイはアミバか!!ギルはいいメイワクだなあ。

ゲーメストに物申す ▶ なぜ!? セガの記事が少ないよー

7月号はマップ特集でしたが、どのゲームも私がかねがねほしいと思っていたマップがほとんど載っているのにはびっくりしました。

しかし、私としてはセガのスーパーハングオンの道路マップみたいなものをのせて欲しかったと思います。マップがだめなら攻略につながる数々のテクニックなどの記事を期待してたのですが、7月号にはスーパーハングオンに関する記事はありまんでした。

あのゲーム、私のような、お世辞にもうまいといえないプレイヤーにとって、自力でゴールするのは、ちょっと無理だと思いませんか? 敵バイクの動きはインケンになってるし、ターボで加速するすぐあとに、急カーブがくるようにコースがつくられていて、完全にコースを覚えてないと、確実にクラッシュしてしまいます。そのへんもよく考えて作ってほしかった。だから、といっては何ですが、私としてはゲーメストの記事に期待したいのです。

しかし、それにしてもゲーメストでは、タイトーやナムコやコナミに比べてセガのゲームの紹介記事が少ないように感じるのですが、なぜなのですか?

(東京都・セガ命KSY君)

破壊行為への欲求解消 破ギャン(ハギャン)

☆まず10円玉を投入し、2m4方のオリの中へ入る。そして手持ちの武器(木刀、大かなづち等)で力の限りなぐって、ハギャンの頭部を破壊すれば勝ち。

しかし、殴り方が甘いと、パンチ、キック、頭つき、火炎攻撃などが君を狙ってくるので、すかさずよけなければならない。ハギャンのパンチは200キロの威力があるので、直撃をくらったらひとたまりもないぞ。

また、ギョエーメスト大学人間工学部のハッフマン教授によると、「1万人目が頭部を殴ったとき、ハギャンは頑丈なオリをぶちこわし、ゲーセンを血の海にし、3日3晩暴れまくる。そして内蔵された500キロ爆弾により自爆するであろう」と述べている。

(東京都 TNT東中野君)

★そんなあぶねー物ゲーセンに置くんじゃねー!! ったくもう…でも私はこんなの大好き(危ねーなー)なんで、竹の上ということかな? もうひと息でカードだね。

うーん、今回のパロゲーは全体的にハイレベルだったので、私も選ぶのに苦労したよ。

Fire. Fire!! アタマソルジャー

☆199X年、地球全体に頭を刈られたくない組織「カルナ」が、ハゲのおそろしさのあまり、床屋に攻撃をしてきた!! それに対抗するべく、2人の床屋「麻宮ハテナ」と「シラケンスウ」がカルナの頭を刈ってゆく!!

ハテナの武器はバリカン、シラケンスウの武器(?)は「秘孔」だ。ハテナの額に文字があらわれた時、ハテナは「お前らゆるさんぜよ!!」と声を発し、バリカンヨーヨーを使用する。

そして敵が「あべし」と言う時、シラケンスウは、核爆発によって敵のアタマをすべてハゲにしてしまう。ここで困ることは、この時ハテナとシラケンスウのアタマもハゲになるということだ。

さあ、軽快なBGMにのって「カルナ」のアタマを刈っていこう。

おまけ…ファミコンカセット「ハテナ」を買うと、アタマソルジャーのBGM「ハゲの坊さんのお経」カセットがついてくる!! これはもうゲームの新境地!!

(石川県・安藤豊君)

★バカバカしさでは今月のお便りの中でもトップクラス。しかし、アタマソルジャーのBGMに今一つ工夫が欲しかった!! だって、お経じゃこのゲームに合わないんだもん。…とは言っても、松かな。カードあたり。

ご応募ありがとう ゲーメストオリジナルTシャツのデザインが決まったぞ 転清君(神奈川県)の作品でーす

★5月号で、ゲーメストTシャツのデザインを募集したところ、たっくさんの気合いの入ったデザインが届きました。

結局デザインは神奈川県の転清君のものに決定。君にはお礼としてまっ先にTシャツを送るからね。

さてさて、このTシャツはこれからこのコーナーでもプレゼントするわけで、こいつは皆さん、はりきってお便り出すしかないね。というワケ。

おっと、これはまだ㊙だけど、(原稿に書いてて㊙も何もあったものじゃないな…)近日中に新しいデザインのゲーメストアイランドテレフォンカードもできる予定だゾ。期待しててね!

ご商談コーナー

やはり〝信用第一〟

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

●売ります

☆ゲーム基板、クラッシュローラー、ディグダグ、タイムパイロット、アミダー等、古いゲーム達ですが、ゲーム基板だけでも持っておきたいというマニアの方に(完動品、配線図付、送料込み)を3000円で。詳しくは60円切手同封でお願いします。
(〒780 高知県高知市一宮 田村拓也)

☆基板売ります。怒、サーカスチャリー、ファニーマウス、プロレスリング、ブレイウッド、スイマー。返信用切手入り封筒でお願いします。
(〒214 神奈川県川崎市多摩区三田 新妻澄人) 潮学生寮内

☆ゲーム基板リブルラブルを12、000円で売ります。買ってくれた方で、ファミコンをお持ちの方には、ディスクソフトのレリクスかオトッキーをサービス。
(〒123 東京都足立区西新井栄町 星川里士)

☆なんとあのボタンが四角でコードがグレーのFC(完動、箱と説明書付、1983年もの、美品)を売ります。まずは往復ハガキで。
〒836 福岡県大牟田市高砂町 大川泰典)

●買います

☆ビデオゲームのアテナ、サラマンダ、ザ・リターンオブイシターの基板を筐体つきで安価で譲って下さい。送料はこちらで負担します。
(〒936 富山県滑川市上小泉 黒田泰志)

☆アーケードゲーム基板ファンタジーゾーンを安価で譲って下さい。送料はこちらで負担します。Wハガキに値段を書いて下さい。
(〒053 北海道苫小牧市浜町 高橋秀樹)

☆源平討魔伝、やりあきた方安く売ってください。
(〒334 埼玉県鳩ヶ谷市大字三ツ和 阿部道)

☆アーケードゲーム筐体、および基板、バブルボブル、源平討魔伝、ファンタジーゾーン、奇々怪界、リターンオブイシター、ドルアーガの塔、魔界村など。いろいろおしえてくれる方お願いします。
(〒593 大阪府堺市上野芝向ヶ丘町 宮田和幸)

●交換その他

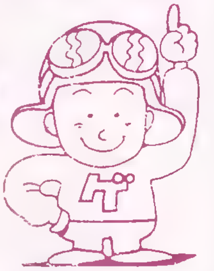
☆僕の持っているマッピーとディグダグのチラシをただで差し上げます(価値があるぞ)。欲しい人は最近のゲーム事情をどう思うかを書いて、60円切手2枚を同封の上、左記まで。手紙をくれた人の中から僕の気に入った人50人にマッピー、ディグダクいずれかを差し上げます。
(〒820－01 福岡県嘉穂郡庄内町有安字鳥羽 水嶋誠)

★最近このコーナーで「基板、筐体買います」ってお便りが多いけど、みんな、これっていくらぐらいが相場かわかってるのかな?(ちなみに基板はニューゲームだと約15万円、筐体は新品の安い方で7万円ぐらい)

仮に基板と筐体を手に入れたにしても、はたして上手くあつかえるのか私は疑問を感じていたわけでした。(基板&筐体の入手法、価格等知りたい人は、ゲーメスト第3号を見るべし!)

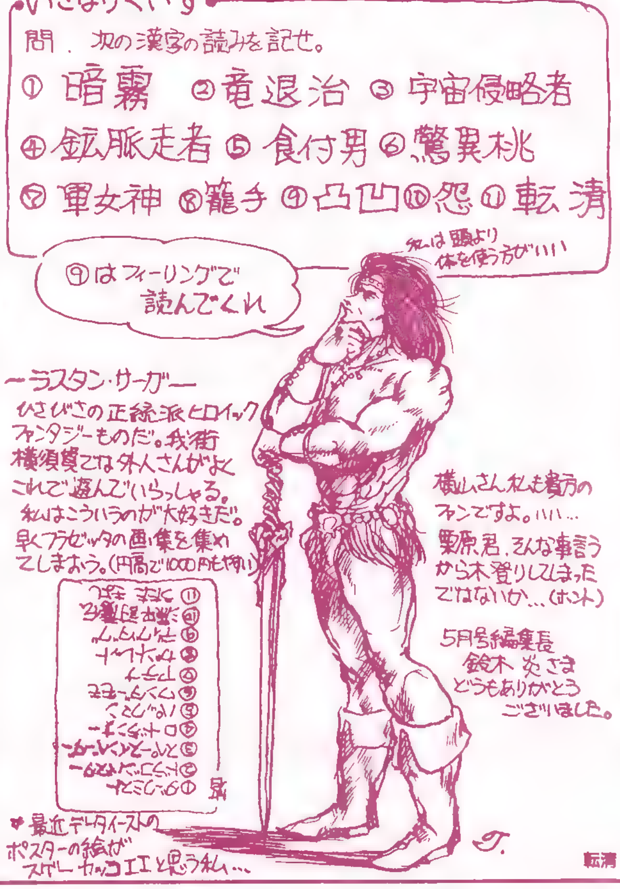
お便り待ってま〜す

ケーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り・青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

いきなりくいず!!



(めざせ!? 編集部?)

-何故かこんなお便りが最近増えている—

☆突然ですが、もしよろしければ私もスタッフの一員にしていただけないでしょうか。私は水曜日は1日空いております、返事のないのは良い証拠といいますが、こればっかりはどうかわかりませんから。
(神奈川県・短大2年生)

☆高校生になりました。高校生の間、ゲーメスト編集部に入門。ライターみたいな仕事をしてみたい。
(神奈川県・高校1年生)

☆私もライターみたいな仕事をしてみたいのです。よろしければ誌上で返事下さい。
(岐阜県・JPF)

★と、まぁほんの一部だけ紹介したわけだけど、雑誌ライターというものに興味を持たれるのはわかります。というわけで、ライターの条件というものをリストアップしてみよう。

1ゲームが上手いのは十分条件。ゲームの知識もあり、何よりも文章力のある人。

2責任感が強いこと。約束を守れること。約束を守れなければ、仕事はちっともすすまない。

3時間の融通がきく人。(突然「明日取材だよ」と言われても対応できる人 高校生以下は原則としてムリ)。

4週に最低1日は新声社に来れる人。又、来れなくても確実に連絡がとれる人。

他にもいろいろあるけれど、絶対必要な条件ってこんな所かな?

1987／8月号　87年6月30日発売

長期休暇にヒマなど与えぬ気分爽快発射物攻略特集号



NO.11

CONTENTS

《当時の言葉》
「邪悪の神…当時アイランド担当の御旅屋喜久氏の愛称。マンガ「キン肉マン」に出てくる邪悪の神に似ていたから、というただもうそれだけの話である。（頬）⇒妖怪道中記に登場する「首つき」。

R―TYPE登場!!ゲーセンでは忍者くんの曲がいつでも聴こえてたころ。わたしゃ池袋で浪人してましたよ。1日1回シットダウンのスペースハリアーをやり、余裕があると東久留米キャロットハウスに寄って有り金使いはたし、苦手なコーヒー（無料）を何杯もすすりつつねばっていたあの日々。思えばあのころから私の人生の羅針盤はまっとーな方向を指すことをやめたのだったか…。

といった一バカゲーマーの非業の人生などは気にもとめずに解説いってみよう。

これまた再録ではよくわからないのだけど、この号のアイランドのインクはいきなり黒い。うっはー。なぜ。もっともこのころはいろんなコーナーが出たり消えたり、あっちいったりこっちいったりしてたので、読んでるほうは別に気にならなかったような。

〔73P.〕右上飛翔鮫イラスト…うーん、しぶい。特にタイトル文字のレトロな（当時の流行語）感じがいー味出しとるんよ。アイランドはこの手の硬派なイラストをビシビシのせていくというポリシーがあって、読者ながらに男よのうとか思っていたものだ。今でもポリシーだけはあるのだが、ゲームとかハガキのほうが…。タイガーヘリから飛翔鮫、翌年の究極タイガーと東亜プランがシューティング時代の先陣を切っていた。

〔74P.〕『ゲームはバクハツだっ!!』…本当にバクハツしとる。一部の投稿者に影響されてどんどんアナーキーになる読者。

〔76P.〕『こすりのもんだい』もこれでいちおうの幕というところか。かくておたやんの思惑どおり意見とびかう場としてアイランドは定着した。

〔79P.〕右下…この『ライターの条件』は今でもまったく同じ。各自鋭意努力してくださいな。

1987／9月号　87年7月30日発売

街頭覇王参じ巨大ゴム塊ぶったたきまくり五億回号



NO.12

CONTENTS

《冷静な人》
「このアフターバーナーは、非常に現実味のあるゲームです。このゲームのようなすさまじい空中戦が近未来、私たちの身近に起こらないとも限りません。こんなことが現実に起こらないように努力する姿勢を持っていたいものです」（YOU・A氏による紹介）

ストリートファイター、アフターバーナー登場!!このころは予備校とゲーセンと家を移動する生活でした。ちなみに、勉学？にはげむべく投稿は休止していた…。

〔81P.〕右下〝神の池〟イラスト…硬派とかいいつつこーいう絵がドカドカ載るあたり投稿者の人徳といおうか担当者の性格といおうか……。

〔82P.〕右下ピンボール復活は天の声…24歳でオジサンなら編集部はどうなるんだー。もっとも、当時の編集部は平均年齢も若かったよーだが。

〔83P.〕左上『ワンダージョジョ』イラスト…このころジャンプでは荒木飛呂彦が人気急上昇中。面子からして第一部終わり近くか？

左『いきなりくいず！』ぜんぜんくいずになってねーという伝統が確立されつつある。GAME-PCとは…たしかI／Oというマイコン雑誌に載ってたPC-8001用の言語。ゲーメスト創刊前は、この雑誌のページ下のちーさなはみだしコーナーでアーケード関係の話題がほそぼそと投稿されていた…。

〔84P.〕左上アテナイラスト…女性ゲーマーが少なきゃ女性投稿者はもっと少ない。餓狼、ストIIのイラストがきまくる現在とはなんだかもう世界が違うのう～。

〔85P.〕このころのイラストって、テクニックとかは多少未熟でも、1枚1枚見せかたがこってて面白いんだよね。はっきしいってちかごろの投稿はアニメ雑誌みたいにキャラクターが並んでるだけで、せめて絵柄ぐらいはオリジナルにこだわってほしいもんだ。結局、そのほうが採用率も上がるし。

左下『親父を引き出せ』…『もっと世間に、明るく健全なコンピュータエレクトロニクスとの出会いの場所だとアピールしてほしい』…この願いは、現在かなえられたといっていいのでしょう…。

ゲーメスト

アイランド

なんだ――――ゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

プレイヤーにとっては大問題 安易にランクを上げないで

ある日 佐世保に行った時のこと。久し振りにグラディウスをプレイした。ディスプレイに光が当たって見にくかった（前から知っているけど）。

だが違う、何かが違う!! その時直感した。ランクだ、ランクが上がっている。敵の弾が多いのだ。びっくりして死ぬところだった。どうして今さらランクを上げたりするのだろう? ただでさえ難しいのに……。

そこで 本題、難易度というものはゲームの運命を決めるといっていいくらい、大切なものだと思うのです。ところが、店によってはただ単に"人気が高い"とか"プレイ時間が長い"といっただけで安易にランクを上げているのではないでしょうか。

でも、これは下手をすれば逆効果ということにもなると思うんです。うまい人はランクが上がったって大して気にもせずプレイできるのだから、プレイ時間は変わらないでしょう。でも普通のプレイヤーからみれば、これは大問題なのです。ランクを上げると、たいていのゲームは最初が特別に難しくなってしまい、初心者は目を向けなくなるのです。

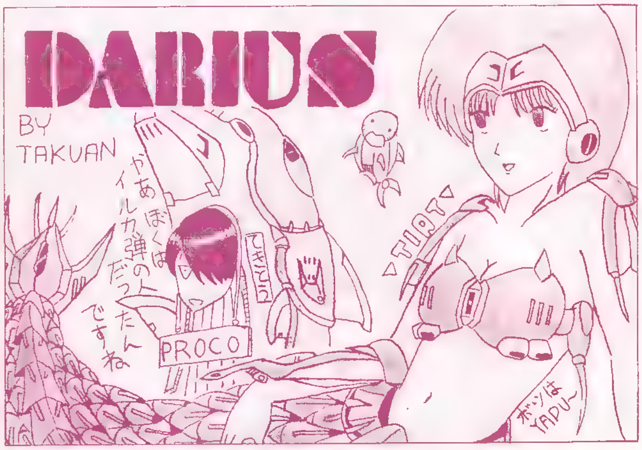
こんな 些細なことで、面白いはずのゲームが面白くなくなるってことはよくあるんですよ。やっぱりゲームは"安く楽しく"が理想だと思います。やたらとランクアップさせている店は、よーく考えてほしいんですね。

ゲームを作ったメーカーの開発者の人達も、プレイヤーに100%楽しんでほしいのではないでしょうか。

ズバリ言ってしまうと、1プレイ50円でランクアップさせるぐらいなら、100円でノーマルの方がよっぽど楽しいのです!! 値段を下げ、ランクを上げる。そんなのは楽しいどころかむなしいというものではないでしょうか。

（長崎県 久保田泰則君）

今月のボツはいやだっ!!



▲（埼玉県 TAKUAN君）★そうか、PROCO＝R田中一郎＝イルカ弾だったのか…。

最初からハードだぜ これはコワイことだよ

私がよく行く店はとてもいい所なんです。場所も学校のまん前だし、地方の割にはニューゲーも早く入荷します。とてもうれしい。けどね、ここからがだめなんだ。ここの店。

どんなゲームでも、だいたいノーマルで入ってきた事がない。正直に言って、これは恐い。

ある程度ゲームに対する知識がある者にとっては、だいたい見た感じで、あれこれはハードランクだなってわかりますよね。けど、ここの店はこんな感じの人は5～6人位しかいない。

ということは、初めてくる人や初心者などは、このゲームはこんなに難しいからやらなーい、と言うことになりますよ。あるいは、もしかしてここの店はお金をかせぐためにこんなに難しいゲームしか入れないのかなあ、なんて思うかも知れません。そしたらマニア向けの店になっちゃって、本当にゲームが好きな人でも、これなくなっちゃうんじゃないかなあ。なんとなく悲しくなりませんか。

それに 本当にやり込めばおもしろいゲームってあるでしょ。私は沙羅曼蛇やグラディウスに熱くなりました。でもね、こんなゲームでも、最初からハードだったら、おもしろいって感じる前にやめちゃうよ、きっと。初心者だったら、なおさらだよ。

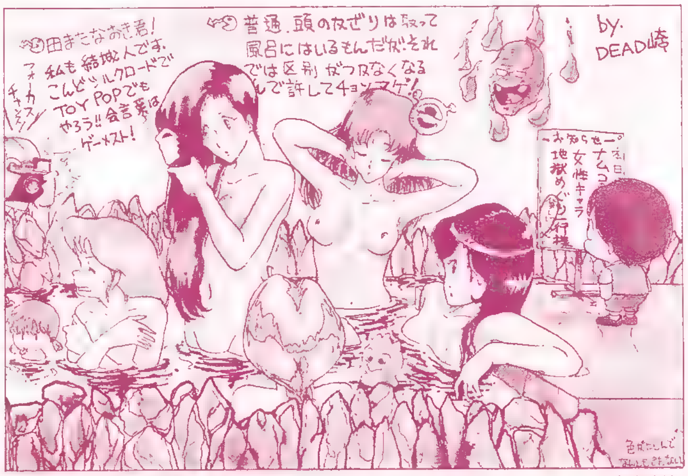
それにね、やり込めばおもしろいゲームにあえるって事は、ゲーマーにとってとてもうれしい事じゃないかなあ。だって、そうでしょ。私たちがゲームをやるのは1コイン入れてもおかしくない、充分に内容のあるゲームを楽しむためですよね。

それを、いたずらにランクUPしてお金をもうけようなんてさ。結局はゲーム台から人を離していくようなもんだよ。

みなさんはどう思いますか

（沖縄県 MASAYAN君）

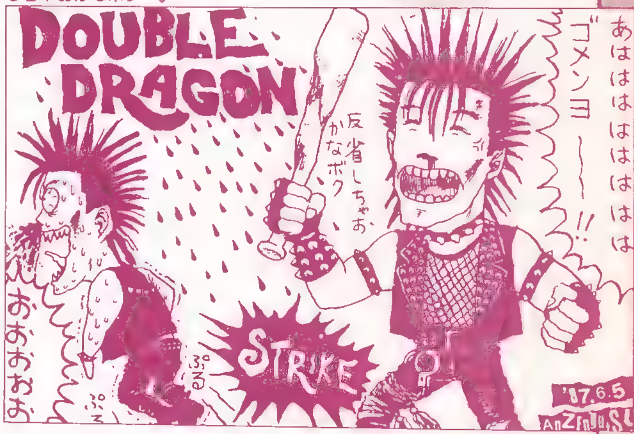
★メーカー、お店のみなさんのご意見を待っています。



▲（茨城県 DEAD崎君）★色っぽーいナムコ女性キャラの集合でーす。これは拝観料払って見に行くしかねーな!! カードあたりだよ。

聞いて下さいよ 小さなことと おおもいでしょうが 私にとっちゃ 大問題だ

▲（福岡県　安全靴君）
★あいかわらずオミゴト。
また載せちゃって、反省
しちゃおかなボク…。



ええっ これぞ開放台か? ラッキー謎のクレジット

☆これは僕がとある場所のとあるゲームセンターに行ったときに起こった出来事です。

中に入って、ふと正面を見ると、あのSNKの「サイコソルジャー」があるじゃないですか!! 「こ、これは…」と思い、先にプレイしている人が終わるのをひたすら待ちながら、ぼーっとゲーム画面を見ていました。

…あのアテナが帰ってきた! ビキニの次はセーラー服かぁ。SNKはやっぱりロリコンだったんだなぁ。うんうん…とひとりで納得していました。

ふと気がつくと、目の前では誰もサイコソルジャーをプレイしていない!! 僕は震える手で100円を入れた。

うーん アテナちゃんはかわいい! お? し、しまった、やられてしまった!! よしもう1度…と思い、100円を入れようとしたが入らない。やっとのことで100円を入れ、興奮のあまり1PLAYERボタンを連打していた。

ん?……気がつくと、何と残り人数が30人になっているじゃないですか。僕は「ラッキー♡」と思い、誰だか知らないけれど、お金を入れすぎたのを忘れた人に感謝しました。

しかし、初めてやるゲームなので、どんどん数が減っていく。「まさか?」と思い、また1PLAYERボタンを連打すると、また増える。「いったいどれだけお金を入れたのだろうか? しかも、100円で…?」。疑問に思いつつもプレイを続けました。

何回1PLAYERボタンを押したでしょうか? 気がつくと目の前にはジグ・ド・ダビデが…。しかも残りは30人。まだ続きそう。僕は必死に戦いました。しかし、ジグ・ド・ダビデは強かった!! ついに僕は力つきたのです。

「何人ぐらい死んだっけ?」ふとそう思ったら。「うーんと、1〜3面ぐらいは1面につき15人ぐらいかなぁ。何てったって死んだもんなぁ。で、4、5面が30人以上ずつで、6面なんか100人ぐらい死んだんじゃないかなぁ。僕が遣ったお金は200円ぐらいで、100円で3人。死んだ人数は200人以上はいたよなぁ。そうすると…」僕はだんだん怖くなってきました。

単純に考えて、僕がプレイする前に入っていたお金は軽く5000円以上。もしお金を入れた人がトイレかどこかに行っていただけだったら。僕はあたりを見回しました。どこからか冷たい視線が僕を見ているような気がして。そして、そのゲームセンターを飛び出しました。

「悪いことしちゃったかなぁ」と帰り道で考えつつ「いつかきっと正攻法でジグ・ド・ダビデを倒してみせるぞ」と、サイコソルジャーにのめりこむ僕でした。

（神奈川県　SOLDIER君）

★それ、機械が故障してたんだよ、きっと。ちゃんとお店の人に「こわれてますよ」って言わないとダメ!! でも、私だってついついやってしまうだろうなあ…。

何者? 恐怖の乱入男 私の怒りは大爆発

☆僕はタイトーのダライアスのファンで、毎日ゲームセンターに通っています。ある日のことでした。僕がダライアスの曲を口ずさみながらゲームを始めると、見たこともない人がいきなり隣にきたのです。

何をするのかなーと思いながらゲームをしていると、な、なんとお金を入れて、2PLAYERのボタンを押すではありませんか!! 僕は思わず「何をするんだ、このやろう」と言いそうになりましたが、こわい顔だったし、僕は気が弱いので言えませんでした。

仕方なく気をとりなおしてプレイしていたら、その人が下手なうえに人のプレイを邪魔してきたので、あの簡単なBゾーンで全滅してしまったのです。僕は悲しくてたまりませんでした。

それにもめげず、もう1度プレイしたのですが、また同じ人が来るではないですか!! 僕はお金を入れる所を足で防いだのですが、その人は僕の足をどけてお金を入れたのです。「やめてくれー!!」と言ったのに、その人は「悪いな!!」と言ってボタンを押していました。

僕はAゾーンで死んでしまいました。とうとう頭にきたので、悪口を言って逃げてきました。ゲームをしている人の中に、あんなにマナーを守れない人がいたなんて知らなかったので、とても悲しかったのでした。

（岩手県　大野勇二君）

★いやはや、自分勝手なプレイヤーもいたもんだ。災難というもんです。でもアメリカなんかでは、ガントレットをプレイしていると乱入するのが当然だそうですよ。国民性の違いというやつでしょうか? うーん、もしかするとその人は「ごウごウ」と言って乱入してきたアメリカ人だったのでは?（意味のわからぬ人は先月号のヒットゲームベスト10のコーナー（75頁）を見るべし。）

こら担当者 ピンボール復活は天の声

初めてハガキを書く24歳のオジサンである。文句あるか! オジサンだって言いたいことがあるのだ。だから聞いてくれ。

どうしてピンボールコーナーが、いつの間にかなくなるのだ。オジサンはピンボールしか得意なゲームがないから楽しみにしていたのに。

こら担当者、説明しろ。オジサンは怒っているんだぞ。

オジサンはな、11歳の時に初めてピンボールをやって病みつきになり、今だにやめられない。

他誌はビデオゲームやファミコンのことしかのせていないのに、ゲーメストだけピンボールコーナーなるものをもうけて最新の情報をのせてくれるので、毎号買っていたのだ。

もしピンボールコーナーが、復活しないのなら、もうゲーメストは買わないぞ。

別に最新情報でなくてもよい。たとえば、各メーカーのユニークな話やマニアの間で名機と呼ばれたマシンの紹介など、考えれば色々あるではないか。ぜひコーナーの復活を望む。

（静岡県　岩根永丈おじさん）

★いまゲーメストは読者が1人でもへるとアブナイのじゃ。よって、今号よりピンボールコーナー復活。

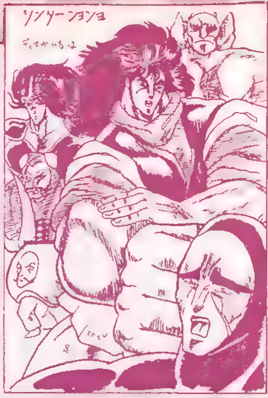
いきなりくいず!!

Q

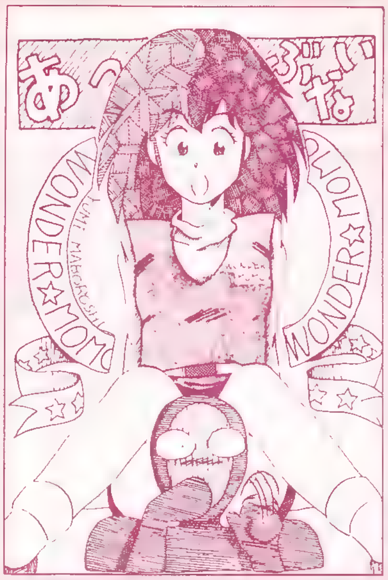
GAME □

さて □ には
何が入るでしょう？

●Rと答えた方：いっしょにGAMESTを目指しましょうね
●CENTERと答えた方：あなたは今、立ち読みをしていませんか？
●STと答えた方：毎度御愛読ありがとうございます。
●RU（ローマ字読み）：私と1度徹マンを打ちませんか？（これこれ、少年少女にはわからないではないか。面子に私もいれてね。でもガメる人は嫌いなんだなあ…㊗）
●AまたはBと答えた方：将来、任天堂の株を買うつもりですか？
●MUSICと答えた方：私と同じ答えです。迷惑にならないように録音しましょうね。
●ARTSと答えた方：7月号の「ゲーマー度ちぇっく!!」で75点以上だったのでは？
私は80点でしたよ。（ちなみに私は32点でした…㊗）
●PCと答えた方：果して何人の読者が理解できるでしょうか？（おたちゃん難しくてわかんなーい!!㊗）
●OVERと答えた方：被害妄想に落ち入ってます。メダルGAMEなら少しはましかも…。
●FREOKと答えた方：これから毎月GAMESTを買って熟読するか、明日からPC巣鴨店へ行き、1からやり直して下さい!!
（高知　MPS REO SPEED WAGON君）
★これって、けっこう難問じゃなあい？　でも皆さんならSTって答えてくれるよね!?　カードあたり！



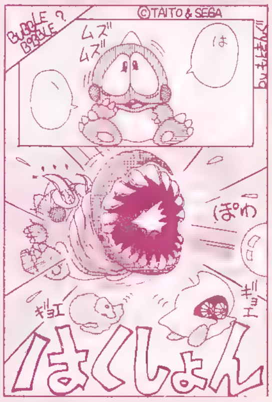
▲（東京都　晏魂"トーンか少しはかれてた"ヒドーマン君）★さめざめと泣くスピードワゴンとツェペリが最高／　カードあげよ♡



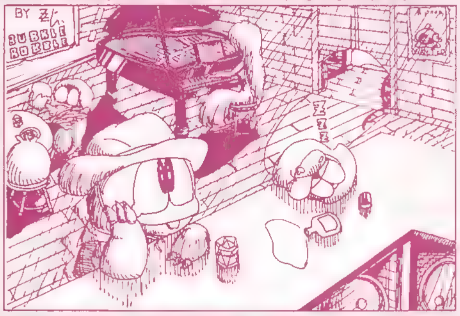
▲（長崎県　夢幻君）★頼むからそこをどいて下さい、戦闘員の方…。



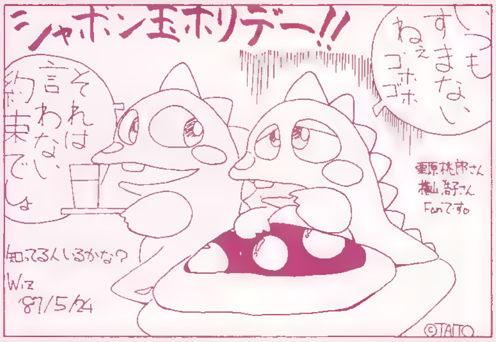
◀（神奈川県　転清君）★ベタを一切使用せず線のみで描いてこの出来／　オミゴトです。



◀（千葉県　もときんぐ君）★エイリアンバブルン!? 私にはハクション大魔王の出だしに見えますか？



▼（千葉県　ぜっとぜっとじぃ君）★思わず涙をさそってしまうようなこの世界。"Don't kiss me baby～♪" ってか？　カードあたりですな。



◀（神奈川県　ういざぁどりい君）★おとっつあん、おかゆができたわよ…。

コンティニューしまくってどこが悪い！
我々にもENDINGを見る権利がある

☆そりゃあさ、こーゆー本の読者だからゲーム上手い人が多いんだろーけどさ。何？　何って、7月号の「コンティニューしまくる人はヒンシュク」ってくだりだよ。

それじゃあ何か？　あたしら三流ゲーマーはエンディング見たらあかんのか？　自分でかせーだ金、ゲームセンターに貢いで何でそこまで言われなきゃならんのよ。

だいたいわたしら三流ゲーマー（＝一般人）が大量に落とした金でゲームセンターは経営が成り立つんだぜ！　みんながみんな妖怪道中記1コインクリアなんかしたらゲーセンつぶれるよ！

故に、君達は山のよーにコイン積み上げてコンティニューしまくる人がいたら、感謝の気持ちで見守るのだぞ！

P・S　わしらの仲間内では、1コインクリアとは50円硬貨内でクリアする事です。（50円ゲームでだぜ！）
（京都府・おやまぁ、あむあい君）

★その気持ちはよく分かる。お店の繁栄を陰で支える人達とでも言うのでしょうか。益々がんばって下さい。お店から感謝状が来たよ。カードあたり。

また期待してますスターレット店長

ゲーメストアイランド8月号で紹介した、スターレットをスクラップにしたSEGA店長の早×さん（42頁）その後、厚顔無恥にも親をだまし、「生活していけないょ～～」といって、50万円もの大金をせしめました。そして考えるより早く、新しい車の頭金につぎこんでしまいましたとさ…。

ところで、早×さんはけっこう酒は強い方らしいのですが、ある一線を超えるとプッツンきてしまう方らしく、今年の花見ではいつの間にか桜の木によじ登ってしまったそうです。そして降りることができなくなり、周りの人に大笑いされたそうです。ウッハッハ。

最近は早×さんがあまりバカをやってくれないので…。
（栃木県　天谷登君）

ふれあい ゲームの世界

なぜだか知らないが
ゲームが好き
理屈じゃない
好きだから好き
だから男も女も好き
年齢関係ない
ただ心が通じ合う世界なのだ

まあ聞いて下さいよ 私のスペハリ物語

★夢、私が生まれてずっと胸に抱いていた夢が実現した。まさに科学の勝利、人類の歴史は間違っていなかった。私は小学校6年生のときからゲーセンに通っていたが、胸の中には「これではない、私の求めるものは」というわだかまりがあった。そのわだかまりをなくしてくれた、そのゲームこそ「スペースハリアー」だった。

美しい3D画面、まさに体感ゲーム、目に飛び込むように迫ってくる木が怖い。初めて木にぶつかったとき、「うっ」と体の筋肉がこわばったのを覚えている。PLAY後は放心状態。「これはすごい。これだ、私がずっと捜してきたものは」と金でも掘り当てた感じがした。次の日から「スペハリの虜」となったのも当然であろう。

やっと1コインであの闇の14面「ASUTE」までいくようになり、光るピンズビーンは魚津名産ほたるいか（**うまいんだよね、これ。**…同**県人の御**）みたいだな、と思っていた私に、まさに闇のASUTEが降りかかろうとは。

いつものごとく学校帰りにゲーセンに行くと、あの大型ローリングタイプ166万円の筐体が、床に四角い跡だけを残して消えていたのだ。

「そ、そんな…」何か信じられなくて、茫然とした。大学受験も近いし、これで良かったかな…とも思った。しかしそれは自分の心についた嘘であったことは明確な事実で、（受験のこともあるが）この時期に唯一の楽しみであった「スペハリ」がなくなったことで、毎日が急に苦しくなった。

月日は立ち、受験は終わり、国公立大の合格発表があったが、「新受験制度のエジキ」となったものか、落ちてしまい浪人となった。一浪ぐらいへいちゃらだと思っていたが、それなりに落ちこんだ。気分を晴らすためスペハリを捜したが、発売後かなりたっているそれは、どのゲーセンでも見あたらなかった。スペハリのかわりに入っている赤いアウトランの筐体が少し憎かった。

そして、やっと見つけたのだ。スペースハリアーを。すかさずPLAYしたものの、私の心中同様、動きに軽快さがなく、ハリアーは柱に当たってあえなくGAME OVER。

「こんなものか」と地面にむなしく落ちていくハリアーに、大学に落ちた自分自身の姿をオーバーラップさせていた。

「ああ」私は声をあげた。沈んだ声音であったが、私は心の中で「希望」という光が広がることを感じとった。

なぜ？ そのあばら骨を2、3本折ったのではないかと思うほどの衝撃をもろともせず、地面に倒れたハリアーは立ち上がったのだ。本当になにげないが、この倒れても立ち上がってくるハリアー、GAME OVERだというのに、また立ち上がってくるハリアーに、生まれて初めて涙の出るような感動を覚えた。

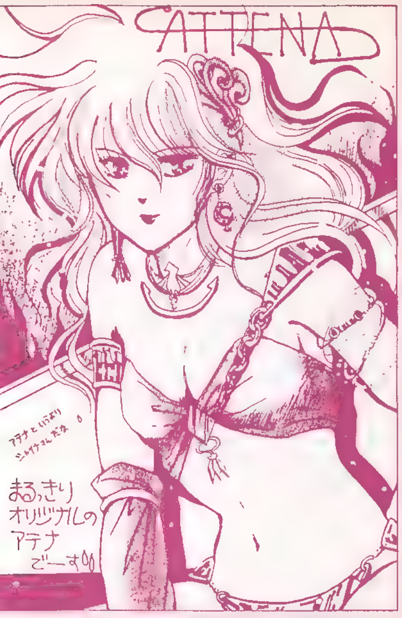
私は自分ももう一度立ち上がって、「今度こそ合格してみせる」と、立ち上がってバズーカをかまえ、ファイティングポーズをとる逞しい男「ハリアー」に誓った。

私は「スペースハリアー」のあるこの時代に生まれて、本当に幸せだと思う。SEGAさん、ありがとう。

――SONYビデオ「SPACE HARRIER」を観ながら

（富山県 高橋健一君）

★不屈の精神を持つハリアーのように、来年の春は笑顔でユーライアの背に乗って、ゲーメスト編集部にも遊びにきて下さい。待ってますよ。もちカードあたり。



▲（福岡県 霧野朱羅さん）★成長したアテナは、かように美しくなるものであった！



▲（神奈川県 レリロ君）★君はもう全面クリアしたかな？ 先月号の攻略を参考にしてね。

今月のおめでたい!?方



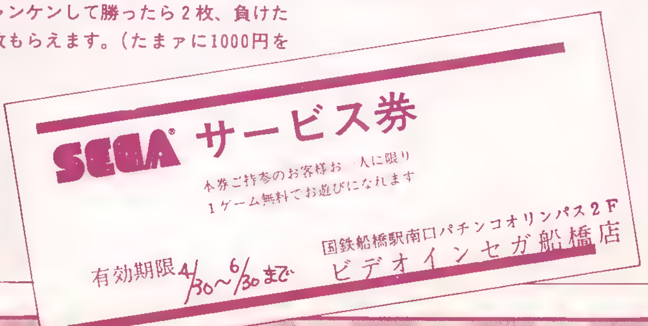
ビデオインセガ船橋店々長
玉澤さんの場合

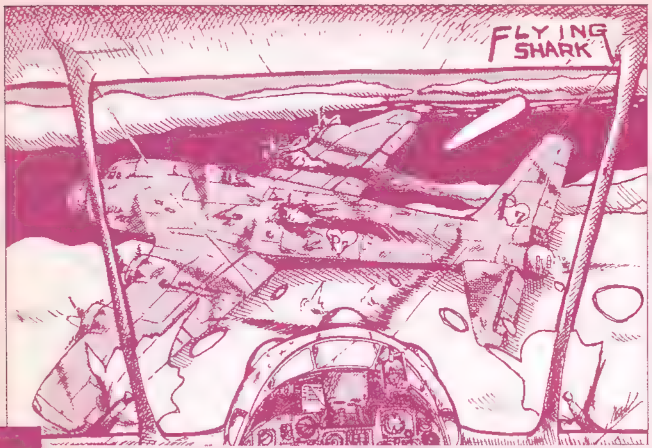
☆このサービス券はビデオインセガ船橋店でゲーメスト6月号を買った時にもらったものです。

ゲーメストを買う時に店長の玉澤さんとジャンケンして勝ったら2枚、負けたら1枚もらえます。（たまァに1000円をくずすとくれたりもします）

（千葉県 関本利幸君）

★さすがはビデオインセガ船橋店!! なかなかユニークなサービスですね。





▲(神奈川県　遠山素樹君)★あと一歩だ、それ、ボンバーッ!



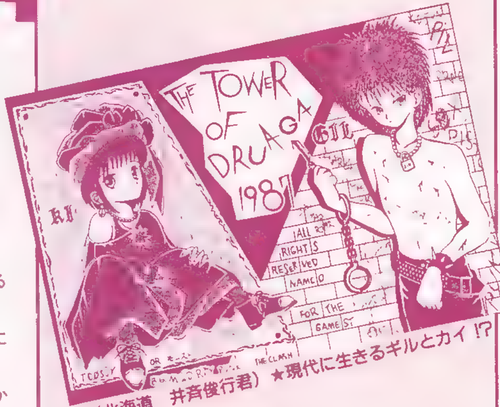
▶(北海道　函工の希望の光君)★こんな子が本当に山手線に乗ってたら、思わず声をかけちゃいそう!?



▲(青森県　林国彦君)★ビシッときまったああーッ! この色男!!

ゲーセンによくいる
ヘンなヤツ!
ありがちありがち
どこかで見たぞ
こういう人いません?

☆NAME入れの時に「SOX」とか好きな子の名前を入れる奴
☆自分の実力を機械のせいにする奴。
☆ゲーセンに行くと麻雀しかやらない奴。
☆ワンダーモモでワザといたぶられる奴。
☆ワギャンのやりすぎで翌日ガラガラ声になる奴。
☆スペハリをPLAYするたびに酔う奴。
☆女の子が主人公のゲームしかやらない奴。
☆他人のプレイ中にスピーカーに耳をくっつけてVGMを聞いているひんしゅく者。
☆お金がなくなるとメダルゲームで粘る奴。
(香川県　わちが三代目じゃ!!君)
★けっこう身に覚えのある人って多いんじゃないかな? 7月号のゲーマー度ちえっくみたいで、思わずニガ笑い。
☆会社帰りにワギャン一発!!「部長のバカヤロー!!」と叫ぶサラリーマン。
(和歌山県　魔女っ子クラブにミンキーモモが入っていない。ハラ立つ魔太郎君)
★まさか、君のおとうちゃんの姿じゃないだろうね。それにしても、本文とペンネームの長さが同じとは、これいかに!?



▲(北海道　井斉俊行君)★現代に生きるギルとカイ!?

おせじじゃないよ こんなゲーメストが好き(よいしょ)

☆ゲーメストって、とてつもなく「マジ」な雑誌だよ。だってVGだけじゃなくって、編集者や読者のみんなが色々な意見や問題、考えや注意を誌面にぶつけるんだもん。こんなゲーム雑誌、他に見たことないよ。

僕は思うんだけど、ゲーメストって、ゲームをプレイする人は必ず読まないといけないような気がするんだ。プレイのマナーや他人の考え方なんか…もちろん攻略法だって。みんなが読めば、きっとゲームセンターも変ってくると思うよ。

僕は今までゲーメストを読んで色々な事を知ったよ。ちょっとカッコつけるなら、ゲーメストに出会えて本当に良かったと思ってる。

言いたい事は、はっきり言う。そういうゲーメストが好きだな。おせじじゃないよ。マジだぜ。

(東京都　HAN・S君)

★なんであれ「よいしょ」はうれしいものだ。(実感)そこで考えた。ホメられて喜ばない学校の先生はいない。学校でもよいしょをしよう。カードあげちゃう。

気軽に付き合えるゲーセン仲間って最高

☆私の行っているゲーセンはとてもいい所です。そこはデパートで、小さな子供がいっぱいきて、うるさいけど、店の人や店に来る人がとってもいい人ばかりなのです。

ある日、ぼくが妖怪道中記にこっていたら、高校生ぐらいの人が「うまいね」と声をかけてこられました。

始めは不良だと思い、無視していたけど、その人はいい人だと分かり、しゃべり始めました。ぼくより年は上なのに、気軽に付き合ってくれたので、今ではゲーセン友達になってます。

そのことがあってから、自分から積極的にゲーセン友達をつくろうと思い、ゲーセンに来る人に、しゃべりかけました。そうすると、ほとんどの人と仲よくなり、店のおじさんとも仲良くなりました。

ちょっとしたきっかけが、こんなにいいことになるとは!! こんなことができるのは、ゲーセンだけです。だから、みなさんも積極的に友達をつくって、ゲーセンをもっと明るく楽しいものにしませんか。

(島根県　小林良介君)

★いいな。共感しちゃうネ。同じ趣味なんだもの、相手を認めるユトリさえあれば、きっと楽しい付き合いができるんだと、私も思います。

親父を引き出せ

☆ゲーメスト7月号の1周年記念座談会を見て、ああやっぱりなと思いました。そのうち腹が立ってきました。アンケートの数字です。

ゲームセンターを「悪いところだ」と見ている親が49・3パーセントで、「よい」というのがたった2・2%。なんて、実に腹立たしいです。

この数字を見て、まず親に文句を言いたい。自分の生んだ子供が、そんなに悪いところに出入りするのかって。

それからゲーム場です。もっと世間に、明るく、健全なコンピューターエレクトロニクスとの楽しい出会いの場所だ、とPRしてほしい。

なぜかというと、僕等の親達の中には、ゲームセンターに一度も入ったことのない人が多いと思います。だから親達は「暗い」「不良のたまり場」というイメージだけで判断しているのではないでしょうか。

実際、新聞などでは、少年が何人かで事件を起こすと、「ゲームセンターで知り合って」なんていう、決まりきった報道をするし、またテレビドラマには、家出なんかすると、すぐにゲームセンターにたむろする場面を、ワンパターンで演出しているんだからね。

こんなことをウのみにしてゲーセンは悪いところだなんていう親も親だが、親ばかりは責められない。ゲームセンターに出入りする僕等にも責任があると思います。

なぜかって、それは、自分達の楽しみの場であるゲームセンターを、こんなところだと親に言わないからだ。(もっとも言ったらナグラレルかも。)

もっと勇気をだして、休日など、親父にひと声かけてみたらどうだろうか?

「いっしょに、ゲームしに行かないか」って。

そうすれば、少しはゲーセンのイメージも良くなっていくんじゃない。

(千葉県　うおの目君)

★じゃ、さっそく実行してみようか。親子でも気がつかなかった、何かがお互いに発見できるかもよ。

(T)

パロディゲーム大全巻

★そこの君、笑いすぎてレバーが握れないなんて言うんじゃないぞ!!

姫を得たのに、なぜか
落胆サーガ
by KAIKO

☆ある日、ラスタンはその国の王に呼ばれた。
「姫が魔界のドラゴンにさらわれた。ドラゴンの首をとれば、姫とこの国の財宝をくれてやる。行け、ラスタンよ!!」
と王は言ったが、当のラスタンは「なんでやねん、自分がなんで死にに行かにゃならんねん」と言う始末。
しかし、王が莫大な財宝のことを話すと、ラスタンはすっ飛んでいった。ラスタンが金に目がないことを王は知っていたのだ。
さて、ラスタンの旅がはじまった。武器は剣だけ、どうやって戦おうかと考えているうちに、後ろから敵のソルジャーに剣で頭を切られた。ラスタンはあまりの苦痛にたえられず、転げまわり、気がつくと目の前にはドラゴンが!! 「どぉぉわぁぁあ!!」ラスタンはもう目茶苦茶に剣をふりまわした。気がつくと、何故かドラゴンは死んでいた。
すると姫がどこからともなく現れた。ラスタンはその姫を見るなり、気絶してしまった。姫はエラく異様にブスだったのだ。
城に帰ると、2人は一緒に暮すようになったが、ラスタンだけはうかぬ顔をしている。そのうち他人からは「落胆サーガ」と呼ばれるようになったとさ。ラスタンが落ちこんだから、ゲームなんかできないのであった。

(大阪府　合田政輝君)

★姫が出てくるまでオチがわかんないっていうのが良い! 竹の上かな?

あったら怖いor笑えるシリーズ
奇々怪界編

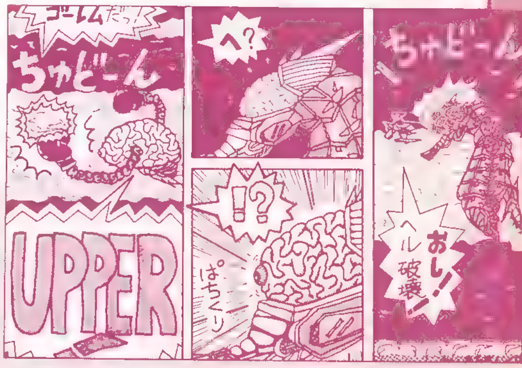
☆一童くんに「一休さーん」と呼ぶ小夜ちゃん(うっ…このネタは若い読者にわかるのだろーか?…御)
☆同じく高橋留美子著「奇怪なやつら」(「サクラさーん…?」「えーいっ!」バキッ…てなもんでしょう。)
☆とうせん房の「とうりゃんせ」(「とーせんぼーとーせんぼーこーこはどーこの細道じゃー」「福神さまの細道じゃー」)
☆豆頭の兄弟「納豆頭」
☆「山婆のまんま」(君は某TV局のまわし者か!?…御)
☆おりたたみ式カサベー(気色悪いー)
☆九州弁を使う走り鯛…「ダイヤモンドは?」「かタイ!」「サイドアームズの必勝法は?」「合タイ!」「いー加減にしなさい」バキッ「イタイ・」(どこが九州弁だ!!)
(富山県　神日月けい君)
☆ここはだじゃれきょおしつではありません!!

これこそハイセンスの笑いなのだ
バラジューク
(バラデューク・エピローグ・ストーリー)
by NAMECO

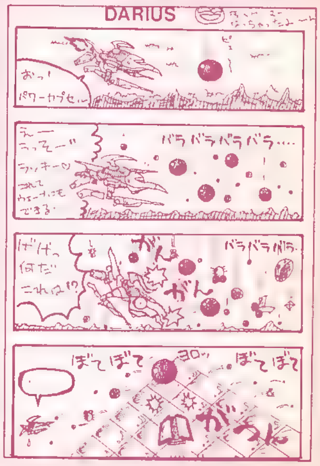
☆グレードオクティを倒したFIGHTER。だが、ほっとして思わずヘルメットをとってしまい、大量に水を飲んでおぼれ死んでしまったのだ。
気がつくと、そこは三途の川。おっ、あそこには三途の川のアイドル安駄婆がおるではないか、FIGHTERが近づいていくと、婆ちゃんが何やらフトコロの中から取り出した。バラの花だ。バラが1本、2本…「そうじゃ、バラが19本でバラジューク、どうじゃや?」
このハイセンスなしゃれにFIGHTERは気を失いそうになったが、バラが1本多いのに気がついた。これではバラニジューではないか!!
自らのあやまちに気づいた婆ちゃんは言った。
「やれやれ、バラを19本たのんだのだが、1本おまけしてくれるとは…。このくらいのことに気ずかぬとは、老いたものよのう」
FIGHTERは、婆ちゃんをなぐさめようとして言った
「バラニジュー、バラに銃、わかったわ! きれいなバラには銃があるってことね!」
と婆ちゃんの顔がぱっと明るくなった。
「おお、お主やるな! では、わしからもお返しといくぞ。安駄婆、あんだばぁ、あんだばか、なんだばか、なんだばかやろう!」
と言って、FIGHTERの頭をポカリとたたいた。
FIGHTERは言いました「どつき漫才なんて、ナ・イ・ス♡ イカスじゃん♡」(笑)
今日ものどかな三途の川の昼下がりである……。

(東京都　TNT東中野君)

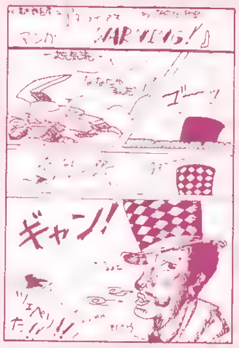
★何を言いたいんでしょうねこれ! でも、今までとは全くちがった路線のパロディということで、松のTELカードあげましょう。
今回のパロディゲームはストーリー重視(うそつけ!!)で選んだんだけど、どうでしたか? 君も応募して、「ゲーメスト流パロディゲーム派の伝道者」をめざすしかない!!



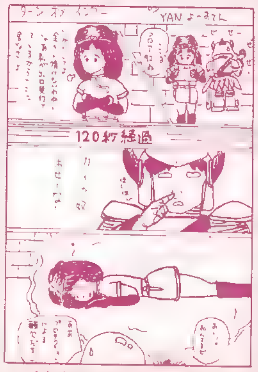
▶(千葉県　もときんぐ君)★グリーンコロナタス氏はいつからコナミと契約したのでしょうか?



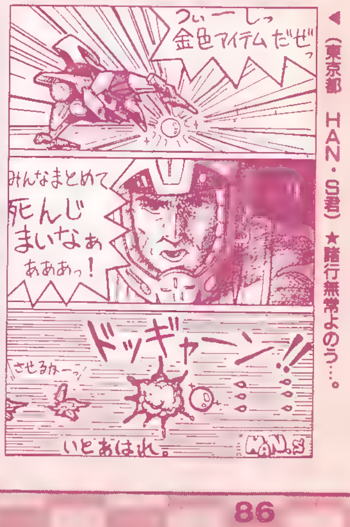
▶(北海道　矢部一博君)★モトスとダライアスは異次元の世界でつながってるんでしょうか?



▲(北海道　TAC'N POP君)★この原稿を書いている段階ではまだ彼は腕が凍りついているので、相手じゃないZe!!



▲(広島県　YANよーすてん君)★ギルの表情がいいぞ!



◀(東京都　HAN・S君)★諸行無常よのう…。

こちらこだわり派

だれだって自分が一番正しいと信じたい でも自分以外にもそう信じている人がいることを忘れたらこりゃ喜劇だ



◀(東京都　K²君)
★闘いの挽歌ってそんなに簡単ですか?　ZENJIさん!?

無神経なギャラリー達よ 私は本当に怒ったゾ!

☆或る日、会社の帰りに駅前のゲーセンへ寄り、ダライアスをやっていると、後ろでゴチャゴチャゆーとる奴がいるではないですか。「おい、Vゾーン行くつもりじゃ」「情けねー」(一部富山弁で書く事を許して下さい。御旅屋さん、懐かしいですか?)

僕は「情けなくて悪かったのー、Vまで来たがは初めてなんじゃい!」と思いつつ、黙々とやっていました。

死に死にになって(注…死にそうになりつつも、という意味です…御)カメさんをクリアすると、「オレならもっと行くなぁ」「一番つまらんエンド」と小さい声が聞こえ、思わず頭がドッギャーン!!…となりそーなのをこらえ、その日はそのまま帰りました。

後日、そいつらが筐体2台を占領して、点数かせぎ&連チャンをしている所を見ました。もしその時怒りが理性を上回っていたら「こいつらのニオイを消してやるッ!」と叫んで、電源を引き抜いていたかもしれません。

そこで一言。「これがッ! これがッ! これがゲームオタクッ! モラルフォール・フェノメノンだッ!」ウォォォム!

(富山県　いぬかみあきら君)

★これは絶対ルール違反だよね。自分がやられたら不愉快なことは他人にもやっちゃいけない。これ、小学生でも知ってるルールだぜ。お互い様だけど、気を付けよう。

ハムレットの心境です。言っていいのか、悪いのか!?

ぼくは、○×高校新1年生です。推せん入学でしたので趣味などを聞かれました。本当はゲームなのですが、音楽鑑賞と言ってしまった。そのことが今でも心にひっかかっています。

とは言っても、ゲームセンターのゲームが〝趣味〟の一つに取り入れられますか? 学校や世間で通用するでしょうか?

でも、やはりマニアであれば、正直に「ゲーム!!」と言うのがあたりまえなのでしょうか?

とても疑問です。

(愛知県　KKK君)

★ホントにムズカシイ問題だな。ボク、ワカンナーイ。冗談じゃなく、私も君の立場だったら、同じだったかも。でも誰か一度試してみてよ。

機械だけに頼らず、こっちの意見もよく聞いてよ

僕はそのゲームセンターがあまり好きではなかった。なぜなら、そこの機械はコインを殊のほかよく飲み込み、しかもお店ではそのコインを絶対に返してはくれないからだ。

しかし、その日はテストが終わったという解放感があって、友達といっしょにそのゲーセンへ行くことになった。

友達と忍者くん阿修羅ノ章をやろうということになり、僕は彼から50円玉を受け取り僕のと合わせて2枚を機械に投入した。しかし表示されたクレジットは1。どうやら飲み込まれたらしい。

僕はその友達の手前、飲まれた50円をあきらめる訳にもいかず、無駄だとは思ったが、カウンターのオッサンの所へ行って訳を話した。

すると、いつもの答えが返ってきた。

「じゃ、おじさんの前で、もう一度お金を入れて証拠を見せておくれよ!」

僕は反論した。

「さっき飲み込まれても、今度は飲み込まれない場合があるじゃないですか!」

「そんなことはない! 機械は正直なんだ!」

どんなに言っても、このオッサンには全く通じなかった。

「じゃ、あんたは俺がウソついてゲームをしようとしてるとでも思っているのか!」

僕が怒って言うと、「もちろんさ」という答えが返ってきた。僕は激怒し、激しい口論が続いた。

しまいには、そのオッサン「あんた、学校はどこなんだ?」と言って、僕の胸ポケットの生徒手帳を取り上げようとしやがった。

冗談じゃない! どんな権利があって生徒手帳を取り上げるんだ。これじゃ脅迫じゃないか。

僕は憤然として出口へ向かって無言で歩いていった。こんな不愉快な思いを、ゲーセンでしたのは初めてだ!

もう二度とこのゲーセンには出入りしない。店と客との信頼関係が成り立っていない店は、自然と客が離れていくものだし(事実、その店には固定客はいない)、そうでなければ、店側も自分達の悪い所を正そうとしないからだ。

もっとも、この店のオッサンが自分の悪い所に気付くとは思えない。なにしろ、ゲーム機のことを全く分かっていないからだ。ゲーム場で生活をたてている以上、もっとゲームのこと、メカのことを勉強してほしいよ。それ、当然じゃないですか!

(栃木県　小森正樹君)

★コインを飲み込まれるというケースはゲーム機だけでなく、ジュースや切符の自動販売機の場合でも、体験した人は多いじゃない? 機械を信用するのは当然だけど、絶対ということはありえない。やはりお互いの信頼関係だと思うのよね。

ところで、話は違うのだけど、中学生の読者の中で、6時をちょっと過ぎたり過ぎそうになると、お店の人が「警察を呼ぶよ」という言い方で言われた、という葉書がよく来るのよね。これ、悲しい。信頼関係がまったくなくなってしまう。「警察を呼ぶ」なんて言葉を絶対使わないでほしい、とお店の方々にお願いします。

(T)

ゲーメストはオペレーターの味方です

埼玉県・須田

実のところ貴誌を自分で買って読むのは今回が初めてなのです。

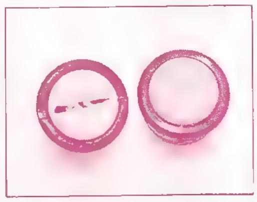
申し遅れましたが、私はスーパーのニチイでゲームコーナーの店長をやっています。

今までも、貴誌のことは子供達が持ってくるのを借りてすこし目を通したりはしていましたが、最初から最後までシッカリと読んだことはなかったのです。

そこで、なぜ今回手紙を出す気になったかということですが、ハッキリ言って貴紙はオペレーターにとって味方だなと思ったからです。

よく他誌だとバグを悪用した永久パターンを紹介したりとか、オペレーターにとっては、どちらかというと迷惑な記事で読者をつないでいるのをよく見掛けるのですが、貴誌を見たところバグを悪用した点稼ぎをさとしたり、ボタンのこすりを取り上げたりで、オペレーターとしては非常に好感が持てたからです。

さて、その“こすり”の参考資料がありますので送ります。同封のボタンヘッドですが、エキサイティングアワーで使用していた物です。よくこんなになるまで使っていたって?

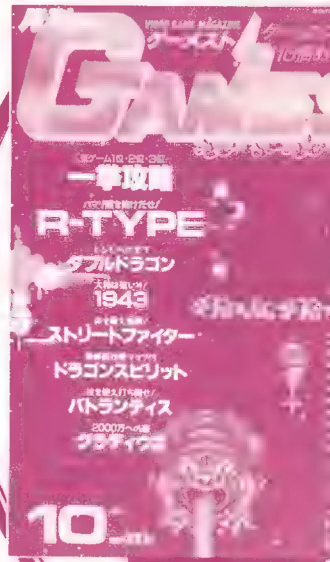


ほんとですね。でも2週間ぐらいでこうなっちやうんですよ。(流行っていたころはですけど)特にコインでこすられると悲惨です。

今後、記事になりそうな情報でも提供しましょうか。がんばって下さい。

1987/10月号　G　87年8月30日発売

喜びいさんで夏を生き抜け かいがいしく行こうぜ号



NO.13

CONTENTS

《誤植発掘》
「消化活動　開始せよ！」
★ピンボール「ファイヤー！」
記事の小見出しだが…。うーん、これではまるで大食い競走である。今までなぜ発見されなかったのだろうか?

「ゲーメスト」なるパロディ版が8ページのってる号。それに押されてかアイランドはご商談込みで6ページしかない…。「弛緩、不快、不満を一度に体験できる話題の異色シューティングゲーム　B(ベビー)ータイプ」あぶねえあぶねえ。のちに新声社がソフト開発をおこなったときのプロジェクト名も奇しくもB−TYPEであった。ただし、ベビータイプとは関係なく、使っていたアパートの部屋の間取りの種類がB−TYPEだったというだけの話。

この特集では「安全靴」氏がカットを描いたりして、なかなか希少価値あり。

アイランドいってみよー。

〔89P.〕…当時プレイヤー側にはまるで認識されていなかった〝風営法〟を詳しく解説した1ページ。読者だった私も、少なからず勉強になりました。最近ゲームセンターに来るようになった人で、「なんで6時とか10時になると店内放送で未成年を帰らせるの?」なんて疑問を持ってる人は、じっくり読んでみては。

トップランディングのイラスト…女の子の絵が多かった彼だけど、心機一転しぶーい絵ですねこれは。

〔91P.〕右上イラスト…「タロスケシール」は本当にはやっていたらしく、拡大コピーして壁に貼ってあった…。ちなみに元ネタは当時CMでうけていた「飲みすぎシール」ですな。スケベーの多い編集部であった。

〔92P.〕『マニア追い出しは…』このころから〝経営方針の切り換え〟ははじまっていたのだな。マニア天国だった各地のキャロットで、アイテム販売をやめたりノートを廃止したりといった変化が起こりはじめた。ナムコ情報誌であったNGでも、「Whats' Namco?NGはナムコが嫌いです」といった過激な特集が毎月組まれていたな。

おたやんのアイランド回顧録

（Ⅵ）思い出に残る投稿者たち（その2）

・下田淳君（東京都）
おっと、この人も投稿者→編集部パターンだ。ゲームの攻略もできるわ、イラストも描けるわで、頼りになる人でした。5号初掲載。

・IDA君（富山県）
5号初掲載。字がきれいで、読みやすいんだな。実は私と同郷の人なんです。

・森本三樹さん（高知県）
5号初掲載。実は創刊当時からの女性読者で、創刊号のプレゼントでスペランカーのポスターに当選している。楽しくほのぼのとしたお便りが多かった。編集部に遊びに来てくれたことも。

・成冨兄弟（福岡県）
安全靴と佐喜代ってP・Nの2人とか言ったほうが分かってもらえるかな? 兄弟にしておそろしくキレてるセンス。ゲーメストテレカのデザインにもなった。6号初掲載。以後、「両氏のファンです」というお便りが後を絶たなかった。

・はまきた原人君（愛知県）
6号初掲載。ハガキの裏に青色の線を引いて、きちんと線にそって書いて投稿していた。後にパロディゲームの投稿が多くなる。

・山三君（大阪府）
6号初掲載。ギャグ系のイラストの投稿が多い。後に大阪で対面したのだが、その謙虚さに思わず感動してしまった私であった。

・KAZ・TAKI君（兵庫県）
6号初掲載。個性的な文字には苦労させられた。しかし、私が一番頭を悩ませたのは、締め切り間際に大阪から長電話がかかってくることであった。

・田またなおき君（茨城県）
4号初掲載。このころは、毎月のようにイラストが載っていたような気がする。

・服部嘉人君（岐阜県）
7号初掲載。後に2枚組、3枚組といった大作を送り、私たちを驚かせた。女の子キャラのイラストがかわいくて好き。

・漢炎剣君（東京都）
投稿者→編集部という道を歩んだ人。私が休んだ時にはアイランドを担当してもらったことも。彼もオールラウンドライター（文章も絵もできる人）でした。7号初掲載。

・古葉美一君（現編集部員）
ゴーレム少女などというワケのわからないイラストで載ってしまう辺りがすごい。これぐらいの妖しさがないと、お笑い編集部員にはなれないのでした。7号初掲載。

・K^2君（東京都）
8号初掲載。女の子がカワイイんだ、これが!! 10号の神の池のイラストはよだれが出そう。

・しばた君&しばた君の友人（青森県）
こういうペンネームだと、2人ともよく似た絵描くんだろうなーと思うのが普通。しかし、路線が全然違うんだなあ。しばた君の友人の「ぱっぱ」は一部で大ウケしていた。

・忍者くん（佐賀県）
10号初掲載。毎月多くのイラストを送ってくれたけど、載った枚数は…。色エンピツなどで着色するときは、注意しないと印刷に出ませんよ。細めの線で描かれたイラストが印象的だった。

・ジグラット君（神奈川県）
病気がちであるため、病院のベッドの上からの投稿が多かった。富山に帰省した時、行きつけのゲーセンのノートに彼の文章を見つけてびっくりしたことも。体のほうはもういいのかな?

・能転樹君（兵庫県）
四コマなどのギャグ漫画にはいつも笑わせてもらいました。

ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ！と

構成 御旅屋喜久
助っ人 (T)ことTM

今月のボツはいやだっ!!



▲(茨城県 田またなおき君)★うっ、美しい!! 3週間もかけた努力を評価して、カードあたり。

気持ちはよくわかるけれど「16歳未満のPM6時の規制」は感情論では片づかないのです

☆私は世田谷区内でゲームセンターの店長をしている者です。創刊以来から貴誌を営業面でも、個人的な面（私もゲームが好きですから）においても、役立たせてもらっております。

さて、さっそくですが、8月号のゲーメストアイランドのページ、「こちらこだわり派」（45P）の「小さな戦士にも～」のMARION2君にお答えしたいと思い、ペンをとりました。

確かに、その店員の対応には陰険なところが見られますし、閉口される気持ちもわかります。しかし、16歳未満のPM6時の規制は、みなさんの考えているほど軽いものではありません。その内容は以下の通りです。

風営法第22条の4において10時以降の18歳未満の入客が規制されており、さらに第8号営業（ゲームセンターのこと）は、都道府県の条例によって、「午後6時以後の16歳未満の入客」についても規制されています。

これに違反すると「6ケ月以下の懲役若しくは30万円以下の罰金又はこれの併科」の重刑が（ゲームセンターに）課せられます。これを免れたとしても、営業停止や営業許可の取り消しが待っています。住宅地域のゲームセンターは、一度許可の取り消しをくらうと、2度と営業できなくなります。

これは店側としては死活問題で、とても個人の感情をはさむ余地はないことをお分かり願えると思います。「ゲームがまだプレイ中なのに…」「もう少しでハイスコアなのに…」等は全く理由にならないのです。（警察に直接聞きました。）

さらに、お客が嘘をついたりして年齢を偽って入店した場合にも、やはり店の責任となります。（実際に当店の支店は、それで始末書をとられました。）したがって、6月号の（25P）のように年齢確認も厳しくならざるをえません。

6時規制について甘い店は風営法を勉強していない店か、金もうけ主義の店（風営法をきちんと守れば当然売り上げは減りますから）ではないかと思います。

いずれにせよ、本当に業界の未来を考え、いつまでもゲーメストの皆さんに良いゲームをプレイしていただくには、風営法をよく理解しなければなりません。だからゲームをプレイされる側のみなさんも、ぜひ協力していただきたいのです。そうしないとゲームセンター自体が街から消えてしまうことでしょう。それほど現在のゲームセンターの営業は難しくなっているのです。

ゲームセンターの未来は、皆さん一人ひとりの肩にかかっているのです。ルールを守ってこそ「ゲーメスト」と呼ばれるプレイヤーなのではないでしょうか。

難しい話になってしまいましたが、お店側の気持ちを代表させていただきました。決して16歳未満のお客様を軽んじているわけではありません。

（東京都 ゲームセンター店長APOさん）

★店長APOさんのご意見をみなさんはどう感じましたか。私には非常に説得力のあるご意見で、ずっしりと胸に響いてきました。

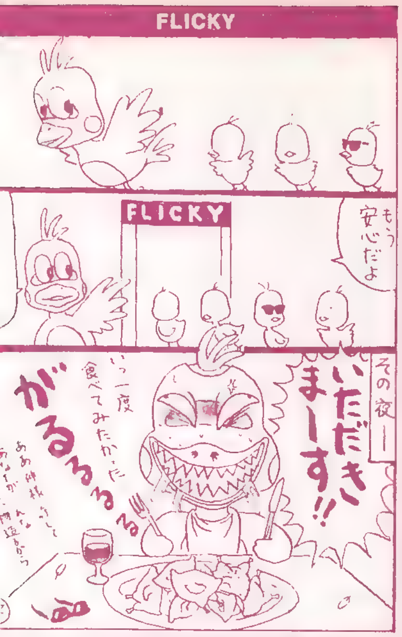
風営法の問題――というよりも既に定められてしまった法律の重みは、その法律が続いている限り、決して消えることはないということです。

つまり、「午後6時以後の16歳未満の入客」の規制は法律で決められたものですから破ることは許されていないし、破れば罰則が待ち構えているということです。「もっとプレイしたい」「もっとプレイさせてやってもいいじゃないか」という感情論が入り込む余地がないんですね。これは不服であろうとなんであろうと、プレイヤーである私たちはしっかりと受けとめて、やはり従わなければならないんですね。

あとの問題は、PM6時以降にゲームができないお客と、ゲームをさせてあげられないお店との対応――上手な言葉のやりとりと行動なんだと思います。お互いに相手の立場を理解し合って、PM6時になったら気持ちよく、さよならをすることでしょう。

これは言葉で言えば簡単ですが、行動で表わすのはむずかしいことですね。お互いの努力が必要だと思います。

風営法については、私たちも今後ともしっかりと勉強しなければならないと思います。（T）



▲(福岡県　安全靴君)★相変わらずハイセンスなお方。もう何も言えません。

ゲームはバクハツダっ!!

ヒューマニストの私だって怒り狂う時がある 下手なオレだって注目を浴びる時がある

スカーっと変身できるのもゲームの魅力というものさ

☆夏が来れば思い出す―。1942を見るときはいつでも、ある友人のことが私の心に浮かんでくる。そう、あれは数年前のある夏のこと…。

私は友人Hと1942をプレイしていた。Hは1942は初めてだった。Hは最初は渋い顔をしていた。「これって敵、日本軍だろ? なんか気分悪いよなぁ」とかなんとか「みんな本当はやりたくない戦争をやらされてんだ。これに乗っているパイロットの一人一人に親兄弟がいて故郷があって…かわいそうだよ」と、まぁゲームごときにえらく道徳的なことを持ち出す奴だ、なんて思っている間にHはスタートボタンを押した。

なんとまぁHは「俺ってば人道主義者だから、弾を撃たずに無血クリアをしよう」なんて言い、ひょいひょい敵をよけているではないか。私はただただあきれ、横でポカンとしていた。

そして数分の後、私はゲームが人を変えてしまうことを知った。「イエロージャップ! 短足ジャップ! ガニマタジャップ! ふひひひ、黄色いサルめが、白い人間サマにケンカを売ろうとは100万年早い! 片腹いたいわ! アメリカ万歳! キル・ザ・ジャップ!! ファック・ユー!!」(あぶねーなぁ…㊙)数分前のモラリストはもうどこにもいなかった。私はただただあきれ、横でボーゼンとしていた…。

私は彼を責めることはできない。彼もまた悲しい戦争の犠牲者なのだ。現在彼は1943で同じことをしてい……ぐげっ!

(北海道　のーりん1号君)

★ちゃんちゃん…。そういえば、おとなしそうな女の子にスペースハリアーやらせたら「なめるんじゃねぇ」といったようなセリフを連発したこともあったなぁ。ゲームって、ホントにすばらしいですねぇ。

せめて男の散りぎわで目立たせていただきます

☆毎日ゲーセンに通っているにもかかわらず、初心者の域を出ていない人、もしくは湯水のようにコインを使ってコンティニューしまくっても遂にラストまで行けない人、そしていっつも感動のラストをハイスコアラーや常連の人が出したものを指をくわえて「いーなー」と言いながらしか見れない人。よくいますね。

僕もそうです。

ゲーセンに通い続けてはや8年。未だに1周どころか独力でラストを見たことが1度もない!! はっきり言ってこれは悲しい。ニューゲームが出るや否や、ゲーメストなんかのゲーム雑誌に載るようなハイスコアを出す人や、たちまち極めてしまう人にこの気持ち、わかってたまるか!!

でも、あきらめてはいけない。必殺の技があるのだ!しかも、これはハイスコアラーには絶対真似のできないことなのだ。なぜならお金がもったいないし、やろうと思っていてもついラストまでいってしまうからさ。

その技とは——

ドライブゲームの場合(アウトラン、スーパーハングオン他)は、まず全力でクリアできるように頑張る。その結果、惜しくもポイントをクリア出来ないと思ったら…。

① ラスト3秒前後までぶつからないようにする。(もしくはコースアウトしないこと。)

② そしてラスト1秒前後に車、又は障害物、あるいはコース脇の看板や木にぶつかる。(このタイミングが大切!)このときかなり速度がのっていること。でないとこの後が惨め。

③ ピッタリ0秒、つまりゲームオーバーの表示が出ているときに自車が空中に浮かんでいるか、ハデなアクションをしている状態であること。

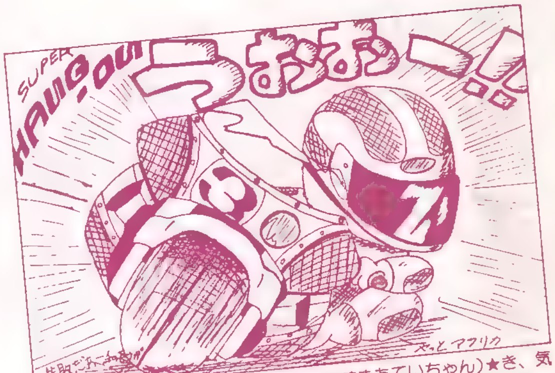
最後に、これを行うときはなるべくギャラリーをあつめるようにしましょう。そして「ふっ、今日もここまでか」と言いたげに涼しい顔をして、さーっと一時の風のように、そこを去っていく…。

うーん、かっこいいと思いませんか? まさに散りぎわの美学、ここにあり! でも、不運にも誰も周りにいなかったら、もーこれはストレス解消と思って、めー一杯派手にぶつかるようにしましょう。やはり戦士たるもの、散りぎわが大事でござる。この技を使えば、あなたもエンターテイメントになれる!!(かもしれない)

こういうのをもっと開発して、ゲーセンに一世一代の花を咲かせましょう。ね、皆さん。

(宮城県　アンフィニー君)

★うーし、さっそくマスターして明日から実行だぁー。



▲(大阪府　すまあていちゃん)★き、気合いだあーッ!!

いきなりくいず!!

Q: 　　　　ス!!

最後に「ス」のつくゲーム名を答えよ!!

A:おこたえ

○ダライアス……現在フツーのマニアです。

○グラディウス……レーザーとかオプションとかいうパワーアップが好きですねー。

○スターフォース……あなたの腕は正常に可動しますか? 腕は一生の宝ですョ。

○モトス……意外と多いかもしれん。

○ギャプラス……私と一緒に「ファミコン化希望」の投書をナムコに出しましょう。

○ゼビウス……今何歳?

○ライフフォース……リメイク大好きマニア! 今ワールドウォーズやってるでしょ!?

○ゴルフUSコース……あなたはたまたまゲーメストを読んでいますね。30cm隣を見てみよう。きっとあなたの目当ての本があるはず!?

(大分県　姫野和人君)

★マグマックス、聖戦士アマテラスetc…ニチブツを忘れないで下さい。ゼビウスで「今何歳?」だったら、ジャイラスとかクイックスって答えた人はどうなるのでしょうか? フッフッフ、まだまだ若いのう!

今月のおめでたい方

この写真の人ですか!?



（SPY 大和）

本当についていたとしか言いようがありません。

和歌山から大阪へゲームをしに行き、帰りになんばCITYビッグキャロットに寄りました。そこにはライフフォースのうまい人がいて、その時は、僕たちもあまり気にせずに遊んでいました。

しかし、そのうち玉姫があの人、だれかに似ていない？　と言い出しました。

え？　まさかと思ったけれども、「さむい」とか「やめろー」とか、GAMEST用語（？）を使っていたので…それに、あれだけプレイがうまいから、きっとそうやで、ということで、たまたま持っていたGAMEST 9 月号にペンをそえて、お願いしたんです。

日頃サインなどもらったことがなかったし、GAMESTの人ということで、しどろもどろになりながら無事サインをもらいました。

その方は、大阪にたまたま遊びに来ておられたんだそうです。

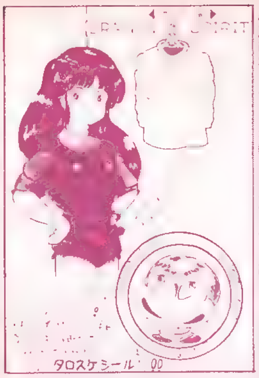
サイン、ありがとうございました。

（和歌山県　AGC＆玉姫）

★すらすらと「SPY大和」とサインした人はこの男ですか？確かにオメデタイ！



▲（大阪府　横山浩子さん）★お久し振りです。またイラスト下さいよー。ファンの人が多いんですから。



◀（愛知県　銀谷尚文君）★編集部内でこのシールがはやってしまいました。うーむ…。



◀（神奈川県　ジグラット君）★長い入院生活ごくろうさま。もう退院のころかな？　これからもイラスト下さいね。

●ちょっとうれしい話●

ニュースの中でVGM

某月某日の朝7時のNHKのニュースで、なんとスペースハリアー（セガVOL 1）のゴーダーニを流していた。うれしかったよ。

これからもよくテレビのニュースを聞けば、他のVGMが聞けるかも！

こちらこだわり派

消えゆくゲームを音で残しておきたい

VGMファンの良識を信じて録音可の統一方針を

☆自分もVGMを録音して4～5年になりますが、7月号（P20・WE LOVE VGM）のようなトラブルはまだありません。しかしながら今後このようなトラブルは多発すると思われます。これに関し、メーカー側に統一された見解が存在しないのは、たいへんに残念なことです。

著作権法第30条（私的使用の為の複製）の適用に関し、貴誌は疑問視されておりますが、私としては30条適用説をとりたい。

というのは、より著作権者に損害を与える危険の大きいレコード類の録音が、一般に30条の適用を受けていることを考慮すれば、VGMの録音は客観的にみて、「私的使用の為の複製」以外のなにものでもないことは明らかでしょう。VGMの録音（営利目的も含めて）が著作権者に重大な損害を与えるとは考えにくいからです。

私はVGM録音者の99%が善意のそれであると確信しております。しかし残る1%の悪意の録音者、すなわち貴誌の御指摘の営利目的の録音者が、全く現れないとは言いきれません。けれども、これを理由にVGM録音を禁止すべきではないと思います。少数の悪意者のせいで多数の善意者が迷惑を被るのは好ましくないからです。

そしてこういう者が現れないためには、ゲーメストのような専門誌や各地に存在しているゲームサークル等が積極的に努力する必要があります。メーカー側もVGMファンの良識を信じ、1日も早く統一方針（無論、録音可の）をうち出すべきであると思います。もちろん、録音する方も謙虚な気持ちを忘れてはならないという事は貴誌と同じ考え方です。

新ゲームが大量に出て、あっという間に消えていく現在、消えゆくゲームを音で残すという行為はすばらしいことだと思います。自分達がどんなに好きで、どんなに思い入れのあるゲームでも、月日がたちインカムが減ると自然と消えていき、我々はそれに対しなすすべを知りません。

今日、もう一度やってみたいと思うOLDゲームのなんと多いことでしょうか。その大半は二度と見聞きすることはできません。

けれども、もしその音楽や効果音だけでも録音されて残されていたならば、我々はそれによって消えていったゲームを思い出し、懐かしむことができるのです。そしてそのゲームを思い出すことにより、同時にそのゲームがあった当時の自分の身のまわりの出来事を思い出し、感慨にひたることもできるのです。

私がメジャーなゲームだけでなく、すぐ消えそうなマイナーゲームの録音もしているのはこのためです。いわばVGMの図書館化を図ったわけです。しかも、マイナーゲームはレコード化されることがありません。このためにゲームセンターでの録音が必要となるわけです。

私のような考え方は例外的かもしれませんが、どうか御理解いただきたい。

（新潟県　柴田克彦）

★VGMの録音について、著作権法30条（私的使用の為の複製）適用説をとるかどうかは、その立場によって見方が変ってしまうことは理解できるし、やむを得ないことだと思うし、説得力があるなーと感じました。30条適用説うんぬんを別にしても、このように自分の意見を明確にしてメーカー、オーペレーターの皆さんと対応すれば、トラブルという程のものは起こらないだろうと思うのですが…。（T）



▲（東京都　K君）★闘いの挽歌の世界。うーん渋いせ

ゲームの世界

相手のことをちょっと思うだけで引っ込み思案から一歩あるき出すだけで違った世界が開ける時がある

マニア追い出しは本当にお店のためになるの？

☆ゲーメスト8月号の中で、「マニアはオペレーターの敵か？」（P66）というページがありましたが、私がたまに行く仙台の某有名メーカーの直営店は、その記事を読んだからなのかどうかわかりませんが、今まで常連と親しく会話をかわしていた店員の態度が急にそっけなくなりました。また店内のゲームポスター30枚余りをはがしたり、ゲーム音のボリュームをまるで聞こえない位に下げたり、というような変化が起こっています。

どうしてなのか、そのゲームセンターの店員さんに聞いても「上からの命令だから仕方ない」と軽くあしらうだけ。

何とも割り切れない気持ちの私たちですが、さらに頭にきたのは「マニアを追い出して、何もゲームの事を知らないような客を中心に店へ呼び込む。そして売上げを伸そう」という考えを聞いた時です。

まず冗談じゃないやと思いました。確かに、ゲームが何よりも好きな私たちがそのゲーム場で楽しくプレイできたということは感謝しなくてはならないと思いますよ。でも別にタダでプレイした訳でもなく、ことさら他のプレイヤーの迷惑になるようなことをしたとも思えないのです。それに言いたくはないけれど、相当のプレイ代も、皆使っています。ちゃんとしたギブアンドテイクの関係だったと思います。

それがお店の方針が変わったから、追っぱらうなんて！一方的過ぎますよ。

もし、こんな事が皆さんの身近で起きたらどう思いますか？そしてオペレーターに対して、どんな対応したら良いと思いますか。ご意見を聞きたいと思います。

（福島県　SPREAM-SOL君）

★SPREAM-SOL君のお手紙をいただいて、すぐSOL君に電話をしてみました。手紙ではちょっと分からない部分（店名とか、具体的なお店の対応とか）を聞きました。

さらに、SOL君のいうお店の店長さんにお電話をしてお話をうかがってみました。

店長さんのお話では――

①最近、大幅な店内改装をして、壁紙を取りかえ、その際ポスター類を取りはずしました。

②客層を広げたいという方針は事実で、そのための努力をしています。ビリヤードを2台ほど入れるなどして、ヤングアダルトにアピールできるお店にしたいと思っています。そのために、ゲーム音も押えているのは事実です。

③だからといって、これまで、このお店をご利用になり、いわば支えてきて下さったお客様をないがしろにするという訳ではありません。大切に思っています。

ということでした。

SOL君の不満や質問に対する答えになったかどうか分かりませんが、もう一度、みんなで考えてみてね。（T）

ゴキちゃんおどかさないで！

東京は駒沢にある、あるゲームセンターに行った時のことです。

中に入ると客は誰もいなくて、店のおばさんが1人いるだけでした。ぼくはラスタンサーガをやりました。いつもと違って調子が良く、ノーミスで3面のボスまでいきました。

その時です。画面を黒いものが横切りました。よく見ると、それはぬわんとゴキブリではないか。ぼくはびっくりして、その場を離れました。すこしして画面をのぞくとGAME OVERになっているではないか。

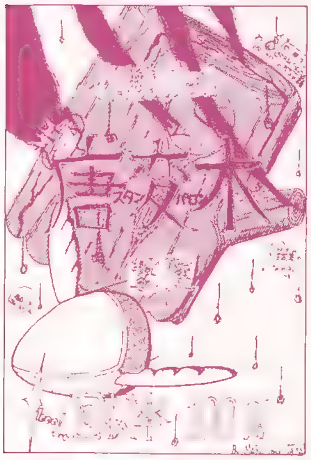
ぼくはちょっぴり悲しい気分になって家路につくのであった。ゴキブリのバッカヤロ～！

（東京都　もいくん）

★これもふれあいの世界です。それにしても修業が足りません。ゴキブリ風情に100円をみすみすとられてしまうとは…。



◀（茨城県　DEAD崎君）★はいどうも誕生おめでとーさん。



▲（広島県　JAJA君）★キャッピー♡火をはいて落ちるスタンバロンだーい。カードあげよ。

ツイてなーい！　最悪の日が最良の日にかわった時

☆僕はある風の強い日にゲームセンターへ行った。家から自転車で1時間以上かかるのだが、家を出て20分もしないうちにズデンと転んでしまった。

うーん、家へ帰るか、と一瞬迷った。ひざからは血が出ている。ハンカチで止血（大げさかー）して、ゲームセンターにやはり行くことにした。

しかし「今日はろくなことがないだろうなぁ」と思った。ポケットの中には修学旅行の時も我慢して使わなかったお金、足には血がにじんでいるハンカチ。もうやるっきゃない。数十分して目的の場所についた。自転車のカギはつけたままにしておいた。

数時間プレイした後帰ろうとすると、自転車が倒れていた。よく見るとカギがかかった状態で、カギが抜けなくなっている!!　まずいと思い、ムキになって抜こうとしたけれど、無駄だった。

仕方なくゲームセンターの係の人に「ペンチを貸して下さい」と頼んだ。（常連の人はともかく、僕は話しかけるのが初めてだったので勇気が必要だった。）係の人が訳を聞いて手伝ってくれた。結局はカギの部分を自転車からぶった切ることになった。

この時僕はうれしかった。自転車が動いたからでなく、係の人とコミュニケーション、笑顔の話し合いができたからだ。僕はとても気分がよくなり、「ありがとうございました」と礼を言って帰った。

足のすりきず、自転車の故障はともかくも、とてもいい経験をした日だった。僕はこの日のことを絶対忘れません。

（茨城県　良子君）

★良子さん、じゃなかった、良子君に捧げて一句。「ひざむいて　やがて楽しき　笑顔かな」（なんだこりゃ！）

パロディゲーム大集合

ネコババのタロスケ君は地獄界から抜け出せない

☆私は一応社会人なので、ゲーセンも月に4~5回くらいしか行けません。そんな訳で某日久し振りにゲームをプレイしに某デパートに行きました。

妖怪道中記をプレイし、1コインで裁きの谷に入るころには、私の後ろにギャラリーが6~7名くらいならんでいました。3コイン人間界で、こんなものか…と納得しつつ、その場を立ち、ダライアスの方へ歩いていき、ふとポケットを触ると、サ・イ・フ・が・な・い!

さては道中記の所に、と思い、戻るとさっききいたギャラリーは解散しており、サイフも落ちてません。

管理人のおじさんに話をして、探してみると…ありました、サイフだけ。中身は全部(2万円)とられて、トイレのゴミ箱に捨ててあったそうです。おじさんの話だと、そこではよくある事なんだそうです。

帰る交通費もなくなった私は、1時間半かけて歩いて帰りました。こんな事になるのなら、もうゲームセンターに行かない方がいいのかも…読者の中に同じような経験のある方、どう思いますか? ちなみに私はくじけません。(それでも生活費が半分になったのは…)

P・S:人のお金を盗るような奴は地獄界に落ちますよ。

(石川県 自衛隊A君)

★目の前においしいご馳走があれば、つい食べたくなるのが人情だけど、でもネ、御馳走には持主がいるのだから、無断で食べちゃダメ。おかげで自衛隊A君は食うものも食わずの生活ですよ。タロスケの罪は重いのだ。

ヒゾヒゾって気持ちは動いたけどやはりサイフは届けてあげた

☆ある日ゲーセンでミッドナイトランディングをやろうとした時のことです。お金を入れようとすると、そこにぶ厚いサイフが忘れられているではないですか!!

この時一瞬の間に僕はかなりのことを考えました。〝どうしよう、ネコババしようか?〟

〝たくさん入っていそうだ。どうせ取ってもわからない〟

…BUT、僕の頭をかすめたことが1つあったのです。それはゲーメストのことでした。みんなが風営法のこととかゲーセンでのマナーとかで悩んでいるというのに、自分はなんて恥ずかしいことを考えているのだろう!!

そう思ってサイフを忘れた人に届けてあげました。その人は恥ずかしがりながらも、「どうもありがとう」とちゃんと言いました。僕は「正しいことをしたな」と、自分に対して少しうれしくなりました。

(北海道 KID作田君)

なんとテクノズUSAとナンコの合作!
ワンダーみすず

☆今年もまた熱血学園の文化祭がおこなわれることになった。くにお君のクラスでは劇をやることになったが、なかなかヒロインが決まらなかった。そしてヒロシが推薦したのが、あの〝みすず〟だった。

あなたはみすずを8方向レバーで操作して、悪の軍団「オモイモン」を全滅させなければならない。コミカルなアクションゲームだゾッ!!

ストーリーは「変人軍団編」「吸血フラワーダンスの謎編」「狙われたザコC編」「変身なぐりこみ編」とネーミングされた4つのステージから成り立ってるゾ。

ショット1でピンタ、ボスの時には〝必殺エリづかみビンタ〟が3回までつかえる。変身すると〝みすずのアツ~イキス〟がつかえ、敵の能力を吸いとることができる!!

さあ、30円持ってあなたも不便だが下水道の中までLets' Go!!

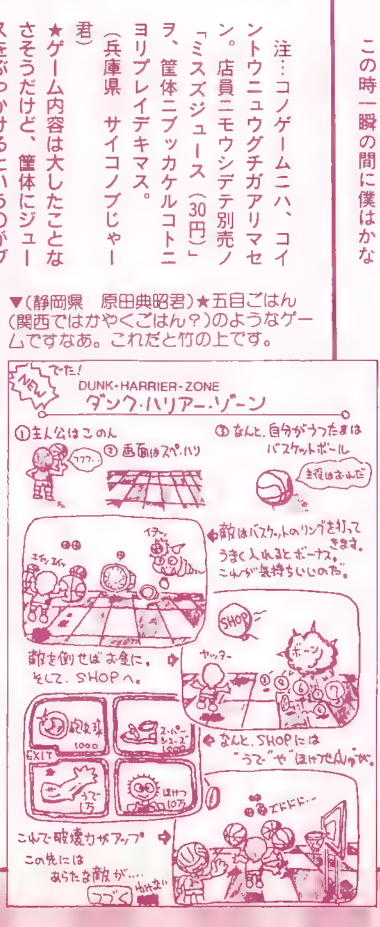
注…コノゲームニハ、コイントウニュウグチガアリマセン。店員ニモウシデテ別売ノ「ミスズジュース(30円)」ヲ、筐体ニブッカケルコトニヨリプレイデキマス。

(兵庫県 サイコノブじゃー君)

★ゲーム内容は大したことなさそうだけど、筐体にジュースをぶっかけるというのがブッ飛んでてマル。松竹梅の竹ですね。

どーしたの? 皆さん!
元気がないよー
夏ボケかー
パロレなくなったら
人生終りだよ
イキのいい傑作
どんどん送りなさい!

▼(静岡県 原田典昭君)★五目ごはん(関西ではかやくごはん?)のようなゲームですなあ。これだと竹の上です。



おっと出た出た、あの迷作DARIでゴワス(6月号)の説明だあ~
WARNING!?

☆DARIでゴワス(6月号だよ)の敵巨大戦艦の攻略はこれだ!?

●シーラカンス:絶滅したため不在。
●イソギンチャク:ホーミングミサイルがイソギンチャクにおそいかかるので自滅する。
●ザリガニ:ジャンケンをして勝つ(グーを出せば勝てるわな)とハサミがとれ、3分たつとカラータイマーが赤になって壊れるので死ぬ。
●ピラニア:小型ピラニア弾を出すが、腹が減っているため自分でピラニア弾を食べてしまう。
●カジキ:釣りキチ三平に釣られてしまい不在。
●ハンマーヘッド:大工さんにトンカチがわりに使われているため不在。
●カメ:倒さないで助けてやると、竜宮城につれていってくれる。
●タツノオトシゴ:タツノコプロに働きにいっているため不在。
●タコ:タコおどりをしているので、一緒におどろう。
●イカ:酒を飲みながら自分の足をつまみにして食べているので自滅する。
●クジラ:グレートシングの兄である「TOKYO」が出てくる。ドリルミサイルのかわりに東京タワーを、イルカ弾のかわりにサンシャイン10・を6連射してくる。

(茨城県 神賀孝志君)

★これこれ、他人のアイデアからネタを持ち出すんじゃないよ! まったく盗魂たけだけしい奴よのう。このような者は松竹梅の評価にたえぬ。毒じゃ毒!! 破門されぬだけましと思いなされ。(なーんってね。おもしろいからゆるしたげるよーん。)

今回のパロゲーは完全にレベルダウンしてたゾ!! まじめなパロディ(!?)だけじゃなく、オリジナルのストーリーを全く無視したブッ飛びパロゲーを考えてこないと私にゃあウケないよーだ。

ご商談コーナー

景気はどうですか（東京の言葉）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆セガ用ソフトのロッキーとザ・プロ野球ペナントレースを3000円（新品同様）、キャッスルエクセレントとスペースハリアーを2500円、カードソフトのハングオンとF-16ファイティングファルコンを2000円、ドラゴンワン、ペンギンランド、チャンピオン剣道、チャンピオンアイスホッケーを各500円で。往復ハガキで連絡を。

（〒462 愛知県名古屋市北区浪打2-108 平野良忠）

買います

☆ビデオゲーム基板、アテナ、ファンタジーゾーンなど安く売って下さい。筐体もよかったら買います。連絡はハガキで。

（〒444-21 愛知県岡崎市井ノロ町赤城36-1 太田千博）

交換その他

☆僕の持ってるリブルラブルの基板を、あなたのドラゴンバスター、源平討魔伝、ワンダーモモのいずれかと交換してください。

（〒312 茨城県勝田市津田2634-7 友部和彦）

☆文通希望。ビデオゲームの好きな人、うまい人、文通しましょう。島根県の人希望です。

（〒699-04 島根県八束郡宍道町宍道553-2 小林良介）

★最近は基板、筐体を求める人も多いみたいだけど（もっとも「筐体」ってどう読めばいいのかわかってない人もいるけど、むずかしいからネ…これは「きょうたい」って読むんだよ。）そのような人は一度AM業界誌の「コインジャーナル」（☎06-315-7739）を読んでみるのもいいし、例えば専門業者の「アクセス」（☎0425-36-7131）などに問い合わせてみるのもいいかも。

■全国の皆さんに提案

「景気はどうですか」（東京）とか「儲かってまっか」（大阪）というような、各地の挨拶がわりの商売用語を教えて下さい。青森では、京都では、沖縄では…どうですか。ご商談コーナーのサブタイトルとして使っていきたいんですが…。



▲（北海道　深田真美子さん）★会員募集や会誌のPRもどんどんこのコーナーに下さい。

大々なぜか突然プレゼント!!

— 応募は往復ハガキでネ

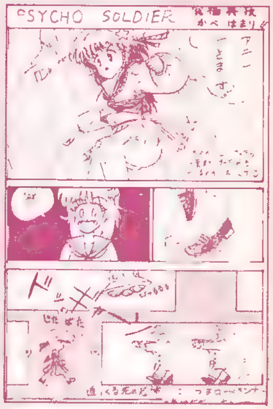
うおっほーい、太っ腹!　VERTEX—AIRがゲームカタログ、ポップ計140点を28名の皆様にプレゼントしちゃうぞ。

古い物はパックマン、フリスキートムなどからドラゴンスピリットまである。ポップはなんとゼビウス、メタルソルジャーアイザックがあるぞ。すべて美品だけど発送のつごうで折らなければならなくなってしまうかも知れません。

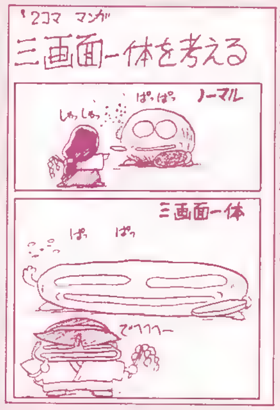
応募方法なんだけど、必ず往復ハガキで送って下さい。

〝アタリ〟と書かれたハガキが返ってきた人は切手170円分同封のうえ、再びボクの所へ送って下さい。イラスト付きとか面白いハガキなどは優先してしまうかも知れませんよ。お早めに!

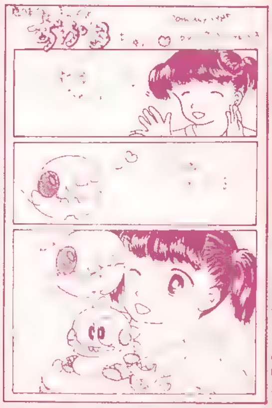
●あて先
静岡県富士市横割4－2－9
望月伸一郎
「太っ腹プレゼント」係



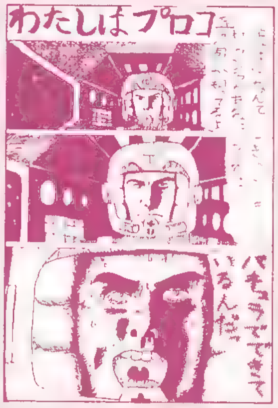
◀（山形県　ドッギャーン君）★睫毛が一度はやったことがあるはずだ!!



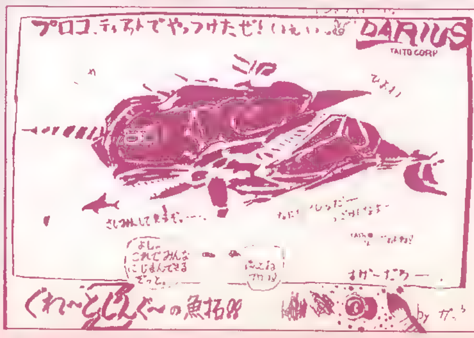
◀（青森県　しばた君の友人君）★私、このキャラ大好きです。ちなみに本を横にしてみましょう。



◀（東京都　宇咲御月さん）★すかるがかわいくみえてしまう。バブルンの横のレモンがNICE!　カードあげましょ。



◀（東京都　沢村涼君）★構図かずおの漫画みたいだな、これ。



◀（大分県　が君）★いえーい、クジラは魚じゃないんだよーん。よって魚拓でなーい。

怒らないで聞いてね御旅屋からゴメンナサイ!

★ゲーメストアイランドでは私の独断と偏見で「良い」と思ったお便り、イラストにゲーメストアイランド・オリジナルテレフォンカードを当選させてきたわけだけど、現在のところアテナとDIGDUGのカードの残りが0!!　新デザインのカードがもうすぐできるとはいうものの、それまでの間は…。

という訳で、誠に申し分けないのですが、カードの発送が遅れています。でき次第、すぐ送ります。本当にゴメンナサイ!!

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1 15 15 柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

ゲーメストアイランド

なんだ————ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

だめなものはダメ！と言ったってぼくには納得できないのです

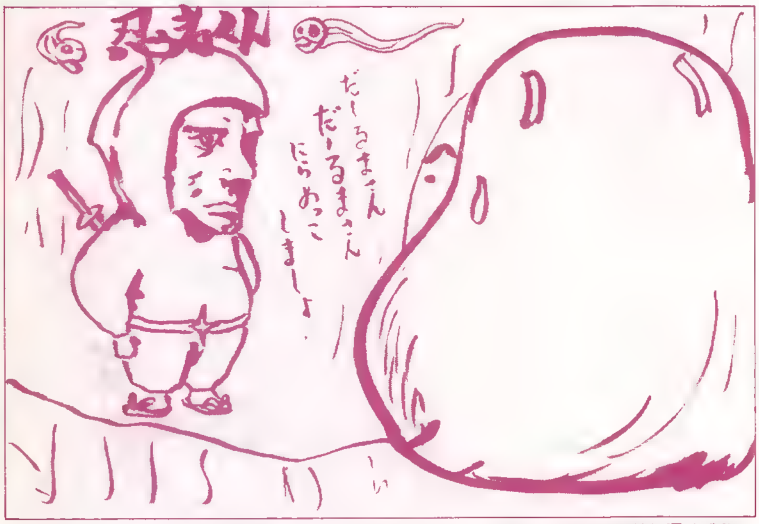
☆ぼくの話を聞いて下さい。
　ぼくはGAMEがとても大好きな中学生です。しかし、ぼくたちの市では、GAMEが許可されていません。しかし、それにもめげずに、ぼくは市内のあるデパートでGAMEをしていました。
　しかし、そこに校外指導員がきたのです。

指導員（以下「指」）　あなた、こんな所でGAMEなんてやってないで、すぐ帰りなさい。
ぼく（以下「ぼ」）　はい、これが終ったら帰ります。（R−TYPEをやっていた）
指　だめです。すぐ帰りなさい。まったく…（ここでGAMEの悪口をたくさんしゃべる）
ぼ　……（しばらくして）どうしてGAMEが悪いことなんですか？
指　規則できまっているからです。
ぼ　それじゃあ答えになりません。では、どうしてそんな規則ができたのですか。
指　（いきなり感情的になる）だって悪いことでしょう。あなた反省の色がないわね。
ぼ　だから、どうして悪いかわからないと、反省ができません。どうしてだめなんですか。
指　だから規則できまっているからです。
ぼ　そんないきすぎた規則ばっかりつくるから、　中学のようになるのです。

※ちなみに○○中学というのは、2年くらい前から男子全員5分刈りにして、そのために不良が多くなり、校内暴力が多発しているおそろしい学校である（ぼくはその学校ではない）。

指　そんなことは関係ありません。規則を破ることは悪いことです。
ぼ　たしかに規則を破るのは悪いことです。それはあやまります。しかし、ぼくが聞いているのはどうしてGAMEがだめなことかということです。
指　だめなものはだめです。
　ここで、いままでの話を聞いていた店員さんが話しかけてくる。
店　（指導員の方を向き）あなたの言っていることはまちがっています。たしかに、この規則は横暴です。だめなものはだめなんていう理由じゃ子供たちは納得しませんよ。
指　あなたはだまっていなさい。きみ、ちょっと向こうに来なさい。
指　あなたはすこしも反省してないわね。悪いことしたってわかってるの。
ぼ　だから、ぼくはどうしてGAMEがだめなのかと何度も聞いています。
指　あのような所には不良がたくさんいるでしょ。そんな人たちからお金をまき上げられたらどうするの。
ぼ　今は、あそこのゲームコーナーには不良の人はほとんどいません。
指　いないことはないでしょ。
ぼ　そんなことをいってたら道だって歩けません。
指　お金をたくさん使うでしょ。
ぼ　お金を払うのはあたり前です。遊ばせてもらうんだから。それに、無駄遣いするかどうかは、しつけの問題です。無駄遣いしている人は、もしもこの世界にGAMEがなくても、やっぱり無駄遣いしていたでしょう。それをGAMEのせいにするのは、おかどちがいだと思います。
指　勉強をしなくなるでしょ。
ぼ　勉強だって同じです。GAMEをして勉強をしない人は、GAMEをしなくても勉強をしないでしょう。
指　なんの得にもならないでしょ。
ぼ　集中力がつくし、友人との信頼関係も深くなります。もちろんとても楽しいし、お金だってまき上げられたことはありません。だいたい、GAMEを楽しんでいる仲間であれば、年齢や学校に関係なく友達があります。もっとも、お金も多少はかかりますが、こづかいの中からきちんと出しているんだから問題はないと思います。
指　あなたの言っていることはいいわけにしかなりません。学校名と名前を言いなさい。
ぼ　………

　これで一応、この話は終りですが、編集部のみなさんや読者のみなさんはどう思いますか。
　ぼくはやっぱり、あっちの言っていることがまちがっていると思います。
　だいたい、ゲームセンターの内情もしらないで、「だめだ」の一点張りでは、子供も納得がいかないでしょう。
　たしかに、他の町では不良のたまり場になっているゲームセンターもあるかもしれません。しかし、ぼくたちの市にはそんな所はひとつもありません。
　もっとゲームセンターの内情を理解し、時代おくれの考えはやめてほしいと思います。
　この件に関して賛成、反対の意見のある人は、ゲーメストアイランドにおたより下さい。
（秋田県　ボツになるのがとってもこわいAILAS君）
★すごくいいお便りだったと思うよ。もちカードあたり。



⬆（福岡県　LAYZNER君）★何とも言えん忍者君の表情に深く感動〜。

ゲームはバクハツだっ!!

だからって
ゲーム場で爆竹を
ならすなんて
バカですよ
おいらの怒りがバクハツだあ!

M・N・Lプレイ中に爆竹魔がハイジャック!!

☆ある日、僕がゲーセンでミッドナイトランディングをやっていた時のことです。プレイ中に突然、筐体のとびらの下から、ニョッ!! と手が入ってきたんです。

ん!? 何とその手の先には爆竹があるではないですか!! 爆竹は「危ない!!」と思うや否や爆発し、僕は手にやけどをしてしまいました。

とびらを開けてみると、犯人は高校生風のツッパリ兄ちゃんでした。当然、僕はその兄ちゃんに文句をつけたのですが、なんと兄ちゃんは「俺じゃねー」とか「この野郎、ケンカ売ってんのか」などとすごんできたのです。仕方なく「別に…」と言って、その場を一時離れました。

もう大丈夫だろう、と思って、再びミッドナイトランディングをやりはじめると、まただ手が入ってくるではないですか!!

僕は急いでとびらを開けました。すると、案の定、また例の兄ちゃんがいたんです。手に爆竹を持って…おまけに火までついていました。そして何と兄ちゃんは、その爆竹を僕に持たせたんです。

僕はびっくりして爆竹を兄ちゃんに投げつけ、ダッシュでエレベーターの所まで逃げました。エレベーターに飛び乗って、まさにとびらが閉まろうとするとき、あっちからあの兄ちゃんが走ってくるのが見えました。

恐しくって、勢いで8Fまで行き、そこから階段で逃げました。もうこんな恐しい思いはいやだ!! あー、怖かった。

(千葉県　大塚光直君)

★いや、こわーっ!! (この言葉で笑える人は、すでに私と同年代!? あのころのオールⅰイトニッⅰンはよかったなぁ…) なんて恐しい話なんでしょう!! それにしてもハイジャックがゲームの世界にまで忍び寄ってきたとは!? いやな世の中ですねえ。お店の人はハイジャックに対し、断固たる態度で応対し、排除してほしいですね。お見舞いがわりにテレカあたりね。

思わず叫びました モモちゃんかわいそー

☆この間、私めは久々に東京をはなれ、地方の某ゲーセンに行きました。で、そこにはワンダーモモがおいてあったんで、「おっ、やろう!!」…と思ったら、誰かに先を越されてしまいました。しかたなく私めはその人のプレイを見せてもらうことにしました。

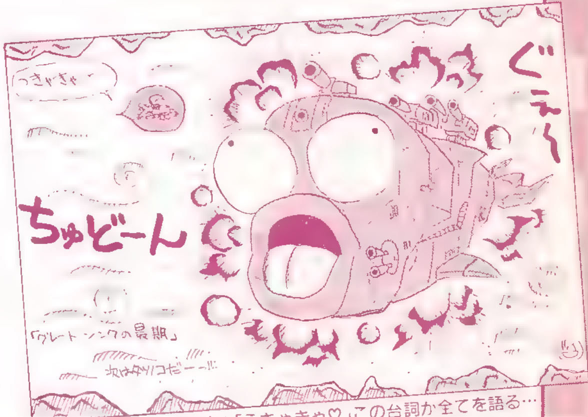
しかし! 何ということでしょう!! 彼はうつむいてニヤニヤしながら、モモちゃんを敵にぶつけているではありませんか!! そう、彼はモモちゃんをいたぶっていたのです。

何だかモモちゃんが僕に助けを求めているような気がしたので、僕は「かわいそうだからやめてあげて」と言い、止めに入りました。そしたら「お前に言われる筋はない!!」と言われてしまいました。

数秒後、モモちゃんは泣いちゃいました。私も一緒に泣いちゃいました。「えーん、もうだめぇ♡」…私のまわりには、もうだーれもいませんでした。ヒェ——。

(東京都　凱聖クールギン君)

★そうか、そんな楽しみ方もあったのか…思わずワンダーモモをやりに行く私、御旅屋でした。



⬆(北海道　矢部一博君)★「うきゃきゃ♡」この台詞か全てを語る…

いきなりクイズ!

Q: 私はいったい何でしょう?

●ヒント1：昔はPLAYERを攻撃していました。
●ヒント2：やがて得点になりました。
●ヒント3：PLAYERの連射を助けています。
●ヒント4：この会社のトレードマークです。
●ヒント5：ENERGY補給もやっています。

A：弥七

●1でわかったあなた：奇跡です。ゲーメスト大学のキック・ターヤオ教授があなたを祝福にくるでしょう!
●2でわかったあなた：さてはCAPCOMのまわし者?
●3でわかったあなた：マニアかカプコンファン。
●4でわかったあなた：ミーハー。
●5でわかったあなた：ゲーマー。
わからなかった人：アナタハ、ゲームヲ、シッテイマスカ?
(ウソウソ、それで普通です)
(愛知県　K・I君)

★答えを見ると、なるほど…と思った人も多いんじゃないかな? (こういうクイズは実は簡単そうで難しい) いきなり・くいず!! いろんなクイズを待ってるよ。

ギアガチャって邪道じゃないの!?

ちょっとおかしいんじゃないの?

9月号のゲーメストの、アウトランのとこのギアガチャ技、あれ、おかしいよ～。コスリと同じだよ。ゲーム台いじめて…。レバーをガチャガチャしてスピード落とさない。ボタンガチゴリこすって連射する。どっちもゲーム台いじめてるだけだよ!

アウトランとかの、あのレバーって、ボタンみたいにポンポンかえられないでしょ。ガチャガチャやって、レバーつぶしてできなくなって自分の首しめてるだけだよ。

確かゲーメスト8月号で、「永久パターンと邪道」ってとこに、邪道とはバグ利用、その他の方法を使ってハイスコアを出す方法、と書いているのに、それともギアガチャ技はゲーム台もいためない、いくらやってもレバーはそれほどバカにならず、邪道でないと言うのですか。

邪道やったらハイスコア集計から除かれるよーと書いているのに、ギアガチャ技OKて、おかしい。ギアガチャしてる人すごいよ。道にそれそうになると、かたきのようにガチャガチャガチャガチャ…ひどいですね。

私は、ゲーメストはマナーやゲーム台のことをよく考えてると思っていたのですが、ガッカリですよ。

ギアガチャ技、考えなおしてみたらどうでしょう。

アウトランが泣いてるよ!

(大分県　宮崎ちひろ)

こちら こだわり派

もの分かりのいい人って
案外他人や自分を
信じていないのかも…
時には
こだわり通すってこと
必要なんだと思う

こだわらないと良いゲームってできないネ

か、全く違ったものになっていると思います。

今の小さい子には昔のゲームは確かに新鮮にみえるのでしょう。しかし「あの××が帰ってきた」ってのは、そろそろ終わりにした方がいいと思います。今は大手もふくめてメーカー全部が「おだんご」になっている状態。苦労しているのはわかるんだけど、「またか!!」というセリフは聞きたくないでしょう。

レトロブームとかいって、古い物が流行してたりするけれど、こういう風な仕事（ゲーム、ホビー関係）っていうのは、流行を追い始めたら負けですね。そりゃあ、ある程度はもちますけど。

ゲームに関しては、流行は「追う」ものではなく「創る」（「作る」ではない）ものだと思うのです。

そういった点で、9月号のミッドナイトランディングの開発者の方の話（10～12頁）には感動しました。

「ドンパチ入れろってすごいつきあげがあったけど、このゲームはこういう世界のゲームなんだ」って話。えらいぞ!! 岩井さん。ああいう「こだわり」を持った人は大好きです。何かにこだわらないと新しい考えって出ないんですよね。

（高知県　むいらぶあま君）

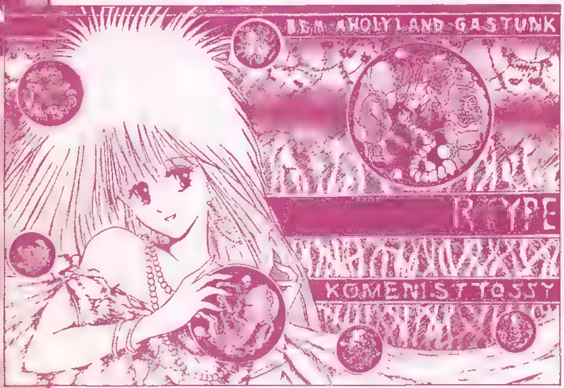
★営業、開発、上役、同僚…と入り組んだ組織の中で、これだけはゆずれない、という一線にこだわり続けるということは並大抵のことじゃないと思うよ。

これからも、こだわり派の開発者の皆さん、大ヒット作をつくって下さい。期待しています。

☆一体「良いゲーム」って何ざんしょ？ やっぱり「売れるゲーム」なんでしょうか？

まぁ確かに売れるゲームってのは何か魅力的なものを感じますね。「こいつはスゴイ!!」「やってみたい」「やりたい！」てな具合に。

そういうゲームの1番の武器は「斬新さ、目新しさ」だと思いますね。今まで売れた（人気のあった）ゲーム機を全て並べてみると、ある程度のタイプ別の分類はできてもおのおのはほとんど、という



⬇（北海道　米ニスト井斉君）★む、彼女が抱いているのはB-…

たくさんの子供たちに夢を売ってあげたい

初めてお便りします。9月号の愛知県のKKKさんのお便り（ハムレットの心境＝47頁）にうなずける所があるので、筆をとりました。

僕もE高校1年です。推せん入学するほど頭はよくないので、試験を受けたんですが、試験が終わってそのあと、面接の参考にするとかいって試験官が配ってきた紙に、自分の趣味を記入する所がありました。（僕の入った学校は新しいので、そういった調査をするのかも知れません。）

ゲームと書くべきか、書かぬべきか迷いましたが、ままよ、という訳で書いてしまいました。僕は他にいくつか趣味を持っていましたから、並べて書きました。

次の日、面接。面接官が僕によこした質問はこうでした。「将来何になりたいですか?」きた、と思いました。もう僕は腹を決めていました。

「僕はゲームが好きなので、将来ゲームを作る仕事につきたいと思っています」

そして心の中で、その続きを叫びました。「たくさんの子供達に、夢を売ってあげようと思っているんです」

幸い、そのことについて僕は何も言われたりしていません。しかし、これはあくまで僕とこの学校の例であり、他の学校ではどうなのか知りません。KKKさんの疑問も、もっともだと思います。

ゲームセンターは、今は少年の行く不健全な場所ときめつけられている傾向がありますから、子供に夢を売るはずのゲーセンが悪役にして上げられています。今、日本にゲーセン立入禁止を定めている学校が、はたして何校あるんですか!? 新風営法で、いわゆるピンクといっしょにされているのは歯がゆく感じられます。

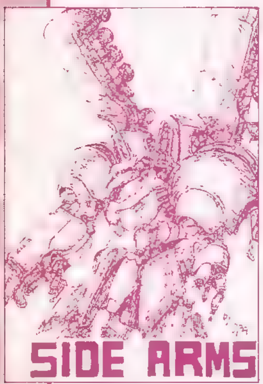
僕の友達の一人は言っています。

「ゲームに熱中した僕達が日本の社会を背負うようになれば、ゲーセンに理解のある大人が増えるから、ゲーセンへの規制もゆるむんじゃないかな」

息の長い話ですが、僕はその日をひたすら待ちます。KKKさんのような疑問を、そんな未来の子供にまで持たせたくはありません。僕は大人になっても、ゲームへの渇望をおそらく捨てないでしょう。

（静岡県　現世の座敷童子）

★確かに、座敷童子君が大人になる頃には、ゲーセンに対するイメージは大分変わるかもネ。将来に期待して大いに頑張りましょう。



⬅（広島県　大原浩明君）★ネタが古いけど…その気合いを買ったヨン。

ダメときめつけられてもやっぱりすばらしいことだ

9月号にお便り（気軽に付き合えるゲーセン仲間って最高＝45頁）が載って以来、僕はゲーセン仲間の人にだけほめられました。

なぜ「ゲーセン仲間だけ」なのかわかりますか？ それは、僕の学校ではゲーセンには行ってはいけないことになっているからなのです。

だから、ゲーセンの本（ゲーメスト）に載ったというだけで先生におこられました。そして「もうゲーメストを買うな」とまで言われました。

僕は中学生のうえに、住んでいる所はド田舎。気ばらしにゲーセンに行こうと思っても、汽車で20分、自転車で2時間半!! だいたい中学生が汽車に乗り、わざわざゲーセンに遊びに行くなんて、おこられてあたりまえです。

でも、人に白い目て見られても、先生や親におこられても、何故僕はゲーセンに行くのでしょう!? 何故ゲーメストを買うのでしょう!? それは自分でもわかりません。しかし、それは悪いことではないと思います。それどころか、本当はすばらしいことだと思います。

（島根県　小林良介君）

★小林君、いつもお便りありがとう。心を開いて語り合える友をつくっていきたい、という、9月号の君のお便り、私が教師だったら、ほめるんだけどネ。

固定観念＝良識・常識、と信じて他人をしばりつける大人って結構多いからね。

小林君は、少なくともそんな大人にはならないよ。あせらずに、やっていこうよ。

ふれあい ゲームの世界

毎日々々食べていても
おっ、今日のおふくろさんの
ハンバーグ
意外とうまい！
と発見することがあるよネ
ゲームの世界もおんなじだあー

思ってもみなかった店員さんのプレゼント

☆みなさん、それぞれのゲームセンターのことなどについていろいろ知らせてくれますが、ぼくの話も聞いて下さい。
　某月某日、ぼくは友達と2人である大手メーカー直営店へ行きました。開店5分ほど前にそこに着き、店が開くのを待っていました。
　ところが開店時間になっても、店が開きません。ぼくたちは、おかしいな～と思いつつも、そんなことは別に気にせずゲームの話題に花を咲かせていました。
　開店時間から遅れること10分、店員さん（店長さんかもしれない）が車でやって来てそのゲームセンターは開きました。ぼくたちは、開店時間に来るのは初めてだったので、こんなこともあるのかなと思って、2階の50円プレイコーナーに行きました。
　すると、さっき車で来た店員さんが近寄ってきて、「さきほどはおくれてきてしまって申し訳ありませんでした。おわびに1プレイずつサービスします」と言ってくれたんです。
　ぼくたちはうれしくて、喜んでその話をうけました。ぼくは申し訳ないなあと思って、50円の"ファンタジーゾーン"をお願いしました。欲の深い(!?)友人Tは、1階の100円の"アウトラン"をお願いして、やっていました。
　ぼくたちが、さわやかな経験をしたそこのゲームセンターは、さっきの話の店員さん以外の人も、とても礼儀正しく、やさしい店員さんばかりで、ゲームセンターの地位向上に努力しているなあ、とつくづく痛感します。また、プレイしに来る人も、マナーを守るいい人たちばかりで、ぼくも安心してプレイできます。
　あなたの通っているゲームセンターではどうですか。
（愛知県　五十里慎哉君）



➡（北海道　"究極のメニュー"君）★最近見かけないと思っていたら、旅先からこんな写真？が届きました。

ゲーセンによくいる へンなヤツ！

それは君かも知れない
それとも…
確かにあなたです

☆ダライアスでラウンドクリアの時のBGMに合わせて連射してしまう奴。
●ダライアスのWAVEを見て思わず「波紋カッタァ——ッ!!」と絶叫してしまう荒木飛呂彦ファン。ああ、ツェペリ氏が亡くなってしもうた…。
（私とその仲間内のことですか？……㊉御）
●サンダーセプターでコスリをやる奴。（できるもんならやってみろ!!）
●ダブルドラゴンを2人でプレイして、コンティニューしまくってラストまで行ったは良いが、最後の決闘で勝負がつかなかったため、とうとうENDINGを見ることができず、5分間そのままぼーぜんとしていたU君とS君。
（栃木県　泰安"ERR"洋行君）
★うむ、やっぱり波紋カッターのネタは全国（?）で使用されていたか…。私にはウェーブの音がパパウパウパウとしか聞こえない!!

☆トラックボールで指をはさんで血を出す奴。
●プレイ時間よりネーム入れの方が長い奴。
●ハングオンで思いっ切り体をかたむけたら、ずり落ちてしまう奴。
●トラックボールを思いっきり回したら、となりの人の顔にビンタとなってしまう奴。
●スペハリならず、ダライアスの振動で酔ってしまう奴。
（北海道　HiF君）
★トラックボールをする時は"ニクイあん畜生"を隣に座らせて熱中すれば!?　ビタン！　あ、ゴメンゴメン、って訳

☆ゲームプレイ中に連射をする時、画面を見ないで自分の指を見て連射するT次君（仮名）。そのためにすぐに死んでしまうんだけど、何故か機械のせいにしてしまう。
（山形県　浅利蜆君）
★きっと連射に集中しすぎなんでしょう、T次君（仮名）は…。



⬅（茨城県　熊沢蘭君）★荒木飛呂彦を極めたか!?ウィリー!!

ボクのヤッちゃん体験

☆ぼくが両替機でくしゃくしゃの千円札をくずそうとしてできなかったので、友達にたのむと軽くあしらわれてしまいました。
　仕様がなく両替機でねばっていると、パンチパーマで、ちょっとヤクザ風の人が来ていきなり千円札を突き出して「かえてやるよ」と言ったので、おそるおそる替えてもらいました。
　お礼を言うと、「おう」と言って、ダブルドラゴンをやりに行きました。
　見掛けによらずやさしい人だと思いました。
（東京都　新本耕司君）
★その人、やっぱりダブルドラゴン？

カメラで「監視」より人の目で「見守って」

☆たまに小さなゲーセンなんかで、お店の中には店長はおろか店員もいなくって、店内にはテレビカメラを設置してるだけの店ってありますよね。みなさんだったら気にしますか？　これ!?
　僕はとっても気になるのです。プレイしているところを監視されているような気がして、何となく嫌な気持ちがするんです。（こんな店がよくオール50円だが、ランクがハードだったりするんですヨ）
　そりゃ、広いゲーセンで目の届かない場所なんかをテレビカメラで見てるっていうのはいいんです。でもやっぱり、僕としては、テレビカメラで「監視」されるよりも、カウンターにいて「見守って」いてほしいんです。何といっても客とお店のつながりって大切だと思うから。
　それにテレビカメラの設置してある店って、本当はテレビカメラのモニターなんてめったに見ないで、客のことなんかかまっていない場合が多いんですよね。これだから中高生がいい気になってタバコを吸ったりしてるんですよ。
　せっかくのゲーセンだから機械じゃなく、人間の「温かい目」に守られたい僕の気持ち、皆さんにはわかってもらえるでしょうか？
（福岡県　浦本正君）
★確かに、テレビカメラが静かに動いてるのって気味悪いよね。やっぱり、お店の中に1人でも気さくで話のわかる店員さんがいると、雰囲気もずいぶん変わると思うんだけどね。



⬅(神奈川県　遠山素樹君)★PIKUPIKUで載せちまった…私は変態でしょうか。

あによーそれ!? うちらは英雄!?
トラコンスピリット
BY NANCO

アリーシャ姫の生誕祭の真っ最中、アリーシャ姫は魔神ザヴェルに生けにえとしてとらわれてしまった。アルムは鎮静剤で気を静めようと思ったが、間違って自白剤を飲んでしまった。そう、ただのバカである。

そのバカが足を運んだのが、WWWA本部。「自分で救ってやりたいのだけれど、ドラゴンになったままもとに戻らなかったら…」気の弱い奴である。

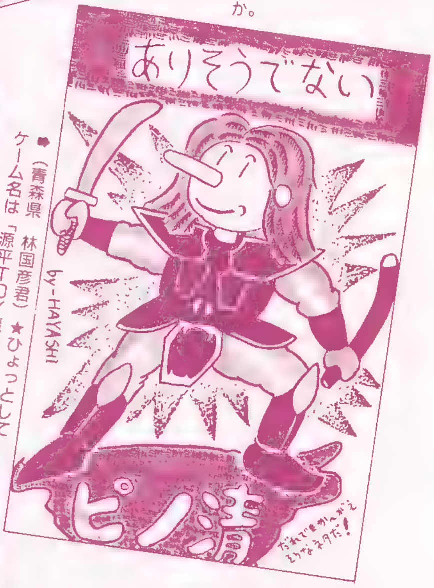
さて、こんなのが依頼人だと担当者もトラブルメーカートラコンダー○ィペアになる。「あんなの一体、え!? ザウエル!? ザヴェルだかザビエルだか知らんけれど、ま、あたしらにとっちゃ敵じゃないわね」……アムルは怖かったがガマンした。

数日後、2人はアリーシャをつれて戻ってきた。「お金の方をお忘れなく♡」「ハハハ……」とアリーシャはアムルのなさけなさにあきれ、アーリヤ神に頼んで一生ドラゴンでいるようにしてもらった。

その後、アムルはヤケになってドラゴンバスターに出ているとかいないとか……。

(山形県　浅利蜆君)

★ザヴェルとの戦いの描写がほしかった!! 竹です。



⬅(青森県　林国彦君)★ひょっとしてゲーム名は「源平TOY魔伝」とか?

★このコーナーはゲーメスト流ぱろでぃげいむ道場である。松竹梅で作品は評価され、松の優秀作にはゲーメストオリジナルテレカ、Tシャツなどのプレゼントもあるぞよ。ただし破門(あまりにお下劣なネタを送った者、他人の盗作など)制度もあるので、心せよ。破門された者の復門は、その後の行い次第である。

マニア狙い撃ちの陰謀か!?
コンバットスクールの狼
BY セ○・カプ○ン・コ○ミ3社共同作品

いきなりだが、セ○・カプ○ン・コ○ミの3社共同でニューゲームが出たぞ！ 幅20m×奥行100m×高さ10mの超大型筐体で、実際に戦闘を体験してもらおうという「コンバットスクールの狼」だッ！ 内容も「訓練学校を卒業して実戦に出る」と、例の・ヤ・ツ・と全く同じだ。

しかし、使用する武器は本物で、敵の攻撃も同上だ。一度コインを投入したら、逃げようったってもう遅い。壁には百万ボルトの電気が流れているぞ。おっと、ここでおじけずいた君、安心してくれ。このゲームは上級者でなければ、とても学校を卒業できないようになっている。それ以下の人は骨折程度ですむというわけだね。

余談だが、実戦へ行って、帰ってきた人はいないらしい。まあ、ゲーメスト読者なら、これくらい予想のついた事だから心配ないよね。

ところで「このゲームはオペレーターに迷惑をかけるマニア一掃のため作られた」という噂があるが気にしないでくれ。ちなみに、この噂を流したナ○コ社員は3日前、晴海埠頭で水死体となって発見されたそうだ。

最後に一言、『マニア以外の野郎はお呼びじゃないぜ！』

(愛知県はまきた原人は暴君)

★うーん、いろんな意味であぶないゲームだ。梅だな。



⬆(兵庫県　「へ」マン君)★ンー特製ラーメン。

今月のおめでたい!?方

長崎県
WANDER J-R君です

⬇私と悪友の勇姿　源平討魔伝のミニのぼりを見逃してはいけません。



私の住んでいる所は俗にいう田舎(島原市)で、まともなゲーセンは1店しかありません。よって〝ボクちゃんのゲーセンにしかいない変な奴〟を紹介させていただきます。

●トップバッターは、根っからのスピード狂で、ツインビーなら青ベルとり放題。ファンタジーゾーンでは、ロケットエンジンをSOLD OUTする、見せるためのゲームを極めた〝エンターティナーのり〟。

●つづきましては、今をさること5年前(?)、あのゼビウスの16エリアをザッパーとブラスターを全く撃たずに抜けること数回。以来何かと話題の種になる〝ドット単位の魔術師清ちゃん〟。彼はスペースハリアーで1～18面を弾を撃たずにクリアしたのである(ボスで逃げていかない奴だけ撃った)。

●そして黒猫ヤ○トの宅急便みたいな服を着て、いきなり出没するしぶみのきいた、ニクイやつ〝くつべらーごうしどみ〟。

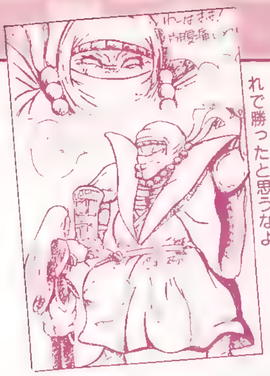
●どんじりにひかえしは、NEWゲームが入荷されると、コンティニューしまくって、他の人にはプレイさせない小学生軍団〝こんていにゅーする吉君とゆかいな仲間達〟。

●そして今月のおめでたい!?方、それは〝シーザー徳住〟改め〝WANDER J-R〟ことボクです。

長崎市の、あるゲーセンに行ってハイスコアを出しても、私達の名前のかわりに常連の名前が載るんです。ゲーメスト7月号(だったかな?)のタコ坊君のケースと全く同じです。

まったく腹が立ちましたようだっ！

ちょっと〝ぐち〟をたれてしまいましたが、私達は日々のあらゆる困難にもめげず、毎日〝TAKE IT EASY〟を信条にしてがんばってます。



⬅（富山県　IDA君）★これで勝ったと思うなよ。



⬅（兵庫県　能転樹君）
★やられた一貫様破門だ／（師匠より）

メーカーに物申す

全然悪意がないのにちょっとした不注意から大きな痛手を受けることがあるだから…

いかに遊びでも…つかみどりの食品にはもっと気を配って！

まじめな話です。聞いて下さい。

その日僕は、とても有名なメーカーの直営店に行きました。その店のスペースクレーンの機械に（そのつかみどり機に）はまっていたわけで、さっそく台の一つにコインを投入して始めました…が、なあんと！……菓子をよく見てみるとアリがいっぱいたかっているんです。アリが!!「なあーんだ」ではないですよ！　大変なことだ!!

僕はぼうぜんとしたまま、手にした菓子類を残し、小走りに家に帰りました。

ショックだった。自分が信用していたメーカーの直営店が、衛生上非常に悪かったことが。

「店に相談したらよかったのに」と言う人もいると思う。たしかに。なぜ一言、言わなかったか、とても後悔している。

でもね、菓子を扱う機械を作るメーカーさんこそ、そういうことに一番気を付けなくてはいけないと思う。

衛生上ミスのある機械で、もし万が一、知らない人に事故が起こったら、メーカーの信用はガタ落ちになると思う。今回でも、アリを食べる人がいるのかと思うと、ぞっとしてしまう。

それから、一番大切な店側であるけれども、直営店はメーカーとつながりがあるわけで（当然だけど）機械を設置してある店側が衛生上の問題には十分気を付けなくてはならないと思うのだ（ちょっとさっきの話と矛盾するけど）。長い間ずーっと機械の中で眠っている、ベトベトのキャンディー、しけってバサバサのせんべいなんぞ、食べられると思っとんのか～!!（怒）

菓子は、れっきとした食品である。たとえ、アミューズメントとはいえ、人の口にする食品に関しては、店側もメーカーも、しっかりと対応してほしいと思う。

（沖縄県　松本章一君）

★松本君、まじめな話、ありがとう。君の体験談、非常に大切な話だと思う。さっそく松本君の手紙（コピー）を、メーカー、ゲームセンターの責任部署にお送りしておきました。

あるお店の店長さんに、つかみどり機のお菓子類の管理についてお聞きしてみました。

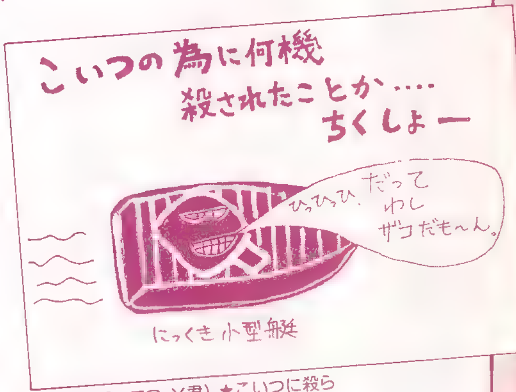
そのお店（および店長さん）は管理には気を配っており、ボックス内のお菓子類は、閉店時に必ず取り出し、点検して、冷蔵庫内で保管管理しているそうです。

これが当然ですね。いかに遊びが中心といっても、つかみどりの対象が食品だったら細心の注意が必要なのは言うまでもありません。

まず第一に利用者（お客）のために、第二にゲーム場自身のために（事故が起こった時、マスコミに報道された時のイメージダウン…想像しただけで鳥肌がたちますよ）細心の注意をされますよう、メーカー及ゲームセンターの皆様にお願いします。

松本君にはカード送り。

（TM）



⬆（千葉県　TO-Y君）★こいつに殺られた機数は100機から先は憶えていない。

進路相談

ゲームをつくる人になるには？

お答え：タイトー中央研究所

Q 僕は、将来ゲームを製作する仕事にたずさわりたいと思っています。それにはどのような進路をたどったら良いでしょうか。

プログラマーとデザイナー両方の見地から教えて下さい。両方同時になることは可能なのでしょうか。

（埼玉県　平田浩　高3）

A 高校3年生ですか。学校は何学科を専攻でしょうか、それによって大変な努力が必要です。一般的には次の様な事が言えます。ゲームは広い意味ではデザイナーとプログラマーで作れますが、実際の仕事の内容はもう少し専門的に区分されます。

①企画　②ハードウェア　③ソフトウェア　④サウンド　⑤デザインのそれぞれ専門の人々がチームを組み、ゲームを作り上げますので、この事を理解して下さい。

では、君の質問に答えたいと思います。

☆プログラマー（ソフトウェア）

電気、電子の基礎知識が有る事。パソコン等に興味が有り、いじってる事。

☆デザイナー

君は多分、上記の①企画をそう呼んでいると思いますので企画に付いて説明します。

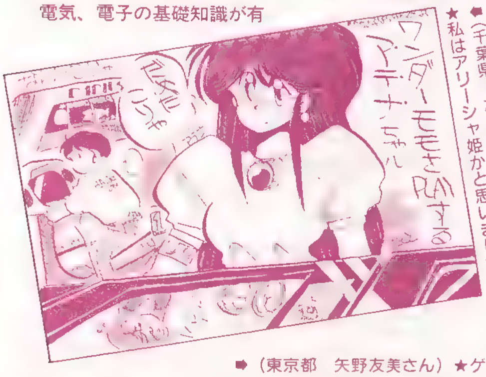
企画にはゲーム企画とキャラクターが有ります。

ゲーム企画は電気、機械とかデザインという様な専門的な知識は有れば尚良いが、特別必要有りません。それだけに創造力、判断力など感性に富んだ想像力が必要とされます。

キャラクターは企画の絵の担当で、デザインの知識は有った方が良いが、普通の人々から絵がうまいと言われる位でないと無理です。文章を読んで場面を想像し、絵で表現出来なくてはいけません。企画もキャラクターも出来る人が望ましいが、基本的には分けて有ります。

いづれも、ゲームが好きな事も要素の一つと言えます。がんばってください。

（タイトー中央研究所　柚木）



⬅（千葉県　たくと君）★私はアリーシャ姫かと思いました。



➡（東京都　矢野友美さん）★ゲーメストに堂々とファミコンネタとは…でも上手だからいいか。

1987/11月号　87年9月30日発売

とどろく地ひびき！漫画も落ちたがまったく平気だ！



CONTENTS

《決まり文句》
「ヒットのにおいがするぞ」においだけでおわる、というパターンがむやみに多かった。予感だけでおわる「ヒットの予感がするぞ」なんてのもあったなぁ。ものはいいようということだ。

「やさしいおねーさん」田口あゆみさんが卒業し、かわりに佐藤久美嬢が編集部入り。初仕事は、習志野サンペディックのハイスコアサークルCHATの紹介（こちら発信局）。じーぶー、YOU・A、ずるさんなども顔を見せている。

この号では、T.J.八木君も「アメリカゲームセンター事情」なるレポートでデビューしている。

〔95P.〕…中学生がGAMEをプレイすることを禁じる、〝規則〟との戦い。今でも地方のほうはこんな感じではなかろうか？もっとも今では家庭用が充実してるから、昔のように「ゲームがやりたければ指導員の目を盗んでゲームセンターで遊ばねばならない」なんてこともないかな…』

左上忍者くんイラスト…よ〜く見ると年賀ハガキらしくカニの絵なんかが薄く印刷されている。うーん深い味わい。

〔96P.〕『爆竹魔がハイジャック!!』…そーいや昔はこの手の頭わるそーな高校生がゲーセンによくいたなぁ。彼らは今、どこにいったのであろうか。

〔97P.〕…こだわってますね。右下の「固定観念－良識、常識と信じて他人をしばりつける大人って結構多いからね。小林君は、少なくともそんな大人にはならないよ。あせらずに、やっていこうよ』というコメントには感動。あおはるだなあー。

〔99P.〕右上イラスト…「スープもポーク、具もポーク」とゆーカップヌードルのCMが元ネタ。時事ネタといえば、このページ「パロディゲーム大集合」の松竹梅破門制度ってのも、当時のハヤリだった「糸井重里の萬流コピー塾」の影響があるのでは？

右下『今月のおめでたい方』やはりやるなら最低ここまでやらねば…。しかし、もし日常的にやってるとしたらかなりのバカである。

おたやんのアイランド回顧録

（VII）思い出に残る投稿者たち（その3）

米ニスト井斉君（北海道）
やたらと「米ニストさんファンです」というハガキが多く、しかも投稿数が多い（内容のよいものばかり）ため、よく掲載されてたなぁ。同じ月に何枚ものいいイラスト送って来られた日にゃぁ、泣く泣く没にしたものです。

○**DEAD崎君（茨城県）**
ナムコキャラご一行神の池入浴シーン!!これに尽きる。12号掲載。テレカにもなった。

○**小林良介君（島根県）**
ほぼ毎月のようにほのぼのとしたお便りをくれた彼。12号にて初掲載さ。

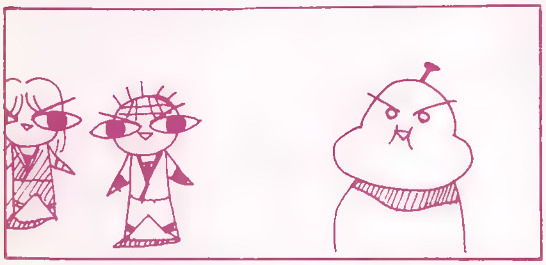
○**TNT東中野君（東京都）**
パロディゲームのコーナーで新天地を見いだした彼。12号のバラジュークには開いた口がふさがらなかったよ。

○**AILAS君（秋田県）**
中学生ゲーマーと校外指導員との話。その後も誌上でかなりの論がくりひろげられたものです。14号掲載。

○**WANDER JIR君（長崎県）**
パフォーマンス写真なんかをよく送ってくれた。編集部あてにバブルボブルの質問をしてきたので、私が返事を書いたのだけれど、本当にあれで参考になったのだろーか!?（私信よのう…）14号掲載。

○**いくこさん（兵庫県）**
女性であれだけ長期にわたって投稿してくれたことに感謝。15号で初掲載。1回お会いしましたね。

○**雑君保父君（神奈川県）**
投稿者・編集部・プロ漫画家という実に妖しい進路をたどった彼。あの独特のキャラクターの漫画は爆発的人気を呼んだ。初めて編集部で見た時は「なんだ、このなれなれしい男」と思ってしまったのだが、彼が雑君だと知って驚きまくった私であった。15号にてうれしハズカシ初掲載。アレックスキッドのイラストを没にしたことがあったよーな気がする。



○**ILLUSION君（兵庫県）**
ゾクッとくるような視線の女性を描く人。16号で初登場。

○**正直トマス君（福岡県）**
言った者勝ち、という見本の彼。スーパーリアル麻雀PIIの特集を～の熱意は編集部を動かし、ついに実現に至ったのでした。17号掲載。

○**川名景清さん（東京都）**
ストリートファイター好きの彼女。それにからんだギャグ系のイラストもあったなぁ。18号初掲載。

○**山本まるみさん（大阪府）**
1枚のイラストにも多大な時間をかけるという彼女。編集のほうの悪ふざけで迷惑をかけてしまったこともありました。その後、会う機会ができまして、謝れてよかった～の私でした。ごめんなさいね。（またもや私信）

○**さーむら君（兵庫県）**
21号初登場（?）。神戸のGAMCONとかに行った時に何回か会ってます。男前でイラストもうまい。う、うらやましい…。

○**あぷりさん（愛知県）**
文字ネタがメインの女性投稿者ってあまりいなかったんですよ。そういう点では目立ってましたねえ。

1987/12月号 G 87年10月30日発売

脳みそにビッグプラズマ！根ほり葉ほり聞いてみろ！



NO.15

CONTENTS

このちょうど1年ぐらい前から、映画「ハスラー2」のヒットでビリヤードが大ブームに。全国にゲームセンターやボウリング場改造のプールバー(笑)が発生した。ビデオゲームでも『ポケットギャル』や「ザ・ハスラー」といったビリヤードものが出ていた。がしかし、2、3年もするとどこからともなくわいてきたビリヤードファンはやはりどこへともなく消えていき、あとには誰も使わなくなった大量のキューとビリヤード台が残された……。

流行なんてそんなものだ。

〔103P.〕左上トイポップイラスト…安全靴氏とはまたちがった、病弱パンクスの世界を持つ彼。当時高校生だったんだよね。右下…彼もうまい。…しかし、Hな絵が多かったなぁ……。今回、その『某女性』の絵も収録してますんでヒマな人はさがしてみては？昔のベーマガの読者なら絵でわかるかもね。…ちなみに、川村真理さんではありません。

〔104P.〕下『さすがにゲーメスト』…グラディウス2千万点への道ですな。『ザブは2秒前の自機をねらう』はあまりにも名言。いまでも思い出したよーにギャグに使われていたりする。

右下、いきなりくいず!!…ギャグのレベルがあまりに低いんですけど…。

左下『ラッキーな友人に…』とんでもない話である。うらやましい…。『ターイムストップ！チッチッチッチッ…』は、なつかしのタイムギャルネタでした。

〔106P.〕右下…この山本弘氏はあの山本弘氏でしょーか。

〔107P.〕右上4コマ…この人はやたらスケベーなネタを大量に送ってきていた。のせるおたやんもスケベーだが…。

左下4コマ…これが噂のデビュー作。悪意に満ちたこの世界…。しかし、プランプポップを知らんとどーしようもないかも？

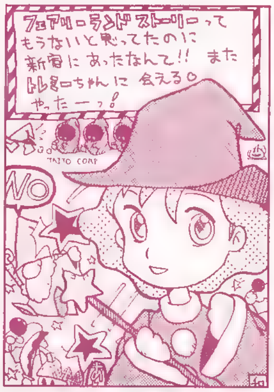
ボツはいやだっ!!〔里程編〕

★調子にのって懐かしいとこガンガンいっちゃいましょー。今回のイラストはもうほとんどゲーメスト創刊前のゲームばかり。ドラキュラハンターなんて'79年なんすけど。UFOロボダンガーかいた人は文章投稿もがんばってましたね。GI-L-AHO氏は今ではペンネームかわってますねー。さー誰だかあててみよう♬ バレット…なつかしすぎんですけどー。マイナーだし。これは当時のハガキでした。

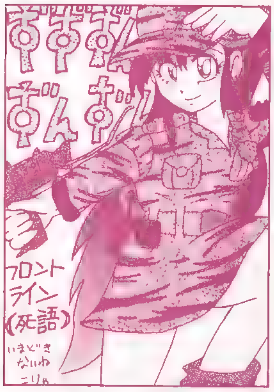
元祖!! レゲーの魂



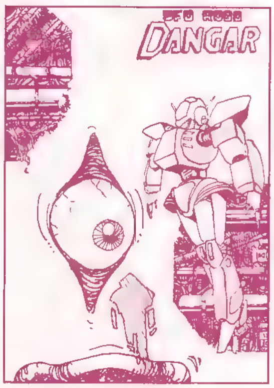
◀福岡県 UNIよいち君



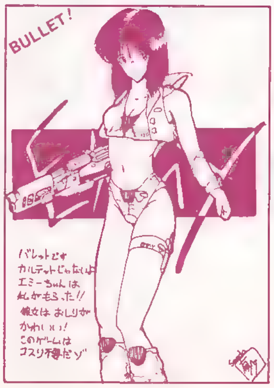
◀東京都 佐倉井 和魔君



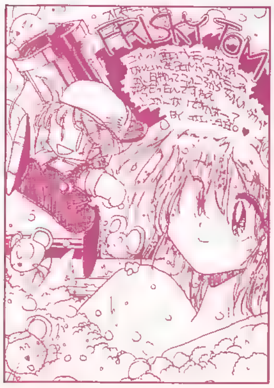
◀滋賀県 ちぃえるしい君



◀北海道 の〜りん1号君



◀静岡県 沭田 有沙君



◀北海道 GI-L-AHO君

ゲーメスト

アイランド

構成　御旅屋喜久
助っ人　(T)ことTM

1987.12

ける、なぐる、わめく
そんな三段活用ゲーマーって許されるものでしょうか？

久しぶりに渋谷に行き、あるゲームセンターに入りました。ふと見ると「モンスターランド」がありました。まだ人がやっている最中だったので待っていると、隣のリベンジオブＤｏＨをやっている人が目に入りました。

見た時は25面ぐらいだったので「うまいなー」と思ったのですが、よく見ると下手なのです。それだけならまだ個人のことですんだのですが、その人、1機死ぬたびに台をたたいたりけったりしていたのです。

（たぶんゲーメスト読んでないやつなんだなぁ）と思いながら、空いた「モンスターランド」をやっていました。

その後、その人はゲームオーバーになり、台をけっとばしていました。しかし彼は1Pボタンを連打しているのです。よく見ると「CREDITS 7」でした。（コンティニューばかりしない方がいいのにな）と思いました。

さらに彼はどんどん死んでいき、クレジットが1か2になったとき、いきなり親しそうに店員を呼び、「かぎ!!」と言いました。何をするのかと思ったら、何と台をあけてクレジットを20くらい入れるではないですか。僕もまわりにいた人も一瞬あっけにとられました。

そんな彼も34面まで行き、モアイを倒し、正体が出てきて、一生懸命やっているのですが、死んでしまい、相変わらず「なぐる、ける、わめく」の3拍子。34面でいやというほど死んで、結局、その人はいきなり電源を切り「けっ、つまんねーゲーム」と言って去っていきました。

その後、見てた人は誰もリベンジオブＤｏＨをやりませんでした。

金色ブロックの間にボールがはまった時も「ける、なぐる、わめく」の三段活用。本当に得体のしれない不気味な人でした。

皆さん、こんなひどい人を見たらどうしたらいいか、またどうしたらこんなことをする人がいなくなるか考えてみて下さい。

（東京都　ＫＧＭ君）

★こういう人ってよくいるんだよね。自分のミスを棚にあげておいて、機械に八つあたりする…。でも機械たたいたり、けったりして後に何が残るんだろうね？　だって、自分の手や足が痛くなるだけでしょ。

ゲームプレイでミスったりして頭にきたら、すぐにナムコのノックダウンに走るのが1番!!

それにしても、そのお客と店員さんの関係は、いったいなんだったのでしょうネ。



⬆（北海道　米ニスト井斉君）★不思議な世界をもったイラストです。何故か背筋が寒くなるのは私だけでしょうか？　カードあたり。



⬆（茨城県　DEAD崎君）★君は北海道の某女性の弟子になったそうで…。これからも色物イラストくらはい。

ゲームは バクハツダっ!!

こんなことがあって
いいのだろうか?
この私とあまりのへだたり
怒りをこめて(声は一段と小さく)
ゲームはバクハツだあ〜

なんと いうのでしょう!? かよわき少年の前で…

☆これはつい最近のことです。あるカップル(うらやましい〜)がストリートファイターをやっていました。

彼女の方は一生懸命にボタンを押し、汗がいっぱい出ていました。そうしたら彼氏の方が「汗をいっぱいかいちゃったね。シャワーでもあびてきたら!? 僕は○×で待っているから」と言ったのです。なんと○×とは男性の好きなラ○ホテルなのです!!

彼女の方はそのことを知らないみたいで(知らないなんてことあるのでしょうか?…㊙)ニッコリ笑ってシャワーをあびに行きました。(僕はそのあとタロスケをしようと思ったがやめた。)

しかし腹が立つ!! いくらゲーセンがデートコースにもいいといっても、あんなスケベなことを考えてつれてくるとは…。(それでもうらやましいデス。)しかもかよわき少年の前でいちゃいちゃするとは…。もーどーでもいいもーん!! ぐすん。

P・S だれか彼女になってください。

(島根県 小林良介君)

★♬男はオオカミなのよー気をつけなさーいーってか!? しかし、中学生の君は何故×がラ ホテルであると知っていたのでしょうか? うーん、それにしても、こんなことを書いていて、君はまた先生にホメられるんじゃないのだろうか。私は期待している。

さすがにゲーメスト 不意の雨の攻略もバッチリ

☆とあるゲーセンに友達と2人でゲームをやりにいった時のことです。2人とも3時間以上プレイして、いざ帰ろうとした時、いきなり雨が降ってきました。

どうしよう、と悩んでいると、友達Aが「早く帰ろう」と言うのです。「だって、雨降ってるよ」と僕が言うと、Aは「バカだなぁ、10月号のゲーメストのザブ抜けを読んだろう。雨もザブと同じやないか。要するに雨は2秒前の自分をねらうんだよ」と言って、ザブ抜けの要領でなんとぬれずに帰っていった!?

僕がしばらくボー然と立ちつくしたのは言うまでもありません。

またしてもゲーメストの奥の深さに納得した僕だった。

(山形県 M・K君)

★おいおい…。しかし、ゲーメストの攻略がこんなところにも役立つとは!? これは皆さんもやってみるしかないゾ!? (できるわけねーだろ!!) しばしいい気分にしてくれた君にテレカあげちゃう!

ラッキーな 友人に思わず目が点になってしまった私

☆ある暑い日の昼下がり、所はおなじみ(?)ゲームランド小山。その時店内には5、6人の馴染みの人間しかいなかった。

ちょうど皆さんゲームが終わって、雑談をしていた時に火種がドアを開けて入って来た。スラップファイトをヘルパーなしで打止めにしたのが自慢のM君だった。人見知りという言葉を知らない彼は、慣れないはずのこの店内にて「やあ!!」と田中角栄張りのフォームでばっちり決めこんでくれた。

それから我々は、秘かに彼のことを観察していたが、一向に台につく気配がない。

常連:「M君、ドラスピでもやったら?」

この問いに対して思いもよらない返事が戻ってきた。

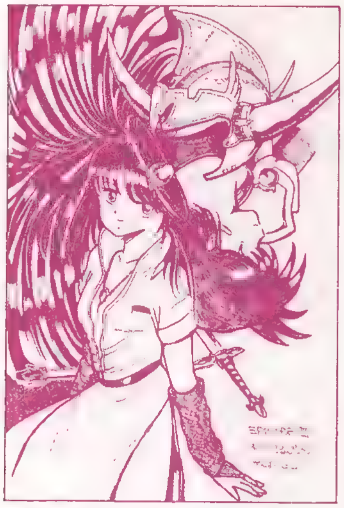
M:「やるのめんどうじゃん。だって、家にあるもん、ドラスピ…」

……ターイムストップ! チッチッチッチッ……我々はしばしの静寂にみまわれた。

「はっ!」と我にかえって…

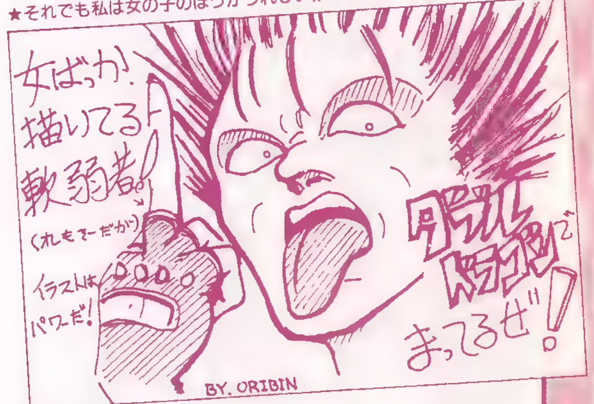
常:「なんで買ったの、そんなもの?」

M:「宝くじあてたのさ。200万円ぐらい。3000



(富山県 IDA君)
★カイの髪の毛がすごくキレイだね。

(埼玉県 加藤秀幸君)
★それでも私は女の子のほうがうれしい!!



いきなりくいず!!

☆さぁ、イラストを見てゲーム名をあてよう。

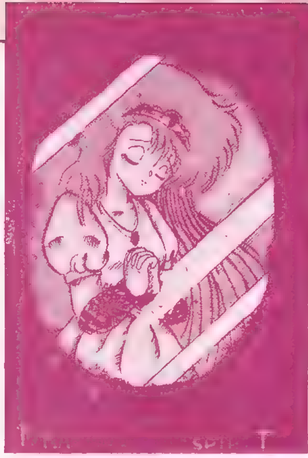


●おこたえ
1:飛翔鮫
2:バレット
3:ドラゴンスピリット
4:ローリングサンダー
5:スペースハリアー
6:のぼらんか
(埼玉県 氏家雅紀)

★いきなりくいず!!では新しいパターンのクイズを待ってるゾ。がんばってね。



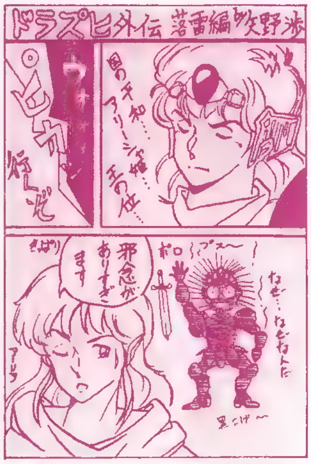
➡(兵庫県　いくこさん)★このイラストのようにカワイイ方ならゼヒともお友達になりたいものです。



⬆(奈良県　遠山晃君)★アムルを待つアリーシャ。待ち続ける女の姿は美しい!?



⬅(東京都　修業者HAN・S君)★よい子はまねをしないように。



⬆(福島県　矢野渉君)★天罰ですな。

円で当てたんだぜ。すごいだろ」

我々は当然ながら、すぐに彼の言動を信じることはできなかった。ところが騒ぎはそれどころではすまなかった。

M:「それとね、R-TYPEもあるよ」

常:「うぐぐ…ここにも、まだ入ってないのに。ほかにー、まさかサラマンダあたりは!?」

M:「あるよ、ステレオ筐体ごと」

常:「ゲゲッ! 他にもまさか…」

M:「そうだ、かんじんなものを忘れてたよ。ダライアスもあるよ、うち」

常:「えー、うそだろー。まさかねー。冗談よせよ。おまえ…」

しかし、我々の悲痛な叫びに、彼はおかまいなしに、

M:「うそじゃないよ。あのモニタが3つつながってるやつごとある」

皆さんもうすっかりあきれてしまい、ほとんどヤケ。

常:「いくらぐらいした」

M:「そうだね、ダライアスはモニタと基板だけで4、50万ぐらいだと思うよ。完成品じゃないから」

常:「他は?」

M:「ナムコさんとかコナミさんとかタイトーさんから直接カードで買ったからよくは分かんないんだけど、全部あわせて100万ちょっとはつかったかな? まだ買えるよ」

私:「ね、ね、やらせてよ、それ!!」

M:「いやだよ!」

さんざん自慢して、気をもたせたあげくのこの言葉! 私はすっかりむくれてしまいました。

――嵐は去った…。「信じられんぜ」「おれが200万持ってたらゲームなんて絶対買わんね、車だよ車」「いくら自分の金で当てたからってねぇ…」……不毛な議論は彼が去った後も果てしなく続いた。

私は彼のせいでちびちびと金100円也を入れ、ゲームをやっているのがバカらしく思われるようになってしまった。毎日のように100円を山積みにしてアルカノイドをやっていたおじさんがかわいらしく思えてしまう、今日この頃…。

P・S:この話はまごう事なきノンフィクションです。

(栃木県　AMA君)

★げげぇ――っ!? なんという事でしょう!! ツキのない我々は、今日もまた、「…たら」とたらたらと「たら話」をしているのでした。

こちら こだわり派

著作権の問題は別にして
トクかソンかの観点で
VGMの録音のことを
考えてもいいのでは――
そんな意見も
多いのです



⬇(神奈川県　佐々木無宇君)★カイにこんな立派なコートを買ってあげる甲斐性がギルにはあるのでしょうか?

音楽を聞くとプレイしたくなる そんなゲーマーって多いよ

☆VGM録音について、僕の考えではやはり「録音可能」です。

理由は10月号の柴田克彦さんの意見の一つ「レコードがOKなのだから」ということもありますが(37ページ)、それ以外に、実利的な面から考えてみても「録音可」が合理的・実際的だということです。

たしかに音楽を聞いて「ゲームをやった気になる」人もいるでしょうが、逆に「曲を聞くとやりたくなる」という人の方が多いのではないでしょうか。

ちなみに、僕は後者の方です。レコードを買ってきて「知らないがいい曲!」と思うと、すぐにプレイしにいき、はまってしまいます。

これと同じように、どんなゲームでも曲を聞くだけで完全に満足する人はおそらくいないと思うし、もしいても、その曲のレコードが買える金額以上にゲームをやっていると思います。

P・S:ゲームの音を録音するために1度だけやり、エンディングまで行ける人は一体何人いるのでしょうか? 僕なんか10回やっても20回やっても、なかなか進まないのに!!

(大阪府　木村直人君)

★VGMレコードを聞いていたら、急にそのゲームがやりたくなる。そんな経験って誰でもあるんじゃないかな? プレイヤーのそのへんの心をメーカー及びゲームセンター、レコード会社の方々にも理解してもらいたいものですね。



↑（兵庫県　北八荒君）★しーくんにも愛の手を。はぁーそれそれ。（それは合いの手!!）

それはVHSによって歪められたビデオテープ空間より始まる

β-TYPE

：今ビデオ界はVHS軍に80%占領されている。そこでビデオ界の鮮明、β軍ソニー将軍は「β－09」という鮮明戦闘機でVHS軍に戦いをいどむのであった……。

◆各ステージのボスは以下の通り。

○ステージ1：NEC…β軍の裏切りもの（弱い）。

○ステージ2：サンヨー…同様。巨大なテープをリモコンであやつる。

○ステージ3：ヒタチ…巨大戦艦。上部中央のマークが弱点。

○ステージ4：ミツビシ…三つのひし形が分裂し、攻撃する。

○ステージ5：シャープ…スピードサーチは軍団1。気をつけろ!!

○ステージ6：トーシバ…軍団1の鮮明解像度で攻撃してくる。（β軍の裏切りもの）

○ステージ7：ナショナル…軍団の副将!! S/N比は軍団1!! まけるな!!

○ステージ8：ビクター…軍団の将軍!! 御神体の犬を破壊すれば…？

◆パワーアップの説明

①ヘッドパーツを取っていくと、ツーヘッド、スリーヘッド、フォーヘッドの3段階にパワーアップし、攻撃にもバリアにもつかえる。

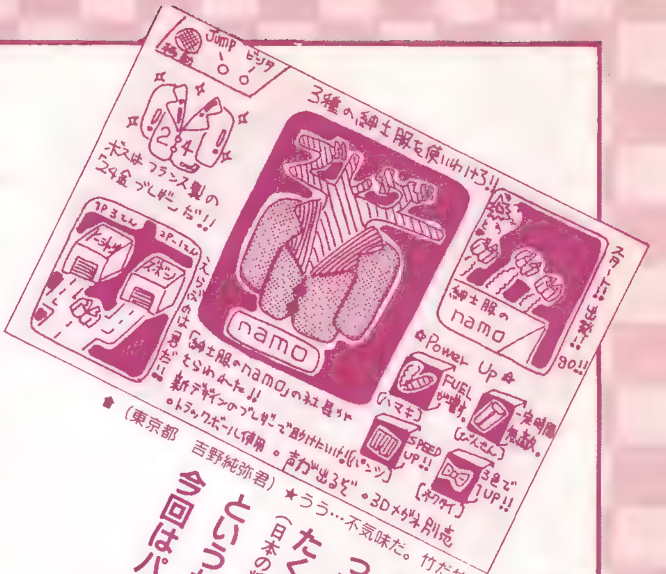
②バリアパーツを取っていくと、ハイバンド、スーパーハイバンド、EDベータとなり解像度がUPする。

③他に♪のマークの付くパーツを取ると、ステレオ、ハイファイ、サラウンドの順にパワーアップする。

④EDベータ時にⓂ（メタル）パーツ取ると、最大の武器ED砲（別名水平500本砲）が使用できる。なお、この武器はショットボタンを3秒以上押しつづけていないと発射できないので注意!!

（広島県　REM君）

★いやぁー、ビデオの勉強になりました。これで君もビデオ博士になれる…かもよ!? お礼の意味で松のテレカあたりだじょ。



↑（東京都　吉野純弥君）★うう…不気味だ。竹だ竹!!

パロディゲーム大集合

パワーがなりゾ!!ってハッパをかけたらたくさんの力作が届いたよ（日本の将来明るいな、こりゃ…日本国首相）というわけで今回はパロゲー特集!!

めざすはバンタム級、そしてチャンピオン？

段平討魔伝

by NANCO

☆19XX年、ボクシング協会に再び姿を現した丹下段平。（©あしたのジョー）彼は丈と西をひきつれて帰ってきた。これは大変ということで、ボクシング協会は力石に丈と西を倒すことと、ついでに段平をこの世界から消すことをたのんだ。

君は力石を4方向レバーで操り、12個のボタンでパンチを決めるんだ!! 西はほっておいたら引退するが、丈はつらいゾ！ 減量モードでバンタム級まで落とさなければ戦えない上に、テンプル1発で君はもうゲームオーバーだ。

九州は熊本から東京の片すみの街まで君はたどりつけるか!? そして段平のおっさんを倒せるか？

リアルな声は30種類。段平の「立つんだ、ジョーッ!!」丈の「あしたのタメに」etc. グローブを200個とると「必殺!! アッパーカット」ができるよ。

（兵庫県　サイコノブじゃー君）

★全国の「あしたのジョー」のファンのために、生まれるべくして生まれたゲーム!? パンチドランカーにならぬよう注意しましょう。竹だよ。



←（大阪府　横山浩子さん）★ゲームで見る限りは頼りなさそうなんですけどね、しーちゃんって…。



➡（東京都　K君）★頼むからスライムの丸焼きだけはかんべんして下さいネ。

GAPCOMの迷作ついに登場!?

1945

☆1944を飛び越えて、いきなり1945が登場したぞ。これまでの自機はP-38だったけど、今回はB-29で日本本土を爆撃するんだ。銃の数は多いし耐久力も大きいけど、当たり判定が大きい（自機は亜也虎と同じ大きさがある）のでかなり難しいぞ。

敵機はカミカゼ攻撃をかけてくる。また、地上からは竹ヤリや「1億火の玉」が飛んでくるぞ。うまくよけながら爆弾を落とせ。日本軍の秘密兵器・超人機や海底軍艦も強敵だ。

最強のパワーアップ・アイテムはA-BOMBだ。これ1発でひとつの都市を破壊できるぞ。うまくクリアすると、「作戦成功　広島　壊滅・破壊率100％」といった表示が出るんだ。全面クリアすると玉音放送が流れて終戦となる。

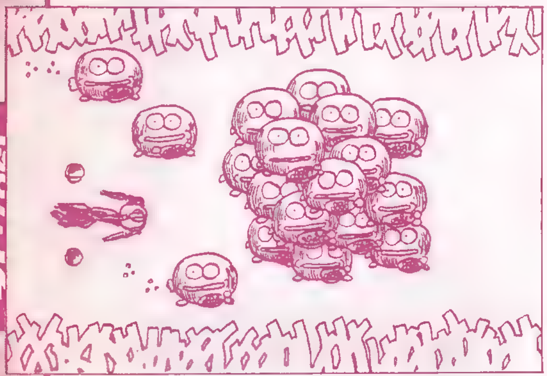
ちなみに、次回作は一挙に飛んで1968。ベトナム上空でミグとの空中戦だ。ゲリラの村を焼き払え。最強アイテム「KAREHAZAI」の威力はすごいぞ！（うーんやばいなぁ…）

（京都市　山本弘君）

★なんというアブナイゲームなんだ!! 君はそれでも日本人なのか？ 破門だ破門!! ……と言いたいところだけどGAPCOM開発からつけとどけをいただいているので、梅にしてあげよう。

ア・ブ・ナ・イ　ゲーマー度ちぇっく!!

⬇(青森県　しばた君の友人君)★出、出たあー!!　こんなの絶対に勝てましぇん。ぱっぱっ、ぱっぱっ…。



次の質問にYES、NOで答えて下さい。

①ファミコン版アテナのタイトル画面を見て喜んだ。
②サイコソルジャーの歌が3番まであるという事実を知っている。
③サイコソルジャーで自分がアテナでなければ2人プレイはしない。
④何かというと「がんばりまあ～す!」とか「やったぁ♡」などと意味もなくつぶやく。
⑤LP「ナムコVOL2」で1番よかったのはやっぱりワンダーモモだと思う。
⑥ドルアーガはそんなにやらなかったが、イシターは極めた。
⑦「コールギル」の呪文はなるべく使わない。
⑧七福神の消しゴムを持っている。(わかるかなぁ…)
⑨ガントレットはバルキリーでしかやらない。
⑩カルテットは右から2番めでしかやらない。
⑪ファミコンの「うる星やつら」の元ネタを知っている。
⑫最後にゲームをしたのは半年以上前だが、ワルキューレのファンだ。
⑬アレックスキッドをやるとアンデルセン物語を思い出してしまう。(なにそれ!?)
⑭たとえグラディウスをやってもパイロットは女の子だと固く信じている。
⑮ワナだと知りつつもついつい神の池に行ってしまう。
⑯ゲームの女の子の同人誌を作りたい、又は作ったことがある。
⑰やっぱりゲーセンに行って最初にやるのは女の子のゲームだ!!

YESの数が…

◇0…健全な精神は健全な肉体に宿る。これからもさわやかにゲームを楽しもう。
◇1～5…うーん、ちょっと問題はあるが、まだフツーのゲームマニアと言えなくもない。
◇6～10…アブナイなぁ…。しかし明日への希望が断たれたわけじゃない。あとはあなたのリハビリ次第でしょう。
◇11～16…うっ!　言うことがない…。ま、まぁ本人が幸せならそれはそれでいいけれど…。
◇17…まっさかこんな人はいないですよね!!　(いないことを祈ってます)

(青森県　完成!　PHOZONお父さん君)

★あまりにも挑戦するのがおそろしい問題です。編集部もあぶない人が続出だったりして…!?　テレカあげよ。



⬅(神奈川県　ZAC'N POP君)★最高!!　笑いすぎて頭がおかしくなりそう。カードあたり。



⬅(東京都　ニクキュウ君)★いよっモアイケルジャクソン!?



⬅(東京都　みのやみのる君)★ああ…ローパーになりたい…。

たすけろは網走におちました!?
誘拐道中記
by NAMMCO

☆たすけろは誘拐好きの常習犯でした。いつも子供を誘拐して、世間の人を困らせていたのです。あまりの誘拐ぶりに、日本の秘密警察はたすけろをまっ殺することにしました。

たすけろは公衆電話で身代金を要求している時、はりこんでいた秘密警察にみつかってしまい、催眠弾で眠らされてしまいました。

たすけろが眠っている間に警察は網走刑務所に運んでしまいました。そこは一度入ると二度と出られないという所なのです。

たすけろが目を覚ましたころ、秘密警察長官が言いました。「おまえは2週間後に処刑されるのだ。ふぁっふぁっふぁ……」

さぁ大変!!　あと2週間で自分は死んでしまう!!　その間に脱走して海外逃亡しなければ…。こうして、たすけろ、の旅が始まったのです。

◆面構成…たすけろは2週間以内に札幌空港から国外へ脱出しなければなりません。札幌までは5ステージあります。札幌空港につくと、5つのうちのいずれかのエンディングがあります。武器は追いかけてくる警官を倒して奪いとれ!!　警官にやられると、OUT!　どのENDINGになるかは警官を倒した量に左右されるらしい…。

◆STAGE…1:網走刑務所　2:網走郊外　3:釧路郊外　4:帯広郊外　5:札幌空港

◆ENDING…1:海外逃亡成功　2:ギロチン　3:電気ショック　4:首つり　5:銃殺

(大阪府　ZTTIRIO・君)

★少～し原作の文章をかえただけでもこのデキ!!　これぞパロゲーの極意か?　本当なら松の上のゲーメストオリジナルトレーナーあたり、と言いたい所だけど、私は札幌空港から海外にいけるなんて知らなかったので、松のテレカあたりだよーん。

長谷川町子さんゴメンナサイ!!
サザエさんもパロッてしまいます

たいこソルジャー
by SMK

☆あの「サザエさん」で有名な「たいこおばさん」(イクラちゃんのお母さんだよーん…(御))がゲームになった!!　その名も「たいこソルジャー」だ!!

のりすけおじさんと組んでジグマを倒せ!!　たいこさんとのりすけさんの武器は「お魚くわえたドラねこ」だ。ドラねこを振りまわして敵を倒せ!!　パワーUPすればくわえている魚を投げて攻撃できるゾ。

もう1つのボタンでは、たいこさんならタラちゃん、のりすけさんならイクラちゃんを投げ飛ばせる。さぁ、今日も泣きさけぶイクラちゃんとタラちゃんを投げる2人。ガンバレ!!

P・S:今、FCカセットアテナを買うと、BGMカセット「お魚くわえたサ・ザ・エ・さ・ん・」がついてくる!!

(千葉県　倉泥臼君)

★たいこさんやのりすけさんといった、マイナーなキャラの起用が何ともいえないほどいい味が出ています。私としては、アナゴさんやフネさんといった人も出して欲しかった!?　竹でしょう。

ゲームの世界

ヘタならヘタなりに
うまければうまいなりに
女でも男でも関係なく
好きならば——
だれだって楽しめる
それがゲームの世界なのさ



⬅（青森県　しばた君）、★うう、なんて小夜ちゃんは優しいんでしょう。くっすん…。カードあげます。

謎のジュース小僧現わる対決！

☆この前、私は成増のゲームセンターへ行きました。ちょうど塾へ行く途中でした。一生懸命ためた100円で、ワンダーボーイIIモンスターランドをPLAYしました。

すると、前方からジュースを持った5～6歳の男の子が現われました。私は気にせず、ガンバッてスフィンクスまで行ったのです。質問の答えはわかっていたので、余裕をもって行きました。

その時!! その男の子は画面にナ、ナント！ ジュースをこぼしたのです!! 私は日頃はおとなしいのですが、さすがに額に血管が浮き出てきて、私の怒りはバクハツしました。そして思わず「てめー、なにしやがんでい!!」とさけんでしまいました。

その声にビックリしたのか男の子はいきなり泣きだしてしまいました。

まわりのお客様は、私の顔をジロリとにらんでいました。困った私はどうしていいのか分からず、ただおろおろするばかり。するとどうでしょう、その子は私を指さし「あーん、ジュースこぼしたぁー!!」と私のせいにするではありませんか!!

怒った私は、ついついボタンを押しまちがえてしまい「どくしょ」を選んでしまったのです。当然のように「おろかものめ」とスフィンクスに言われ、攻撃されて見事に死んでしまいました。

私は怒りに怒りを覚え、その子をつれてゲームセンターを出、憎たらしい小僧をにらみつけました。小僧はファミコンの本を片手に鼻水をたらし、私をにらみ返しました。

私は冷静に「どーしてジュースをこぼしたの？」と聞くと小僧は「お前がこぼしたんだ…」と言いきるので「どうして？」と聞き返すと、その子はなんとハナミズを手でふき、私のズボンにつけて、混雑した成増駅に消えていきました。

私は今度あの子をみつけたら、波紋カッターで切りきざんでやろうと思っています。

（東京都　いなとやー君）

★その小僧クン、わずか5～6歳でファミコン雑誌を小わきにかかえ、君と対等にわたりあえるとは…うん、少なくても君よりだいぶ大物だということを保証する。将来が楽しみだ。君にはテレカあげるから、クリーニング屋に電話して鼻水のついたズボンを洗って下さい。

泣くに泣けない500円玉　おばさま 僕にも愛の手を

☆学校がおわってから、るんるんと福岡のあるゲーセンに行った時のことです。

プレイするのに500円玉を両替しようとして、両替機にお金を入れると、沢山のコインが出てくるではないですか!?

僕は「ガーン」と思い、両替機をよく見ると、なんとまぁ「メダル交換機」でした。

すかさず店のおばさんに「まちがえた」と言っても、聞いてくれませんでした。

そりゃメダルゲームで沢山当たって「お金にかえて」なんて言ったらダメだけど、僕はおばさんの目の前でやったんですよ。ほんの30cmぐらいの所で。店内はうす暗いので、両替機だかメダル交換機だかよーく見ないと分からないですよ。確かに僕も不注意だったけど、ヒドイヨー。

★これまた、おばさんとのふれあい失敗談です。ここで教訓。「入れるなら よく確かめろ 両替金」（うーん、ケッサク！）

教えて下さい！ ビクビクしないでゲームを楽しむ方法は？

——ゲーム好き・でも上手ではない一女性より

☆私は1人でゲーセンに入れなくなった小心者です。うるる…。何故かというと、話は8月末になるのですが、私は近所のゲームセンターでR-TYPEにハマっていたのです。（とても下手ですけれど…だってまだ3面どまり）

久々にいい所までいって終わってしまいました。まわりを見回して、誰も待ってないようだったので「えーい、コンティニューだっ！」とばかりに50円を入れてやってましたら、出口へ向かうお兄さんが「下手がコンティニューして、時間の無駄だ」と小さい声で言ったんです。

まぁ、その時はやりたい人がいたんだーと思って、何か罪悪感がひしひし…。

その後、他の人がR-TYPEをしていた時。とても上手だったので私は横でボーッとして見ていました。するとその人、気が散るからどっか行ってくれない？」とにらまれてしまいました。私はただ見ているだけなのに（何もじゃましてません）、どーしてそんなこと言われてしまうのかしら？

やっぱり女の子というのは異質なんでしょうかね。入っていくときも〝えっ!?〟という目で見られるし…。

よく〝ゲーセンでお友達になれた〟という記事を見ては「いいなー」と思ってます。女の方、声かけてくれないか

午後6時15分・沖縄の…お姉さま あなたは僕の女神です

☆某月吉日、某ゲームセンターに遊びに行った時のこと。僕はミッドナイトランディングのプレイを見ていた。すると、せまい中でナムコのノックダウン（パンチ力測定器）に、勢いをつけて思いっきりパンチをしている人がいるではないか!!

記録を見てみると、なんと20～30キロ台。「なんて野郎だ…」と僕はそいつの顔を見てやろうとした。

……「ううっ!!」その人の姿を見て僕の体は硬直した。女の人！ 若い!! 美人!! その人はとても色っぽかった。僕は心が熱くなるのを感じた。

数分後、その人はギャラガをやりはじめた。お姉さんの連射は遅かったが（ギャラガって画面上に弾が2発しか出ないんじゃなかったっけ!? ㊙）、必死に連射していた。僕は不器用な連射とそのお姉さんの姿に目頭があつくなった。

8月25日、沖縄県沖縄市のJOYLANDまるともで午後6時15分ごろギャラガをやっていたお姉さん。あなたは僕の女神です。

（愛媛県　ゴルゴ13君）

★これぞ甘く、すっぱく、くさーい青春です。



ご商談コーナー

◆（福島県　SPREAM-SOL君）★おなじみSPREAMの会誌です。おもしろさは私が保証しますよ!!

あんばいどうけ？

（富山の言葉）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ゲーム基板「サイキック5」を50、000円で。くわしくは60円切手同封の封書でお願いします。

（〒123　東京都足立区西新井栄町　星川里士）

☆今ごろめずらしい掘り出し物、ギャラクシアンをテーブルごとお譲りします。テーブルのジョイスティックは1Pだけしかついていません。ボタンは3つとスタートボタン2つです。ギャラクシアンが欲しいというマニアの方に20、000円～15、000円でお譲りします。買ってくれた方にはPC98用レリクスを差しあげます。

（〒312　茨城県勝田市東石川　小笠原輝幸）

☆ゲーム機テーブルタイプを18、000円（送料こみ）、基板2、000～15、000円で。ゲーム機は交換もOK。ゲーム機に関してよく知りたい人も連絡ください。Wハガキで。

（〒227　横浜市緑区長津田　引地誠）

☆LPナムコゲームミュージック（アルファレコード）のVOL1、VOL2を各1、700円、両方ならば3、000円で売ります。連絡は往復ハガキで。

（〒241　神奈川県横浜市旭区さちが丘　依田勲仁）

☆セガマークIII用ソフトのスペースハリアー、ファンタジーゾーン、スケバン刑事、ダブルターゲット、ウッディーポップを各2、000円で。アウトランを2、500円で。アウトランとウッディーポップをまとめて買っていただけるなら、4、000円で。ビデオゲーム筐体ナムコ製14インチ（5Vの電源が破損しています）を17、000円ぐらいで。まずは往復ハガキで。

（〒936　富山県滑川市上小泉　黒田泰志）

☆富士通のワープロ「OASYS LiteK20」新品同様を70、000円ぐらいで。高く買ってくれた方にファミコンのソフト10本さしあげます。

（〒976　福島県相馬市中村字錦町　荒和人）

買います

☆アーケードゲーム筐体、基板を買います。筐体は2～30、000円ぐらいで。基板も2～30、000円でお願いします。送料こちらもち。相談によっては多少変化します。Wハガキで。

（〒734　広島県広島市南区皆実町　加藤健二）

☆スーパーリアル麻雀パートIIの基板を安く売って下さい。

（〒177　練馬区関町北　湯原義尚）

☆グラディウス、サラマンダのアーケード版をできるだけ安く売ってください。

（〒574　大阪府大東市灰塚　谷崎浩司）

☆ビデオゲーム基板、バブルボブル、ファンタジーゾーンと筐体を約50、000円弱で買います。往復ハガキで連絡を。

（〒925－01　石川県羽咋郡志賀町字高浜　新木輝）

☆ゲームミュージックのCD何でも買います。タイトル、希望価格を明記してWハガキで。

（〒031　青森県八戸市大字妙字油久保　久保徳一方　堀井悟郎）

☆SEGAMKIIIの魔界列伝を1、500円位、ファンタジーゾーン、F－16ファイティングファルコン「北斗の拳」を各1、000円位で売って下さい。ハガキで連絡を。少し高値でも買います。

（〒418－01　静岡県富士宮市山宮　渡辺正人）

その他

☆私のゲーム基板、イシターの復活、スーパーパックマンをあなたのワンダーモモと交換してください。

（〒182　調布市菊野台　桐田昭広）

☆吉祥寺のゲームセンターなどでよくゲームをする方、又はゲームが好きで関東地方に住んでいる方、情報交換又は文通をしませんか。ゲームの上手下手は関係ありません。軽い気持ちでどうぞ。私はHTL－バイオXといいます。

（〒214　神奈川県川崎市多摩区上布田　渡部正樹）

☆僕のスペースハリアーをあなたのアウトラン、ザ・プロ野球、エンデューローレーサー、ファンタジーゾーンII、その他の中から1つと交換しませんか。交換希望の方はWハガキで。

（〒059－03　北海道登別市若山町　高橋亮一）

■全国の皆さんに提案

「景気はどうですか」（東京）とか「儲かってまっか」（大阪）というような、各地の挨拶がわりの商売用語を教えて下さい。青森では、京都では、沖縄では…どうですか。ご商談コーナーのサブタイトルとして使っていきたいんですが…。

一瞬 考え込んだけど ラビット人形 ありがとう

☆先日ゲーメスト8月号プレゼントの「ラビット人形」が送られてきました。どうもありがとうございました。

送られてきた時「ん？いったいゲーメストから何が送られてきたんだ？」と考え込み、あけてみると「……」思わず「何なんだこれは!!」と叫んでしまいました。

そーいやぁ8月号のアンケートはがきのプレゼント欄に「どーせ当たりっこないだろうから、うけをねらって〝ラビット人形〟にしようっと」と思いついて応募したんだったなぁ。まぁいいか。

（東京都　小波津義隆）

★ラビット人形のプレゼント提供者は鳥取県米子市のビデオゾーン50の店長さん。鳥取に行ったら「ビデオゾーン50」に寄ろうね。

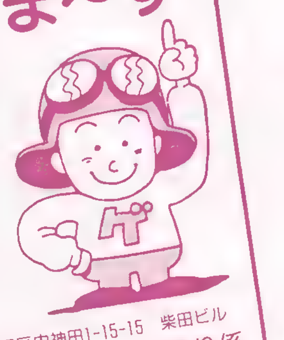
しらん。こんな哀しいことがおこっては、何か行く気もあまりいたしません。あーあ。

せめてゲーメスト読んでいる方だけでも、女の子には優しくして下さい。（下心はかくしてねっ）これってわがままかしらん。

（北海道　神崎淳子さん）

★あなたはやさしいヒトです。しかも正常です。むしろゲーム少年・青年って（ひと様々だけど）、口ベタでつき合い方がヘタなのが多いんですよネ。でも意地悪という訳じゃない。だから、例えばゲームのうまい人がいたら、「上手ですねー、見させて下さーい」とか言って、ちょっと話し掛けたらどうですか。「いやーうまくねえよ」なん言いながらも模範プレイを見せてくれるかも…。断わられても、もちろんめげない、めげない。

お便り待ってま～す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

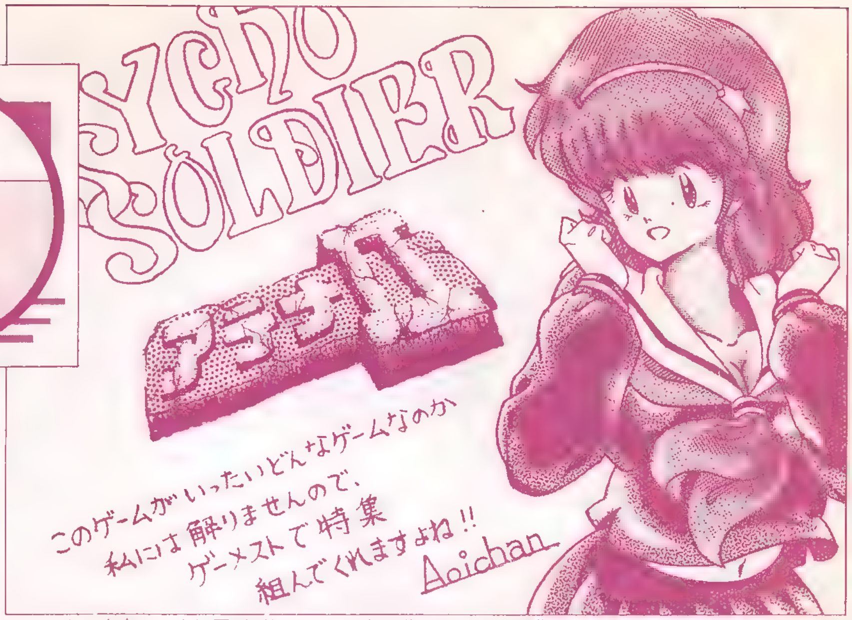
読者が選んだ

ベスト・キャラクター

'87 ベストゲーム

ベスト・キャラクター賞

1位 麻宮アテナ



※アテナ・麻宮アテナは区別がはっきりしない為、いっしょに集計しました。

133票
（アテナ・サイコソルジャー/SNK）



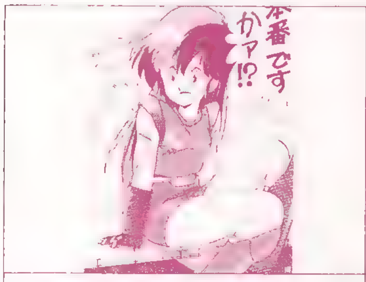
2位 たろすけ

123票
（妖怪道中記 ナムコ）



3位 平 景清

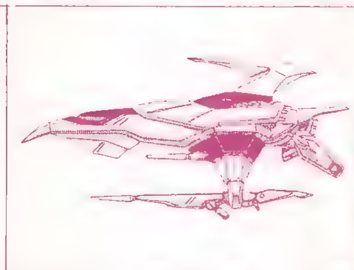
107票
（源平討魔伝 ナムコ）



4位 モモ
（ワンダーモモ/ナムコ）
92票



5位 小夜
（奇々怪界/タイトー）
53票



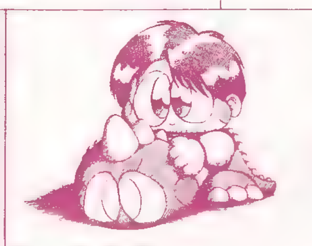
6位 シルバーホーク
（ダライアス/タイトー）
43票



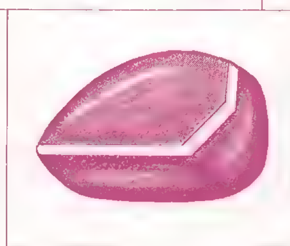
7位 忍者くん
（忍者くん阿修羅ノ章 UPL）
41票

水着と歌の力は偉大です

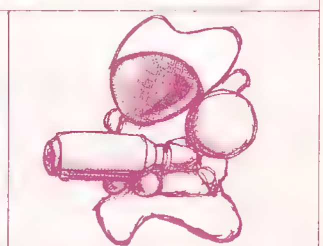
あぶな〜い水着からあぶな〜いセーラー服へ衣更えをしたアテナちゃん、堂々の総合1位を獲得しました。歌の力は偉大だった様で、各地で「デカルチャー」と呼ぶ人が続出したそうです。（ウソ）
後に続くのはスケベ（!?）で有名なたろすけが2位獲得。へんに気取らないキャラクターが受けた様です。3位は景清。4位のモモはレコードがもう少し早ければ、もっと上位に入ったかもしれませんね。6位のシルバーフォークもダライアスの底力を感じます。面白いのが10位のモビちゃん。正に隠れキャラの代表的存在になってしまっている様子です。



8位 バブルン
（バブルボブル タイトー）
34票



9位 オパオパ
（オパオパ セガ）
32票



10位 モビちゃん
（1943他 カプコン）
29票

●アテナちゃんは岡山県あおいちゃん●たろすけは愛知県銀谷尚丈君●景清は大阪府横山浩子さん●モモは長崎県吉崎大次君●小夜ちゃんは青森県しばた君●バブルンは埼玉県斑導羅君●オパオパは奈良県大坪博之君のイラストでした。

部門別集計

キャラクターがゲームを生み、ゲームはキャラクターを育てた。君の選んだキャラはいずこ!?

女性キャラ

1位	麻宮アテナ(サイコソルジャー/SNK)	133
2位	モモ(ワンダーモモ/ナムコ)	92
3位	小夜(奇々怪界/タイトー)	53
4位	カイ(イシターの復活/ナムコ)	20
5位	アリーシャ姫(ドラゴンスピリット/ナムコ)	8
6位	テスタロッサの金髪の女性(アウトラン/セガ)	7
7位	しょう子(スーパーリアル麻雀PII/セタ)	5
8位	ステラ(アレックスキッド/セガ)	4
	難野甲子(銀河任侠伝/ジャレコ)	4
	ティアット(ダライアス/タイトー)	4

メカ

1位	シルバーホーク(ダライアス/タイトー)	43
2位	オパオパ(オパオパ/セガ)	32
3位	ビックバイパー(沙羅曼蛇他/コナミ)	31
4位	グリーンコロナタス(ダライアス/タイトー)	25
5位	グレートシング(ダライアス/タイトー)	15
	F-14(アフターバーナー/セガ)	15
7位	テスタロッサ(アウトラン/セガ)	14
8位	赤うさぎ(ラビオレプス/ビデオシステム)	13
9位	R-9(R-TYPE/アイレム)	9
10位	テヌキーチャウド(ラビオレプス/ビデオシステム)	7

男性キャラ

1位	たろすけ(妖怪道中記/ナムコ)	123
2位	平景清(源平討魔伝/ナムコ)	107
3位	忍者くん(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	41
4位	義経(源平討魔伝/ナムコ)	26
5位	やっちゃん(銀河任侠伝/ジャレコ)	21
6位	隆(ストリートファイター/カプコン)	18
7位	アレク(アレックスキッド/セガ)	15
8位	ギル(イシターの復活/ナムコ)	13
9位	アムル(ドラゴンスピリット/ナムコ)	12
10位	弁慶(源平討魔伝/ナムコ)	10
	ジョー(銀河任侠伝/ジャレコ)	10

モンスター他

1位	バブルン(バブルボブル/タイトー)	34
2位	モビちゃん(1943他/カプコン)	29
3位	弥七(1943他/カプコン)	16
4位	ブルードラゴン(ドラゴンスピリット/ナムコ)	15
5位	ダルマ(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	14
6位	ミニドラゴン(忍者くん阿修羅ノ章/UPL)	11
7位	モアイ(沙羅曼蛇他/コナミ)	9
8位	もんもたろー(妖怪道中記/ナムコ)	8
9位	パックマン(パックマニア/ナムコ)	7
10位	ハガー(エイリアンシンドローム/セガ)	4

こんなキャラもいました
―面白候補たち―　転　清

部門別でみて面白いのは、ヒットしたゲーム=ヒットキャラでも、ヒットキャラ=ヒットゲームは成り立たない事です。特に女性キャラは、ゲーム云々とは全くとは言わないまでも、可愛ければ人気がある様です。逆にメカなどは、ゲームの人気がそのまま反映されている様です。出そろったキャラにあまりとやかく言っても始まりません。選ばれるべくして選ばれたので、選んだ人が一番良く分かっていることです。ここでは惜しくも総合で入選しなかったけれど、非常に面白かった候補を挙げてみましょう。

女性キャラですが、これに関してはむしろ部門別5位以下になっている、しょうこ(スーパーリアル麻雀PII)やテスタロッサの金髪女性(アウトラン)等が妙に面白いのではないでしょうか。

男性キャラではアドン(ストリートファイター)が7票と、憎さ余って可愛さ百倍(?)かどうかはしれませんが、票を集めています。ちなみにサガット1票、李5票、元5票、バーディ2票、イーグル1票、拳2票等となっています。

怨の基、頼朝は3票とふるっていません。アテナの相棒、椎拳崇は彼女に生気を吸われたのか5票。少ないながらもワンダーボーイはスーパーハングオンのライダー、ラスタン、アルバトロスも5票~7票入っていました。

メカでは、やはりダライアスキャラが大半を占めており、巨大戦艦はほとんど候補に入っていました。そんな中で、R-TYPEのフォース6票、ビット4票と、票を集めています。アイデアの勝利でしょう。

モンスター他は変なものが多く、とにかく楽しませてくれました。特に良かったのが、飛翔鮫の1upマークやドラゴンスピリットのハート、のぼらんかのりんごと、受けの一発狙いが印象深かったです。

トシがばれます! OLDコーナー

新しければよいわけでないのと同様、古いからダメということはまったくない。時には、キラリと光る新鮮なセンスが過去の中にうもれているものだ。かつて掲載されたこれらのコーナーの中には、今なお連載されていたっておかしくないものもある。そのほかにも、諸般の事情で実現に至っていないコーナーがいくつもあるのだが…(オレがやっちゃる!という方は編集部までご一報ください。アタシでも可)(オカマはいや)

中でも、創刊号から27号まで掲載されていた**「こちら発信局」**は、特に印象に残る。全国の個性的なゲームサークルをとりあげてインタビューするコーナーで、ひそかに編集部の人材確保に大きく貢献していた。プレイヤーたちが身近に感じられる好企画だったが、サークルの数が急増したのと、誌面の影響力の点で復活は未定である。一説には、それまで女性だったレポーターが野郎になったのでサークルが集まらなくなったとか?

初期のゲーメストでほかに目立つものといえば、**「誌上匿名うちあけ話」**がある。実在のゲームメーカー、ゲームセンターでおこったオハナシを包みかくさず(実名は出さずに)暴露してしまうという、今思えば実にデンジャラスかつたのしいコーナーであった。8号から19号まで掲載された。なかなか言えない業界内の問題を白日のもとに呈示した。ジャーナリズムと野次馬根性にあふれたこの企画、現在のところ再開未定である。と聞いて安心する業界関係者が何人おられることやら。

ゲーメストと言えば、なにやら無意味なヒマ人的記事が時おり載ることで有名だ(?)。

元祖は、5号コナミ特集におけるKONOMIのニューゲーム、**「リベンジ・オブ・モアイ」**であろう。モアイが自機となり、バイパーを倒すという冗談記事であったが、編集部やコナミに問い合わせが殺到。対してコナミはグラディウスIIにホッピングモアイを登場させて編集部員をアゼンとさせた。しかしコナミ営業部の受難はこれにとどまらず、雑君保父(旧名)**「ぐらっうタイムス・グラIIにまたもニューバージョン!」**が掲載され、コナミの電話回線がふたたびパンクする。これだけ迷惑かけてるのに、ずっと広告出してくれてるコナミはえらい。

13号には**「ゲーメスト」**、26号には**「だーめすと」**なるパロディ版が8ページにわたって掲載されている。ヒマな編集部である。「年刊」と明記してあるのに続きが出ないのは、タイトルが思いつかないからだという線が濃厚である。

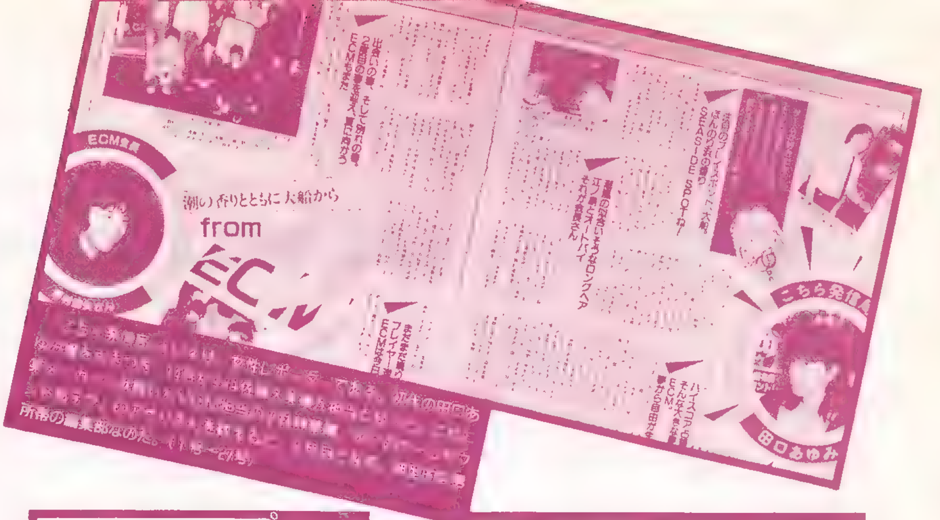
これらの発狂記事群は、現在毎月掲載中(のはず)の日本ポミネカシズムにその血統をうかがうことができる。世も末であろう。

マニアックな所では、キスメットイプやスィートランドの攻略、なんて記事もあったのである。昔の号を持っていて興味のある人は探してみてはいかが?**「なんですかー」**に先がけること1年、1回きりで終わってしまった**石井ぜんじのQ&Aコーナー**なんてのもあるぞ。未完といえば、**「大魔界村物語」**とかあったよーな…。

20号から短期集中連載として始まった、**「鬼のぜんじ・ゲームが10倍うまくなる法」**。論理的な文章でどうしたら上手になれるか、またおもしろゲームとはなんなのかを考察している。

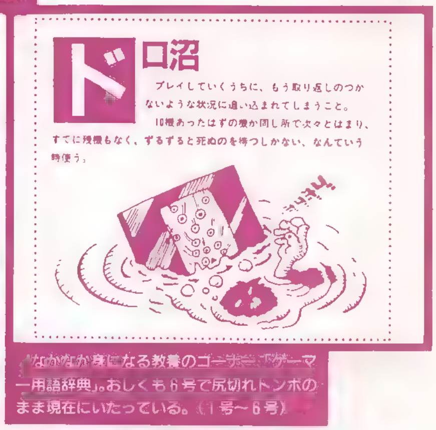
23号からは、それまでの紹介だけの**「OLDゲーム」**コーナー(落ちまくってたけど)にかわって、かつての名機とそれにまつわるスーパープレイヤーたちの生きざまを熱く描いた**「OLDゲーム伝説」**が開始された。これは好評だったのだけれど、担当者が多

※50号記念特集より再録(214ページに続く)

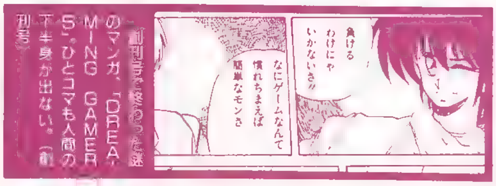




画面写真まで持ち出して、よくやる。…言えないのだ。(5号)



なかなか身になる教養のコーナー「ゲーマー用語辞典」。おしくも6号で尻切れトンボのまま現在にいたっている。(1号～6号)



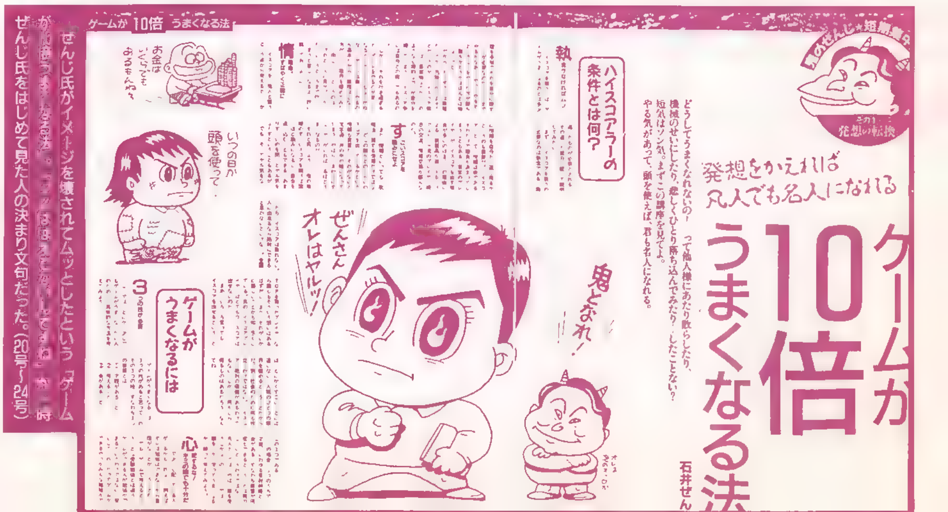
…のマンガ、「DREAMING GAMERS」。ひとコマも人間の下半身が出ない。(創刊号)





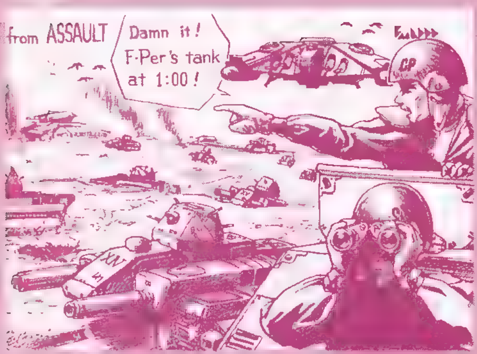
知る人ぞ知る「メタルフリーグス」。砂漠でメカが戦う戦う。実は、第1撃の終わり方は個人的にけっこー好きだったのだが。(6号～15号)

他にも開発室のコワ～イ話、ドライバー持って襲ってくる店長などなど。カットが某社の社長にクリソツだと評判だった。(8号～19号)



ぜんじ氏がイメージを壊されてムッとしたという「ゲーム…」…ぜんじ氏をはじめて見た人の決まり文句だった。(20号～24号)

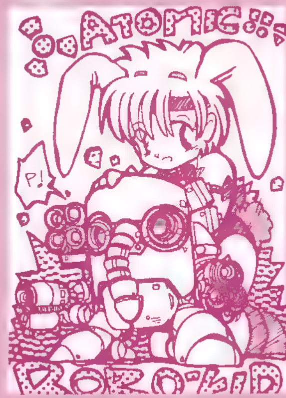
愛知県　六鹿文彦君



大阪府　七瀬将斗さん



東京都　神無月かんなさん



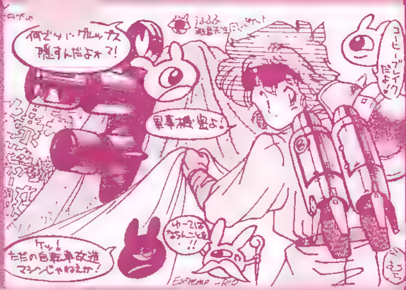
東京都　Mr.ESC君



1988

MONTHLY
VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST

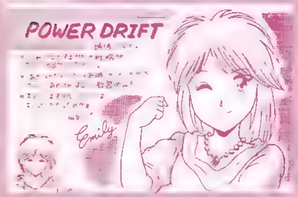
兵庫県　さーむら君



東京都　ば音便君



神奈川県　丸藤岐之君



東京都　小林達也君



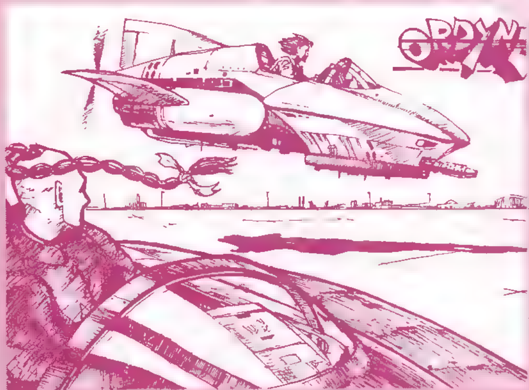
群馬県　関根伸明君



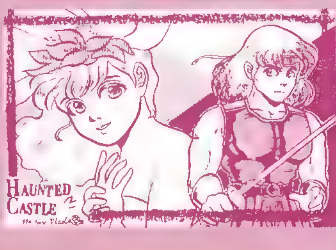


東京都　まつやま登さん

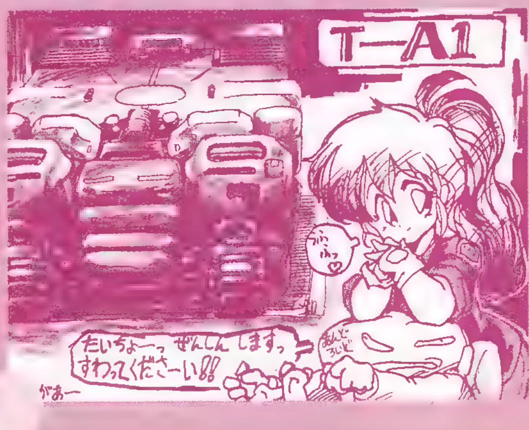
神奈川県　田中建史君



京都府　ドラキュラ娘Vladさん



青森県　しばた君の友人君



1988/1月号 G 87年11月30日

街を行くのんびりした雑魚 無視なんかしてたまるかよ



NO.16

CONTENTS

《ほんとかよ》
「みんな『チャイルズ』って知ってるかな?編集部の石井ぜんじのお気に入りのグループで、ゲーメストでもこれから大ブッシュのカワイイ女の子3人組なんだぜ」
(インフォメーションコーナーより。次の号ではマジでインタビューまでしてしまう…)

アフターバーナーII全開!!攻略にインタビューと気合入りまくっております。しかしひそかに3カ月連続で「虎への道」がカラーで大プッシュされていたのを君は知っていたか。私は好きだったけどね、あのゲーム……。

さてアイランドは…。

おお、タイトル部分が変わっている!!しかもなんなんだこの火山は。創刊当時の「平和で楽しい緑の楽園」というイメージから、「たえずマグマを噴き上げるパワフル&クレイジーな南海の地獄絶叫島」に天下御免で様相を変えつつあるアイランドであった。

〔115P.〕上、ダライアスイラスト…ここまでやるかー。伝説の3画面イラスト。もっと大きく載せてほしかった…。

『ボツはいやだっ!!』…今よむとなにを今さら、という感じかもしれないが、当時はゲーマー自体の共通認識もなにもないという状態で、こーやって毎月毎月話しあうことで少しずつ勉強してきたのだよ。

〔117P.〕…『今月もおめでたい方』…よーやる…いや、こーいう人は私大好きよ。…しかしょーやる…。あらしは我々のヒーローでした。

左下『エクスタ○ーネーチャン』…お下劣よのう…。元ネタはタイトーの「エクスターミネーション」。しかし投稿者の「山田健二」ってば、某氏の本名と同じなんだよな。気になるのう…。

〔118P.〕…こだわりまくっております。自分は中・高となんの規制もなくゲームしていたし、暴力沙汰にもまきこまれなかったので人ごとのように読んでましたが…。そういえば小学校のころ、インベーダーをやった人間が学校で教師に殴られたりしていたけど、私は当時から「大人は勝手な思い込みで子供を縛って教育したつもりになってるだけだから、やりすごしたものの勝ち」とか思ってたんで(なんてガキだ)気にならなかった。

おたやんの アイランド回顧録

(IX)そして引退

・B-JAXさん(宮城県)
ゲーセンで差別を受けることに対する悩みの相談が載ったのが23号。しっかりとした文章にとても一二、三歳(当時)の女の子とは思えませんでした。後に多くの人から反響のお便りが来ました。

・緑七辻さん(三重県)
イラストの大量投稿もあったけど、23号では「こだわり派」のコーナーで載ってます。

・七瀬将斗さん(兵庫県)
実は先に紹介したいくこさんの友人だそーです。女性ゲーマーがんばってるなぁ。

・Wyvernおおま君(大阪府)
没も多かったが、めげずに投稿をくりかえし、数回掲載。投稿者かくあるべし!?26号の「10や20の没ごときで俺を止めることはできん」は名言。

・單気筒君(大阪府)
26号掲載。このころは、関西方面の投稿レベル高し!!

・武本貫教君(大阪府)
またまた大阪かいな…。この人のパロディゲームのぶっ飛び方は並じゃないゾ。29号に掲載。

・さんどら☆えっくすさん(兵庫)
実は双子の片割れの彼女。投稿数は多かったが、掲載は31号の1回のみ。そういえば、最近パチンコ雑誌で同じペンネームの人のイラストを見かけたが、気のせいなのだろうか?

・川村真理さん(北海道)
私の引退直前ごろから投稿し始めた彼女。引退の時のメッセージ、今も大切にとってありますよ。(私信よのう…)

近況報告なんだーゾと(死語)

それにしても、もう3年半も過ぎちゃったんですね。私が引退してから。最近の読者は私のことなんて知らないかもしれないけれど、昔からの読者のために(?)近況報告などしたいと思います。

大学卒業後、地元富山に戻り、某地方銀行に勤務しています。昨年10月、高校時代の同級生と結婚し、この本が出るころには一児のパパになる予定(予定日9月28日)(↑逆算しないよーに。合ってるから。)

結婚したからって、私のゲーム熱がさめるわけでもなく、ゲームセンター通いは続けてます。オレンジハットとなみ店(ハイスコア掲載店ね)とか、同パトラ店によく顔を出してるので、見かけたら石投げてやってください。投げ返します。

最近になってストII'の対戦を少しやり始めたけど、弱い(IIはクリアしたけど、ダッシュはまだ)ので、乱入してきていじめないでくださいね。

嫁さんの大きな尻にしかれる平凡な毎日を送っている私ですが、生まれてくる子供の名前は隆拳と書いて「たかのり」にしようかなー、などとたわけたことを考えています。ああ、悲しきゲーマーの性…。

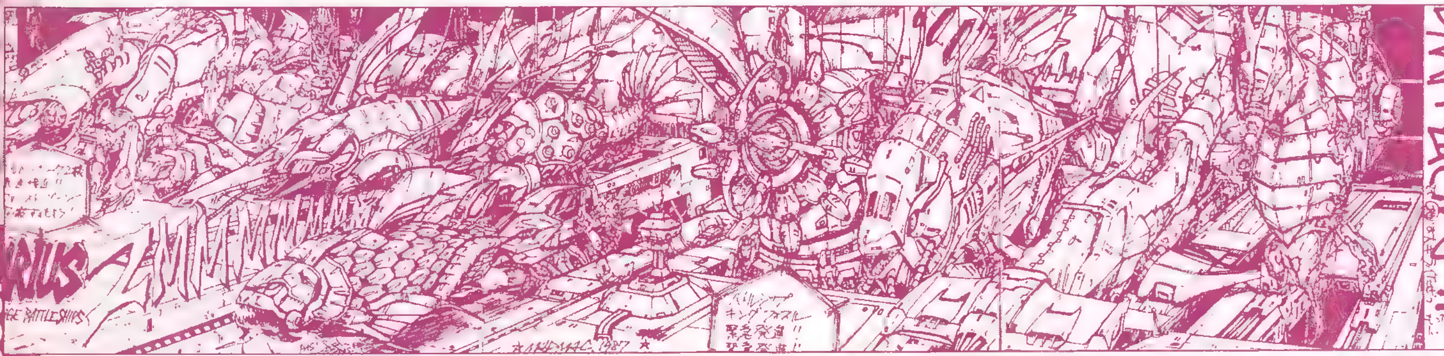
こんなとこですかね?



ゲーメストアイランド

なんだ———ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　TことTM



↑（福岡県　MADMAC君）★あたしゃおこるよ、いーかげんになさいっ!!　テレカあげてゴマすっとこ…。

今月のボツはいやだっ!!



↑（北海道　米ニスト井斉君）★あいかわらずオミゴト。よしよし…。

僕らにとってゲームって何なのか

だまってするよりもまず両親と話し合ってみよう

★僕のゲーム人生というものは、今の小さな子供達に比べて、とても良かったと思っています。

僕がゲームをはじめたのはインベーダーが出た時からでした。その頃はまだ「ゲームは頭を悪くする」とか「絶対にやるもんじゃない！」とかの意見は少なかったように思います。それはゲームセンターなどがあまりできてなかったからかもしれませんが…。

僕はゲーム人生の半分ほどはおやじと一緒にゲームをしました。といっても、いつもゲームを2Pでやるというのではなく、ゲームをするのは自分1人なのですが、見守っているおやじが、ゲームというものを理解していたのでしょう。

そこで現代のGAME KIDSのことを考えました。みんな親にだまってゲーセンに行っていると思います。今は「それが常識だ」と考えるのはなしにして話しましょう。

これは父母の方々に（もしこの文を読んでいるのなら）言ってみたいのですが、自分の子供がゲーセンに行っている、又、誰かに誘われて行っている、と思った事があるのならば、一度子供の話を聞いてみてはどうでしょう？

子供がゲーセンにいるのを見つけ、親が手を引っぱって帰る、というケースがありがちですが、その前に自分の子供の話を聞いてほしいのです。

子供への話し方も、一方的な「ダメッ」とか「今度行ったら家に入れない」というものではなく、「お母さん（お父さん）はね、ゲームというものがこういうものであると思うからいけないと思う」というふうに、親の目から見たゲームというものをまず述べるべきです。

子供の「自分にとってゲームはどんなものであるか」という声も聞き、お互い話しあえば、必ずとは言いきれませんが、両者にとってよい方向に向かうと思います。

又、実際にゲームをプレイする皆さんも、ゲームとのつきあい方を考えてみてはどうでしょう？　両親と一緒にゲームをしてみるのもいいと思います。実際にプレイすれば、両親も少しはゲームの事をわかってくれると思います。そして、ゲームとうまくつきあう様に努力していってほしいのです。

（兵庫県　迎山貴司君）

★迎山君、すばらしいご意見ありがとう。もちろんカードあたりです。

ゲームは バクハツダっ!!

ゲームセンターは
不思議な
コミュニティスポット
何が起こっても
おかしくないんだよーん



←（岐阜県　片物義太三郎君）★ううっ、
何てはずかしいんだ…。テレカあたり。

ショー帰りの私の目に映ったのは、ドラスピ姉ちゃんだった

☆ある所のコネで、先日AMショーに行ってきました。人ひとヒトの中で、僕のお目当てのレインボーアイランドは結局プレイすることができなかったのですが、カタログなんかはもらえたので、それなりに満足のいくショーでした。会場にはゲーメストのライターの人達もいたし、全国的に有名なプレイヤー達も集まっていたようです。

そしてPM5時。ショーが終わってから僕は、以前からウワサの巣鴨キャロットに行くことにしました。すると…いるわいるわいる!! ショー会場から流れてきたと思われる人がたくさんいるではないですか!!

そんなマニアっぽい人がたくさんいる中で、1人ドラスピをやっている女性がいました。「へぇー、東京じゃあ女性ゲーマーもやっぱりいるんだなぁー」と思って画面をのぞくと…何と最終面の途中ではあーりませんか!?

「まさか？」と思って、その後も見ていると、サクッとザウェルを倒してしまいました。スコアは何と100万点を越えていました!! びっくりして顔をのぞきこむと、僕好みのけっこうかわいい子!!

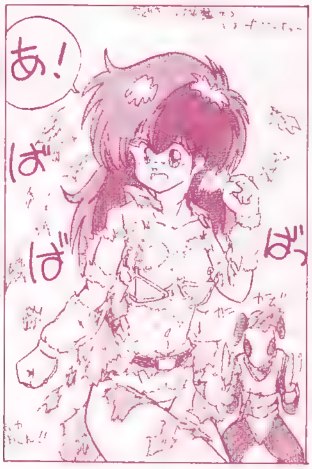
その後、彼女はニコニコして去っていきました。一体あの女性は何だったんでしょう？ 僕にはとてもじゃないけど、100万点なんて出せません。何か複雑な気持ちになってしまいました。

（佐賀県　BCG君）

★そ、それはもしかして発信局担当の佐藤久美ちゃんじゃあない!? 彼女はインベーダーの頃からのゲーマーなので、並の腕前じゃ歯が立たないゾ。私？ 頭が上がりましぇん…。



←（北海道　富士壱號君）
★アテナちゃん、あんまり食べると太っちゃうゾ!?



↓（北海道　1COIN　1分45秒君）
★らっきいーっ♡　テレカあたりね。

攻略法を教えた後の私の心にぽっかりあいた空虚な穴は…

学校で友人T君からある情報を得ました。「某ゲームセンターにストリートファイターがあった」

いても立ってもいられず、次の日に早速友人M君をさそって、家から自転車で20分かかる某デパートのゲームコーナーへ行きました。エレベーターで6階まで上がり、ドアが開いた瞬間から、僕の目はその大きな筐体にくぎづけになりました。

2、3人ならんで待っている人がいたけれど、めげずにならんで待っていました。でも、見ていてすぐに気付いたことがありました。僕の前にプレイした人たちは、波動拳などの大技のやり方をしらない様なのです。

そして、とうとう僕の番になりました。1ゲーム200円という僕達中学生にはあまりにも高いお金を入れ、スタートボタンを押しました。しかし、僕の気持ちとはうらはらに、みんなの見る目には冷たいものがあったのです。「なんだぁ、こいつは？ 早く終わらんかい」そんな目で僕を見ていました。

1人目の烈は、ゲーメストの攻略法通りやって勝ちました。そして2人目の激との対決が始まった時、僕はおそるおそるレバーを動かし、ボタンをぶったたいて波動拳を撃ちました。波動拳はみごとに決まり、激は後ろにふっとんで行きました。

その時、みんなの僕を見る目がかわりました。「うおーっ!!」という声があがり、みんなが僕のことを絶賛しました。僕は初めてのプレイでアドンまでいき、ほとんどヒーロー気分でした。そして人のいい僕は、そこにいるみんなに波動拳と竜巻旋風脚のやり方を伝授しました。

その日はあと2回ほどプレイして、クリアしてエンディングを見て帰りました。この日ほど「ゲームをやってよかったな。ゲーメスト買っててよかったな」と思ったことはありませんでした。

次の日も、僕はそのゲーセンに行きました。しかしエレベーターで6階まであがった時、僕はア然としました。プレイする人のほとんどが、クリアできるようになっていたのです!!

僕もプレイしましたが、バーディーの石頭にやられてゲームオーバーになりました。その時、後ろの源平討魔伝から安駄婆の声がしました。「諸行無常よのう…」

……僕は1人さびしくそのゲーセンをあとにしました。秋風は冷たく吹きつけるのでありました。

（愛知県・うさぎの名前が思いつかないM・M君）

★君はストリートファイターのサガットのようなものだ。攻略法を伝授された君の弟子（？）達は、技をみがき、練習をつみ、すぐにも師匠を追い越す。これは当然。強いものだけが勝ち残るのがこの世界じゃ。ワッハッハッハ…。でもボク弱い人好き♡カード当たり！

いきなりクイズ!!

☆超ムズイ。
おたちゃんも難しくてわかんなぁーい♡

Q: すべて暗算である数を求めよ。

1.アルカノイド編

ディスラプション＋エキスパンド＋レーザー＋面数＋敵＋DoH＋ネームレジスト＝？

A1：62.5（それぞれ、3分裂、1・5倍、2連射、33面、4種類、16発ダメージ、3文字）

2.イシター編

KITCHEN×BIGBURN×CALLGIL×JUNCTION×MAINGATE＝？

A2：0（部屋ナンバーでマジックポイントだけが、0についてくるからかけても0ね）

（沖縄県　TOMO・P君）
★テレカあたりだ、テレカ。

試験でミスったって
今日のインカムが少なくたって
いいじゃない
泣きたくなったら
ニラメッコしましょ
笑わなきゃだめよ
アッパッパッ!

パロディゲーム大集合

前代未聞の超裏ビデオゲーム
エクスターシーネーチャン

（エクスターミネーションが元ネタですョ、念のため）

☆まず画面には、写真取り込みによる美女の全裸が現れるアニメ調美少女バージョンもあるよ！　しかし、ここで鼻血をふき出していてはダメだぞ。

おもろむにスタートボタンを押すと、いきなり×××な×××が××××××××××、×××××××な訳で、合成音声が「××、××××。×、×、×××！」こいつは凄い。×××の中に××××××、×××××××××、髪を振り乱し、×××××××しながら、×××××××した。そして激しく××××××、××××××××、××××××××××××。「××、××、××」×××××××身を反らして××××××、ついに×××××××するという内容だが、思わず左手が別のレバーに…。

なお、このゲームは風俗営業法により、午後6時以前はプレイできません。ご了承下さい。

（愛知県　山田健二君）

★お前は人をバカにしとるのか!?　破門だ破門!!　…と思ったらハガキの表に「破門狙い」と書いてあったので、逆転の発想で松のテレカあたりだ!!　どうだ、まいったか!?

（……うーん、何かとんでもない事をしたような気がする……）

揺れ動く兵士の心
そこにはロマンがある

コンバットスクールII

☆20世紀末、とある国で反乱分子による宮殿占領事件が起こった。その国の大統領は元々、人々に重税をかけ、自分はぜーたく三昧の日々で、国政もかなり不安定な状況だったのだ。

そんな中で、今年軍の訓練学校を卒業し、近衛隊長をしていた一兵士に大統領救出の命令が下った。

軍の命令に従って救出するか？　それとも正義を貫き、反乱軍に加わるか？

揺れ動く兵士の心。そして燃え上がる、鬼教官との禁じられた愛の炎!!

革命の渦に巻きこまれた人間達のドラマを壮大なスケールでプレイさせる、コ○ミの最新作「コンバットスクールII・マラカニアンのばら」近日発売、乞う御期待!!

P・S　これが松だったら松竹梅3つそろうので何か下さい。

（愛知県　はまきた原人君）

★はたしてゲームになるのでしょうか？　松はあげられないけど、アカゲミー賞を特別に授与し、副賞として私のねぎらいの言葉をおくります。
「ごくろーさん、あと松と毒と破門で全部そろうね」



↑（埼玉県　ジャレコ万歳君）
★さては切りさきジャックか!?

今月もおめでたい方

長崎ちゃんぽん **WANDER J-R** 君です

☆前に私達が写した写真（11月号・45頁）の裏に「来月かさ来月にゲームセンターあらし君が私達の店に来るかもしれないぞ」という文章があったのをご存じですか？　予告通り彼は来ました!!

某月某日（土）明日は本田美奈子と長山洋子と少女隊の野外コンサートがある（石川秀美はないのぉー…㊙）ということもあって、緊張していたその日に、すい星のごとく現れ、すい星のごとく去っていきました。

テレビの横の小物入れに、インベーダーバッジを忘れるというハプニングにもめげず彼は写真撮影に応じてくれました。あらし君、ありがとう!!

P・S：来月かさ来月、パックマン君が来店するそうです。

★このコーナーの常連になるんじゃありません!!　全く…



木魚…じゃなかった、水魚のポーズ。

H・W・Cを汗だくになってプレイしてたのはだあれだ!?

☆先日僕がなじみのゲーセンに行ってみると、何とあの御旅屋さんがSEGAの新しい体感ボクシングゲーム、ヘビーウェイトチャンプをやっているではありませんか!?　「許さぁぁん！」「君が泣くまでなぐるのをやめないっ!!」と口走りつつ汗だくになってPLAYする姿には、なかなか感慨深いものがありました。

ちなみに彼は他人のPLAY中には「無駄、無駄、無駄ァアーッ」「貧弱、貧弱ゥウッ」と暖かい声援を送ってくれます。

（愛知県　伊藤〝JOJO〟宏佳君）

★何故私がそんな所にいるのでしょう？　不思議だ!?（まあ、確かにH・W・Cはおもしろいけどサ…）。その私のそっくりさんにプレゼントして下さい。カードあたり。

1988.1

〈特集〉ゲームセンターはなぜ悪い所なのか

——それが常識だから?

だめなものはダメ!

A-LAS君の投稿に反響がすごい!

（校外指導員）

11月号の今月のボツはいやだっ!! のA-LAS君のお便りに対して、たくさんのお手紙がきた。あまりにも反響がすごかったので、今回は特集だ。

ところで、A-LAS君のお便りの内容を、もう一度簡単に紹介しておこう。

A-LAS君の住んでいる市では、中学生はゲームセンターに入ることは許可されていません。ある日、デパートでゲームをしていたA-LAS君は校外指導員につかまりました。

そこで指導員に「なぜゲームをすることが悪いのか」と聞くと、納得の得られる答はかえってこなく、ただ悪いときめつけるだけ。この時のA-LAS君と指導員の会話です。

記憶は戻ったかな?

さあ、みんなでもう一度よ〜く考えてみよう。

先生と実際に話しあってみた 僕の場合

☆11月号の〝没になるのがとっても怖いA-LAS君〟のお便りを読み、僕は自分のクラスの担任のY先生（26歳）にこの記事を読んでもらい、感想を聞いたのです。内容は次のようでした。

——まず校外指導員の良くない点は「ダメなものはダメだ」という指導の仕方。何故ダメなのかという理由もわからずに指導するというのは、指導員として失格であると言っても過言ではないだろう。

次にA-LAS君の良くない点は「自分はきちんとしているから」という考え方。自分は他の人と違うから、この町は他とは違うから、規則を破っていいというのは単なるわがままだと言えるだろう。

（A-LAS君は規則を破ったことは確かに悪かった、と認めたうえで、なぜゲームをするのが悪いのかとたずねているハズなんだけどね…㊟）

例えばスピード違反をした人が「自分は絶対に事故を起こさないから、つかまる必要はない」と言うのと同じだろう。

では、なぜTVゲームは禁止されたのか。この理由をもう一度考える必要があるだろう。

以前、小中学生にブームとなった時、とてもたくさんの子供達の犯罪が目立った。ほとんどが「ゲーム代が欲しい」という理由だ。当時は大きな社会問題にもなっていた。大人と違い、お金を親から与えられている子供達には限界がある。しかし遊びたい。この辺りに無理があるような気がする。

実際、禁止になって以来、ゲーム代欲しさの事件は大幅に減っている。この結果からすると禁止も仕方ないのでは…。——

以上がY先生の答えでした。

しかし、僕は先生の言うこともある程度はうなずけるけれど、全部が全部正しいとは言えないと思うのです。

何故なら、以前にも増してゲームを愛している人が増えているのに、事件が少なくなってきているということは、不良が減って、真面目にアルバイトなどをしてゲーム代をかせいでいる人が増えたということじゃないでしょうか?（ちなみに僕は新聞配達をしています。）

それならば、ゲームの悪い所ばかりでなく、良い所、すばらしい所を大人達にわかって欲しいのです。ゲームをやっていれば、内気な君だって、すばらしい友達を見つけることができる!!

早く「ゲームコーナーは友人を作る最高の場所であり、また不良などは決していない健全な場所だ」ということを大人の心のすみずみまで行きとどかせ、胸をはって行けるゲーセンにしたいものです。

（北海道　MTN君）

秋田県某市の市長その他の方々に物申す!!

☆ゲームセンターへ行くこと、ゲームすることは、その人の自由であって、それをあえて規則でおさえつけるのは、はっきり言ってゲーマーの人権を無視していることと同じだと思います。

A-LAS君の住む秋田県某市の市長や市会議員などの人達（この場合はむしろ教育委員会かも知れないネ…㊟）

は、俺から見ればさみしい人達に見えます。

俺もゲームセンターに行けるようになったのが、ちょうど小6の頃だったと思います。その時、あるゲームをしていた男の子の所へ行って、数分間彼のプレイを見ていたんです。

彼が最後の1人をミスしてゲームオーバーになった時、俺が一言「おしかったね」と言うと、彼から「いつもはここではミスしないんだけどね」と返事がかえってきました。「じゃ、2人用で一緒にプレイしない?」と俺が言ったら、「君がどんなプレイをするか楽しみだ。よし、一緒にやろう!!」と言ってくれました。

俺はその日のうちに彼と友達になり、よく彼とゲームを楽しんだものです。

俺は決してゲームセンターが悪い所とは思いません。友達をつくるのには最適だと思ってます。そりゃぁ店員に注意されたことなんかもあったけど、ゲーセンはマナーさえしっかりしていれば、楽しい所になると今でも信じています。

秋田県某市の市長さん方!! 彼らの自由をうばってどこがおもしろいんです? もし、あなた方の子供がそういう所に行くと言っても止めるおつもりですか?

子供というものは勉強もそうですが、自分の好きな所へは誰が止めても行くものです。

たとえ、それが16や18になっても、そういう気持ちは心のスミに残ってるものです。

特に中学時代は、受験や様様な事に忙しいので、ストレスもたまりがち。他にストレスを発散させるものがあると言うかもしれませんが、自分の好きなことを大いにやるのがストレス解消なんでしょ?

そりゃあ、あなた方の小さい頃にはゲーセンなんてなかったでしょう。だからと言って、あなた方の小さい頃の遊びなんて今時の子供がするわけありません。

ひとつ聞きますけど、あなた方もゲームやパチンコ等はしないんですか? まさか裏ではこっそりと…なんかしていないでしょうね? もしそうだとしたら、あなた方は権力をタテにあつかましい事をした罪人ですよ。

勝手な規則をつくる前に、市内のゲーセンを下調べしてから行動するべきだったと一言いっておきます。

（滋賀県　高桑由博君）



← (東京都　HAN. S君)
★ゲーメスト読者なら答えはBECAUSE…ではないよね!!

それは偏見です! ゲームを低く見ないで下さい

☆9月の初め、ぼくはゲームミュージックの評価をすこしでもあげてもらおうと、小学校(ぼくの母校)の運動会に使ってもらえないかと交渉しました。結果は「表現力はとてもすぐれているが、走ったりする競技に使うのは…」というような理由でことわられました。

そこで今度は、ぼくが通っている中学校(ゲーセンへの立ち入り禁止の校則をもつ)で使ってもらおうと思いましたが、「受験をひかえたもんが、げ～むなんていっていいのか!?」と言われるのがこわかったので、信頼しているある先生に頼んで、その先生を通じて放送関係の先生(以後K先生)と交渉してもらいました。

結果は〝OK〟。

やったー! ということで、ぼくはテープを渡し、「はやく運動会がこないかな～」と思っていました。

ところが運動会の3日ぐらい前に、いきなりクラスの女子数名に「ゲームの曲やかけるな～」(徳島弁)といわれました。ぼくは不思議に思い、K先生のところへじかに行って聞いたら、「ああ、あれは暗いからね～」と、訳の分からないことを言い返されました。(ファンタジーゾーンが暗い訳あるか!)

ぼくはおかしいと思って反論すると、とにかく腹の立つことばかり言うのです。その上、あとから聞いた話によると、K先生は女子が運動会に歌謡曲をかけてもらおうとテープを持っていった時、たまたまぼくのテープを見て「いや～こんなんやめようだ～」(注…こんなん→こんなもの)とはやされ、ニヤケた顔で「うん、やめような～」と軽々しく言ったそうです。

ぼくはそれでも必死になって頼み、なんとかかけてもらえるという了解を得ました。

さて、運動会当日がきました。女子のリクエストした歌謡曲は何曲もかかったのに、ゲームミュージックは1曲もかかりません。ぼくが様子を見に行くと、なんと、テープのインデックスに〝ゲームセンター〟と書かれていたのです。

「ゲームの曲というだけで、他の音楽と区別されやすいので、それをなくすためにかけて」と頼んだのに、ちっとも分かってくれていないのです。

ぼくはさすがにだまっていられず、K先生に「こんな誤解されるような事をかかないでくれ!」と抗議しました。K先生は「だってゲームセンターの曲なんだろう」と言い、さらに、「それとも、もうかけないでほっておこうか? 1曲だけでいいだろう?」と言ったのです。

ぼくは腹が立ち、K先生をなぐってやろうかと思いました。が、ここでなぐったら今まで協力してくれた他の友達に申し訳ないので、がまんしました。涙が出るほどくやしかった。

結局、ゲームミュージックは1曲だけかかりました。

ぼくの話はここまでです。AILAS君は「ゲームセンターの内情を知らないで…」と書いてたけれど、ぼくが思うには、大人の大半は子供より自分の方が長生きしているからという意識で、子供(ぼく等)が「ゲームを…」と言っても、「ワシの知っているかぎり、ゲームはつまらんものだ。フン、ガキが生意気言いやがって…」と、子供、いやゲームを愛する人々をナメて考えているんだと思います。

みなさん、どうでしょうか。

(徳島県　小笹山哲也君)

きめつける前に「今」を見てほしい

☆僕は、学校では大のきらわれ者であるけれども、ゲームコーナーでは、同じゲームをする仲間がいる。年の差があっても、毎日技を競い合ったり、おしゃべりをしたり楽しく過していまず。

僕にとって、ゲームコーナーは、ゲームをするだけでなく、仲間とのふれ合いの場でもあるのです。

学校ではゲームは禁止です。僕は中学時代、ゲームセンターで3回見つかり、高校のランクを下げられてしまいました。

なぜ、ゲームは悪いのか? なぜ、やってはいけないのか?

中学時代、僕は先生に聞きました。

ゲームをする──→金がなくなる──→金を盗む──→不良化。

このパターンだということです。これじゃあ、一方的だと思います。子供を全く信じてないと思います。もっと子供の心を信じてもいいと思います。

新風営法では、ゲームコーナーには管理者がついてなければならないと定めてあると聞きました。つまり、国もゲームコーナーの健全化に力を入れている訳です。

大人も、頭のかたい先生ももっと「今」を見てほしい。学校も「禁止」するだけでは解決しないと思います。

(鳥取県　Knight君)

★以上の他にも、AILAS君と同じように補導員につかまり、学活で○○というところ(ゲームセンターの名前)で生徒が補導されました、と先生に呼ばれた三重県のKAGEKICHI君。

大人に子供の楽しみを壊す〝権利〟はないのです。GAME好きの僕らからGAMEをとったら、僕らはきっと夢を失う…と手紙を寄せてくれた埼玉県バルカンのまと君。

「親からもらったこづかいをこんなしょうもないところでつかうな」と、先生に怒られた、奈良県・ネームエントリーはER・ペンネームは読さん君。

ゲームセンターで見つかったため、学校の先生に誰もいない部屋に呼び出され、説教された上になぐられ首をしめられた、長野県のわたし平影清だ!君の悲惨なお手紙。

本当にゲームを楽しみたいのに、禁止されているゲームセンターに入ることで不良のレッテルをはられることは悲しいと書いてくれた、愛知県の伊部好記君。

こんな風にして社会のルールとつきあったら、と長いお手紙を書いてくれた大阪府の木村直人君。

その他たくさんの皆さんからお便りをいただきました。本当にどうもありがとうございました。

この問題は、青少年健全育成委員会などにも提起し、ゲーメストでは、みんながどんな風に考えているかを知ってもらえるように努力していくね。

これからもお便りを待ってます。



↑(兵庫県　ILLUSION君)★ゾクッとくるようないい女? 少し白っぽいかな?



↑(神奈川県　シグラット君)★青色は印刷の都合上出にくいので避けましょう。

ふれあい ゲームの世界

顔を見合わせ思わず
「こんにちは」と声をかけ
相手の笑顔が帰ってきたとき
すごーく豊かになった気がする
そんな世界をつくりたい

僕の出会った2人の店長さん

☆僕は夏休み中、8月20日ごろまで、岩手県（一関市の田舎）に行っていたのです。

そこの某ゲームセンターで、「田舎にいるうちにぜったいにダライアスをクリアするんだ」と言っているうちに、20日になってしまったのです。

これが最後の1回。これでクリアできなかったら、ダライアスは2度とやらないつもりでした。しかし、やっとのことでVゾーンをクリアすることができたのです。(今はクジラもたおせます。)

ニコニコ顔で外に出た僕は時々外に出て空を見あげている店長さんに「こんにちは」と話しかけました。すると店長さんもニコッと笑ったので「ダライアス、クリアしましたよ」と言うと「よかったねぇ」と言ってくれました。

その店長さんは、時々僕のプレイしている所を見ていました。

「ボク、今日の電車で千葉に帰るんです」と言うと、「じゃぁ時間があったら帰りに寄ってよ」と返事。帰りじたくをして行くと、店長さんは好きなゲームを1ゲームやらせてくれました。お礼を言って千葉に帰りました。

そして、日は変わり、とある千葉のゲームセンター。友達が久し振りにサンダーセプターIIをやると、タマが出ない!! おばさんに言うと「こわれているんならやめなさい」と、まるで自分の店ではないように言うのです。

急に、そのおばさんが歩き出したのでついていくと、そこには某メーカーの人がいたのです。2人でしばらく何かを話した後、おばさんは急に「ほらみなさい」と言うのです。お金をかえしてもらえなかったボクは、友達の所へもどりました。

田舎の、人の少ないせまいゲームセンターと、千葉の人の多い広いゲームセンター。大切なのは、やっぱり人と人とのコミュニケーションですよ。僕はゲームセンターであんなにいい思いをしたのも、悪い思いをしたのも初めてです。

都市のゲームセンターは、もうかっているからといって意気がってるのでは？ 全国の店員さん、少し考えてみてはいかがですか？

（千葉県　小野寺亨君）

★店員さんがどれだけゲームのこと、そしてゲーマーの気持ちを知っているかによってお店の雰囲気は変わってくるものだと思うよ。たぶん千葉のゲーセンのおばさんは、ゲームに関してはあまり知らない人だったんだね。でも、そんな人がゲーセンの管理して、本当にうまくいくんでしょうかネ？

けんか腰にはなったけど後にはすがすがしさが残った

ある日、僕は友達と一緒に近くのデパートにダライアスをお目当てに行きました。行ってみると、例によって先にプレイしている中学生ぐらいの男の子がいて、その後ろで1枚ずつコインを入れた2人の小学生くらいの男の子が見ていました。

やっぱり人気があるなぁ、と思いつつ、僕も1コイン入れておきました。すると2人の小学生が話しかけてきました。

小：お兄ちゃん、このゲームやるの？

僕：うん、そうだよ。

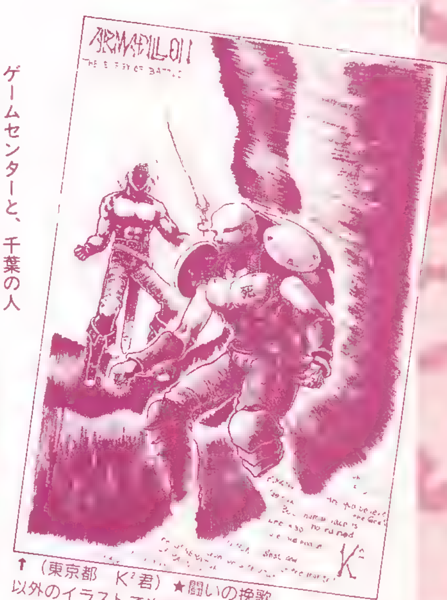
小：このゲーム上手なの？

僕：オトシゴだけ、まだ倒せないんだ。(僕はゲームは下手だけど、ダライアスはP、L、Wゾーンを除いて全てクリアした。)

ずっと待ってるのもヒマなので、沙羅曼蛇をやっていたら、ゲーセン仲間もやってきて、いろいろと楽しくプレイしてました。もうそろそろだな、と思い、ダライアスの所に行ったら、その中学生のとなりに1人、同年ぐらいの男の子が座っていました。プレイの方はYゾーンで残機4の状態で、イカまで来ていました。

先ほどの小学生が「まだかなぁ」と話しています。すると、その中学生はイカで点かせぎをはじめたのです。僕は邪道なことがきらいだったので、少しムカつきました。

残機を全部使って点かせぎをして、スコアは450万そこそこでした。その後の態度がひどく、エンディングを見たあともずっと隣に座っている友達とべらべら話しているんです。2人の小学生はどいてほしいらしく、話しかけよ



↑（東京都　K²君）★闘いの挽歌以外のイラストで次は挑戦たね。

ギアガチャって邪道じゃないの？について、こんな意見。

ギアガチャって邪道じゃないんじゃないの

☆11月号のゲーメストアイランドに載った、大分県の宮崎ちひろさんの「ギアガチャって邪道じゃないの？」(45頁)という投書について、何もリアクションが書かれてなかったので、読者の反応を期待されているのではと思って、参考にでもなればと思い、僕の考えを書きます。

率直に言って(固・い・か・な？)ギアガチャは邪道ではない!!確かに、アウトランでギアガチャをすると、ガチャガチャと派手な音が出るし、筐体は揺れてガタガタ音をたてるから、横で見ていれば今にも壊れそうな気はするけれども、実際には、そんなにガチャガチャと派手にやらなくてもギアガチャ技はできるものです。

うまい人のプレイを見ていればわかると思うけど、慣れれば1～2回のチェンジで済むようになります。

それに、アウトランの人気がこんなに長く(もう1年になる!)続いているのは、ギアガチャ技が発見されたおかげだということは誰から見ても明らかだし、マーク III 版のアウトランにも・ちゃ・ん・とギアガチャは組み込まれている。これはもう邪道であるはずがない。

(ただし、筐体が揺れ動く時の振動でバカになる、という人もいるけれど、これもわざわざ振動するようにできているのだから大丈夫ではないですか？)

編集部の方の意見を聞かせて下さい。

（愛知県　藤原太郎左衛門君）

ギアガチャもコスリも、メンテナンスの問題じゃないの？

私はゲームセンターで店員をしている19歳の学生ですが、アウトランのギアガチャの問題で、少々気になることがあったのでペンをとりました。

私自身としてはコスリもギアガチャもやらない（というよりはできない）のですが、他人に邪道だからやるなとか自分の考えを押しつけたり強制したりするのは少しおかしいと思うんです。

ギアガチャもコスリも、良くないと言われる点はゲーム台をいためるという理由からだと思います。

しかし、店員という立場から見えますと、このことはメンテナンス（整備）の問題以外にありません。

プレイヤーが台に座ったとき、コスリやギアガチャによって、その台がやりにくくなっていたとしたら、それは店がメンテナンスを怠っているということです。

うとしているのですが、怖くて話し掛けられないようでした。

待つこと10分ぐらい。僕も頭にきて「待っている人がいるんだから、いい加減にどいてやれよ」と言うと「関係ないだろう」と言って、横目で僕をにらんできました。

もうがまんできなくなって「このやろう!!」と大声で叫び、相手のエリをつかみ、ぶんなぐってやろうと思いましたが、友達が止めに入りました。

一段落してから、さっきの小学生が「ありがとう」と言ってくれました。その言葉でなんとなく気持ちが落ち着きました。彼らは「初めてキングフォスルが倒せた」と喜んでいました。

彼らの後、僕の番です。オトシゴまで行き、何となく倒せそうな気がしました。そして見事に勝利!! その瞬間、目がボケて放心状態になるほどうれしくなりました。今日はいい日になったな、と思いました。

(埼玉県　S・F　加ト君)

★プレイしないゲーム機に座っているってのは、他のプレイヤーにも迷惑ですよね。けんか腰になったのはよくないけれど、その小学生の気持ちを代弁してあげた君はエライよ。

つかみどりクレーン機の管理を再認識。松本君ありがとう

☆11月号の松本君のお便り(46頁)を見て、オペレーターサイドで働く人間の1人としてペンをとりました。

私は某メーカーの直営店でアルバイトをしています。私のお店にもお菓子をすくうゲームがあります。正直な話、お菓子はたなに置てい保管してあるだけでした。

私自身、あまり気にも止めていませんでしたが、ある日「お菓子に対する厳重な注意」なる通達が届きました。私は今まで軽い気持ちでお菓子を扱っていたことを、あらためて反省しました。きっと同じように、他のオペレーターも思っているはずです。

松本君、ご安心下さい。これからはきちんと清潔なクレーンで遊ぶことができるはずです。私たちオペレーターサイドの人間は、お客様に気持ちよく遊んでもらうよう努力しなければならないと思います。

そのことを再認識させてくれた松本君、そしてゲーメストに対して深くお礼を申し上げてペンを置きます。

(千葉県　TAC-MATさん)

★お菓子つかみどり機の衛生管理。大変でしょうが、プレイヤー達のためにもお店のためにも徹底しなければならないんですよね。TAC-MATさん、お返事どうもありがとうございました。

最近、ゲーメストでモラルの問題なども取り上げられ、プレイヤーのマナーが目に見えてよくなってきました。

そのことをいいことにして店側では、プレイヤーに禁止事項をたくさん押しつけているケースが目立つように思います。

コスリ禁止、ギアガチャ禁止と店側が言うのは、店側の怠慢ではないでしょうか。

常識からはずれたような凶悪なコスリや台の乱暴な扱いはさすがに困りますが、ゲームセンターはプレイヤーに満足して遊んでもらうのが、インカム(収入)上昇への道であり、お客様のことを最優先に考えるべきだと思うのです。

ちょっと話がそれたかもしれませんが、そういうわけで、マナーとしてやりたくない人や、何か信念のようなものを持っている人はギアガチャやコスリをやらなければいいし、やって楽しい人はどんどんやるべきだと思います。だって、ゲームセンターって楽しむために来る所なんですから。

(神奈川県　謎の直営店店員さん)

★ギアガチャの問題もコスリ問題と同じく、読者の皆さんにも賛否両論いろいろあると思います。もう少し、皆さんからお便りをいただき、セガのアウトランの開発担当者にもご意見をうかがってみましょう。

ご商談コーナー

どうぜ、もうかりゆうかえ?

(高知県の言葉　大谷尚久君提供)

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ビデオゲーム基板、アルゴスの戦士を30,000円。スターフォースを15,000円程度で。連絡はWハガキでお願いします。(〒349-02　埼玉県南埼玉郡白岡町篠津　遠藤正和)

☆ビデオゲーム基板、源平討魔伝を50,000円で。ドラゴンバスターを25,000円で売ります。送料はこちらで負担します。まずはWはがきで。(〒399-93　長野県北安曇郡白馬村塩島　塩島一)

☆セガマークⅢを5,000円以上で売ります。買ってくれた人にはセガゲームミュージックーVOL1をさしあげます。希望価格を書いて、Wハガキでおねがいします。(〒464　愛知県名古屋市千種区青柳町　仲野武士)

☆セガソフトのアレックスキッド、ロッキー、スケバン刑事、北斗の拳、ジリオン、エンデューロレーサー、ダブルターゲット、ザ・プロ野球を各2,000円で売ります。買ってくれたら、そのゲームのサポートをします。くわしくはWハガキで。(〒350-02　埼玉県坂戸市芦山町　池田真久)

☆ナムコゲームミュージックVOL2、ドラゴンクエスト、ドラゴンクエストⅡ、のLPを各1,000円で。ナムコゲームミュージックVOL1、タイトーゲームミュージックVOL2、のCDを各1,500円で。Wハガキで知らせてください。(〒006　北海道札幌市西区手稲前田　藤田大貴)

買います

☆マジカルサウンドシャワーが好きなボクに、セガVOL1のCDを半値ぐらいで売ってくれる人、手を挙げて!! Wハガキで連絡チョーダイなっと。(〒720-24　広島県福山市加茂町中野　宮地孝典)

☆エグゼドエグゼスの基板とガンスモークの基板をできるだけ安く売って下さい。筐体も売ってください。(〒593　大阪府境市堀上町　中司正二)

☆アーケードゲーム基板、熱血硬派くにお君を安価で譲ってください。1番安く譲ってくれた人にはファミコン+セガ専用の特別ジョイカードⅡをあげます。(〒390-03　長野県松本市大村　横林克幸)

その他

☆私のナムコGMVOL2とあなたの持っているセガGMVOL1かタイトーGMVOL2とを交換してください。交換を希望しない方は、各1,200~1,500円で買いとります。早急にハガキで連絡を。(〒354　埼玉県入間郡三芳町北永井　宮崎悟作)

☆セガマークⅢを持っている人、僕のファミコンカセット5~30本と交換してください。本数は希望にまかせます。リストを送りますから、60円切手同封でお願いします。(〒524　滋賀県守山市大林町　上田愛雄)

☆そこのあなた、凶相が出ておりますぞ。今すぐにCR-S-S(CRS)に入りなさい。ぬわーんちゃって…入って下さいませ、ませ。

1:情報交換しましょ!!(遠方の方々) 2:会誌作ってちょ(経験者) 3:MARYに集まれっ(県内、都内の方々ね)

必ず往復ハガキでお願いしまーす。募集人数∞、ゲームの腕不問。(〒350-13　埼玉県狭山市笹井　土橋博之)

CONTENTS

《なんだそりゃ》

「ビクタースタジオは、なんとデラックスな建物だろう!」

この時点で挫折してしまったのは山河。いつもビンボーな編集部にとじこもって、すっかり悲惨な雰囲気が身についてしまっている。あっ、いましたいました。"チャイルズ"です。キャーかわいい!!(みんなミーハーしてま~す)

(チャイルズインタビューより。誰だこれ書いたの)

ゲーメスト七不思議のひとつ、チャイルズインタビュー掲載号。ゲーマーには、300円で叩き売られているファミコンソフト「チャイルズクエスト」でなじみぶかいかも…。いったいなんだったのだろうか。

この号は、第1回ゲーメスト大賞の発表号でもあった。読者投票の結果は、

1位	ダライアス	176票
2位	アフターバーナー	135票
3位	R-タイプ	92票
4位	アウトラン	88票
	ドラゴンスピリット	78票
	源平討魔伝	60票
	ストリートファイター	43票
	妖怪道中記	20票
	1943	19票
	忍者くん阿修羅の章	18票

今に比べると票数全体がとっても少ないのがかわいい。しかしビッグネーム、名作がガンガン並んでるすごい年。アフターバーナーがIというところもしぶすぎますね。

〔124P.〕右上イラスト『ゲーメストってなんだかスコアとかを気にして、ゲームを楽しむってことわすれてきちゃってるような気がするんだよね』…するどすぎるひとこと。といってイラストのっけてりゃアニメファンのりになっちゃうし。ハイスコアやパロディ同人誌以外に「ゲームを楽しむ」本当のやり方はないのか…?

〔127P.〕中央『だってスケベは男の甲斐性』この手紙がのちに「ギャルズアイランド」まで発行させてしまうとは…(そう、会社側の要求は「まーじゃん本を作れ」だったのだ)。正直トマスというペンネームはいいえて妙!!

〔128P.〕『本当のゲームの味って…』妙に家庭用を批判してるし。この焦りはいったいなに?投稿者の小林君は、昔からよく載ってますね。文章常連を忘れてはならない…。

〔129P.〕左上…この本、やたらいろんな雑誌に広告のせてたな———。

1988/2月号　G　87年12月30日発売

さよなら雑念桃源郷 私は新感覚別天地へGO!!



ボツはいやだっ!!〔嬌激編〕

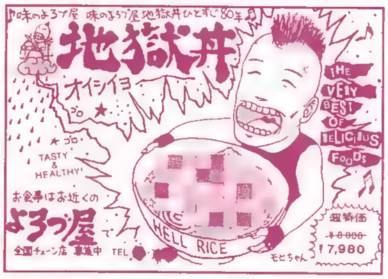
★だあーついに出た、創刊数号目にしてアイランドに狂気と混沌の嵐を持ち込んだ成富兄弟だ!!兄が安全靴、弟が佐喜代。微妙に違うがやはりとんでもない(特に兄)。



▲安全靴君



▲福岡県　佐喜代君



▲福岡県　安全靴君

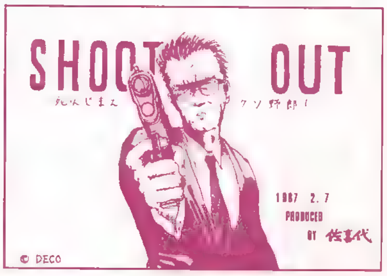
地獄の九州兄弟見参!!
こんな家庭あっていいのか、今は何をやっているのやら特集



▲佐喜代君



▲安全靴君



▲佐喜代君

ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Tこと T.M

地方のゲーマーの泣きごとなんて言わないでまあ聞いて下さいッ!!

★まあ聞いてください。私は編集部の人達やゲーメストの読者と同じく大のゲーム好きです。ゲーム歴もインベーダーからです（しかし、腕の方はあまり良くない）が、地方（ドいなか）に住む私はNEWなゲームができないだけでなく、大型のゲーム（ダライアス、A・バーナー(II)、アウトラン…etc）などは100%入ってこないし、第一、ゲーセンがない！

今、ぼくの住んでいるところ（町です）にあるゲームの台数は17台！　数えてしまえるところが恐しい…。しかもこれらは3カ所に分割しているので、いちいち移動が必要な上（ボクがです）、大半はプレイ台が100円もかかる。しかも新しくない！

でも、17台ありゃいいじゃないか、と思う人がいると思いますが、まともじゃないんですヨ、このゲームは…。ボムのボタンがこわれた100円2回のファンタジーゾーン、100円1回でランクも難のグラディウス、14インチで音もほとんど聞こえない（他にプレイヤーもいないし、場所もせまい）ブラックパンサー、前なんか4方向イシターや、大技ボタンの使えないE・アワー、なんてのもありました。

私の町には3カ所にゲームがあるのは先に書きましたがF、K、おもちゃのYとなっていて、おもちゃのYには2台あります。今はありませんけど、昔、Yにグラディウスがあったんです。プレイしおわって店を出ると、なんと電源を切ってしまうのです。プレイしに行くたび、〝ゲットイズ　レディ、セブンティースリー…となるんですヨ…。

Fはテーブル2台とアップライト6台ですが、アップライトにはイスがなく、コンパネもなくくさっており、冬は暖かくなく、夏はあつい。そしてバスの待ち合い場所でおちついてプレイできず、ガキ、もとい、お子様も多勢で指さし攻撃をしてきますし…。

そして極めつけ、Kではプレイ代50円ですが、ハードランク100%！　さらに両替機は空になると4～5日はかえないでそのまま。コインをのみこまれると、一応は返してくれるのですが、イヤミを言われる。

そして、ここからが本題です。（前置きが長くてスイマセン）なんと、Kではゲーム台8台のうち5台がファミコンゲームです。

別に今はじまったことじゃないと思われますが（都会にもありますし）、しかし、もともとゲーム台が少ないのにファミコンを入れるなんて。それに、ゲーセンにファミコンを入れるのは違法じゃないんですか？

で、オペレーターの方に話したら、「ファミコンの方がもうかる」の一言。

ぼくが「ASOいれて、グラディウス入れて」と言うと、ファミコンで入れてくれます。ランクのことを言っても「お前らがヘタ！」の一言。

ゲームも1カ月か2カ月に1台替えるだけ。必ずしもNEWが入るワケでもなく、クレクマ入れたり（台数少ないのに入れんでほしい。おもしろいけど、1、2カ月もあそべませんよォー）、インベーダーボタンでテラクレスタ入れたり（連射のレの字もない）、しかもテラクレスタはたまにフォーメーションができない（ボタンがおかしい）ときもあり、どうしようもありません。

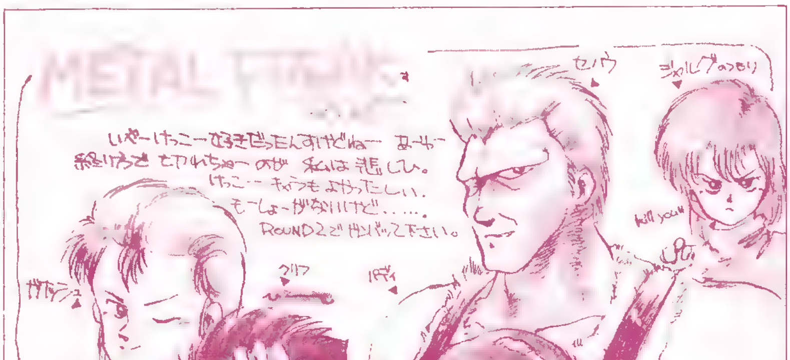
みなさんはこういったことをどう思いますか？　私はとても悲しい…。ぜひ、みなさんの意見をききたいのです。

（北海道紋別郡　恐怖のアゴリアン君は魔界村を見たか）

★誰がなんと言おうとゲームが好きなんだなあ。同じ好き者同志だから、君の気持ちはよく分かる。カードあたり。



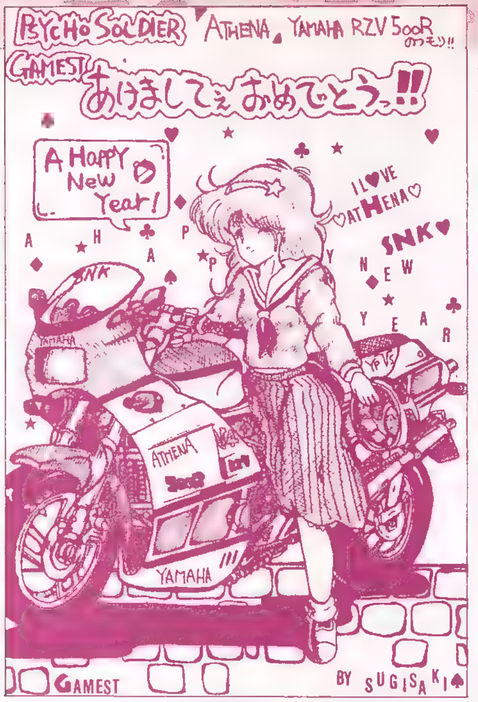
⬆（千葉県　鈴木秀男君）★とぉーってもいいあじ//　テレカあたり。



⬅（埼玉県　諏訪優二君）★蜂先生にはげましのお便りを!!

ゲームはバクハツダっ!!

ニッポンでは
年がかわると
気分をかえてガンバル
今年はドラゴンの年だ
舞い上がって
A Happy New Year!



⬅(千葉県　SUGI君)
★スカートはいてバイクですか!?

今年もやります「ア ハッピー ニュー…」

★去年の正月のことです。あのころは源平討魔伝の全盛期でした。みんな燃えてました。その中で、一番最初にクリアできた時はすごくうれしかったです。

その源平討魔伝でのお話。甲斐の面で待ってて、弁慶を倒すと後はほとんど敵が出てきませんよね。そこに旋風剣のアイテムがありますね。これを取った時、「必殺、旋風剣、いやー!!」と入りますが、近くのゲームセンターでは「いやー!!」しか聞こえないのです。

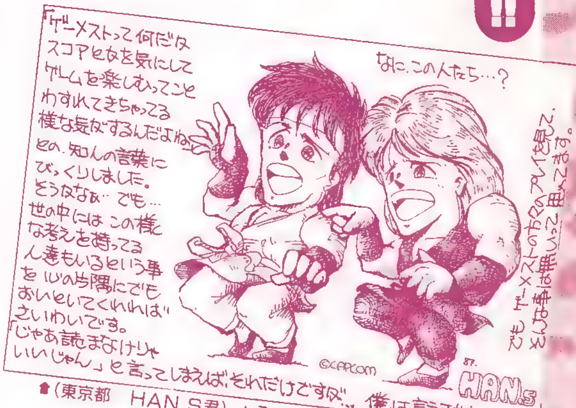
そこでこれを利用しようと、みんなでゲームセンターに集まって、こんなことをしてみました。

旋風剣アイテムを取った時に、みんなで一斉に「ア ハッピー ニュー」(A Happy New)と叫ぶのです。すると、ボイスで「イヤー!!」(Year)と入ります!! これがゲーマーの正月だな、としみじみ感じました。この時の源平討魔伝は、まさにヒーローでしたね!!

P・S 今年もやります。

(北海道　KID作田君)

★あの時代で英語の使い手とは景清もやりますな!? しかし、今年もまたやるという君もナカナカですねェ…。



⬆(東京都　HAN.S君) ★うっ…よく肝に銘じておきます…。

負けました! 恐怖のお子様攻撃!

☆某デパートのゲームコーナーでのことです。僕がサイドアームズをやっていると、隣に変な小学生が近寄ってきました。そして「すごいね」と言いました。僕は今更このゲームでそんなことを言われるとは思わなかったので、少々うれしくなりました。

その後にファンタジーゾーンをやっていると、またその小学生が来て「2周目やらせて」と泣きそうな顔をして頼むので、「まぁいいや」と譲ってやりました。しばらくすると、その小学生は「お兄ちゃん、ありがとう」とお礼を言いにきました。僕は爽やかな気分になりました。

しかし、それだけではすまなかったのです。今度は「1943を2Pでやろう」と言い出したのです。僕は遊びだと思ってコインを入れると、何とそいつは「ぼくの分も」と言いだすではないですか!!

はっきり言ってムカつきましたが、子供に甘い僕はついに見ず知らずの小学生に1ゲームおごってしまいました。イヤな気分でゲームをやっていると、そいつの仲間らしき小学生がやってきて「ぼくにも50円ちょうだい」と近寄ってきたのです。僕は思わずインドの子供を思い出してしまい、ビックリして「もう50円無い」と言ったのですが、図々しいことに「両替してきたら?」と言う始末。

ついに1943の1P側ものっとられてしまいました。

落ちこんで離れた所に座っていると、5分もしないうちにまた寄ってきて「50円ちょうだい」攻撃!! 焦った僕は思わず「今度は僕におごってくれよ」と言うと、小学生グループはびっくりしてゲームコーナーから去っていきました。

それにしても、どんな恐しい兄ちゃんにたかられても1文も出さない僕が、こんな子供に50円(本当はそれ以上)もとられるとは…。これからは子供に対する態度を変えようと思いました。

(岐阜県　CORAL君)

★ホントにいまどきの子供ときたら…。おじさん達のパワー不足を感じます。弱いおじさんに同情してテレカあげる。なに? おじさんじゃないって?

⬇(神奈川県　堀内真由美さん) ★このゲームをプレイする時にセロハンテープを持ちあるくのは誰だ!!



いきなりプレゼント!



CMコーナーでは同人誌の宣伝が多いようですが、『ガレージキット』の宣伝です!

1月15日に開かれる「ワンダーフェスティバル」では、私の作った「アテナ」のキットが販売されます。スケールは1/9(高さ18センチくらい)、すべて限定販売。

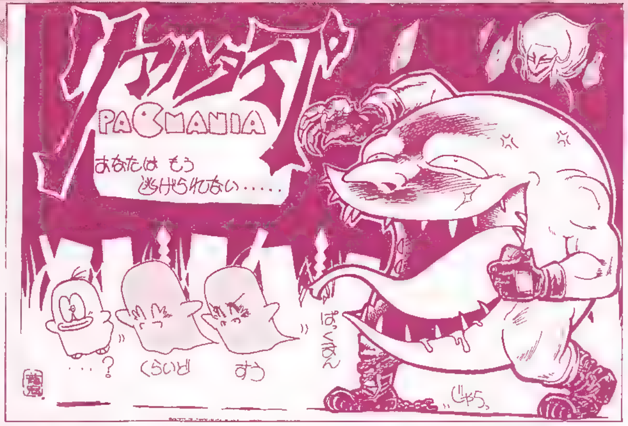
全日本ガレージキット大会、ワンダーフェスティバル—5は東京都立産業貿易センター(3・4F)で。JR山手線浜松町下車、徒歩5分。AM11時〜PM5時まで。

☆プレゼント…写真のキットを2名の方に。いきなりプレゼント係へ。

(東京都　北川駆礼緒)

パロディゲーム大集合

パンチのないパロゲーなんて
気のぬけたビールそのもの
もっとホップのきいた
パロゲー待ってるぜいっ!



➡(大阪府　龍君)★こ、この表情は!! テレカあたりだい!

フレッシュマンの必修ゲーム!?

怒号証券

by SMK

★君達は今、我が社の研修生として入社した。逃げようったって、今からじゃいい職につくのは難しいぞ。

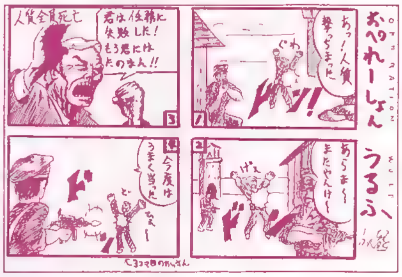
我が社は半端じゃやっていけない。ノルマがきつくってトラバーユ続出。友達だって甘く見ていたら足をすくわれるぞ。数々の研修をパスしてリッパな我が社員として巣立っていけ。

研修後：100点…本社派遣。80点…都内、大阪。60点…関東一円。40点…地方。20点…南鳥島。それ以下…ゲーメスト編集部。

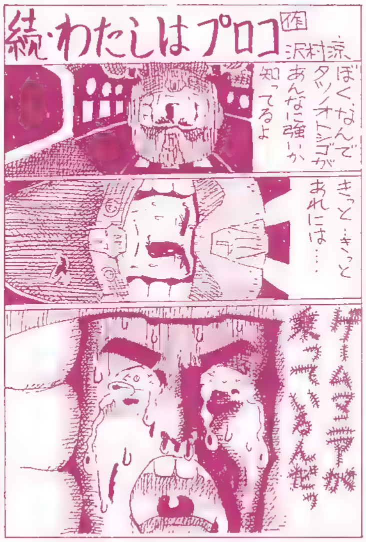
プレイヤーはTシャツデザインの人（リクルートマン転清）。エンピツ、ケシゴムでプレイする初の体感ゲーム。さぁ、君も今日からサラリーマンだッ。

（埼玉県　うひょひょZ君）

★リクルート戦線にそなえてきたえておこう!?　竹だに。



➡(兵庫県　能転樹君)
★3コマめがよいね。



(東京都　沢村涼君)
★なるほど…。



⬆(福岡県　安全靴君)★……。

物理学のヒーローは君だ!?

サンダーテスター

by NANCO

★味方の基地から連絡が入った「至急半田を送ってくれ。指令を出す脳部分のICがつかないんだ」

連絡をうけた我々の基地は至急輸送戦闘機サンダーテスターを発進させた。サンダーテスターは敵の攻撃の中、ひたすらまっすぐに6つのスペースハイウェイを走らなければならない。

●遊び方

武器は交流ザッパー×2、0Ωブラスター（1ハイウェイにつき5発）だ。

敵は直流弾や交流弾を撃ってくるぞ。障害物（水柱、岩、etc.）をやっつけながら撃滅せよ。

0Ωブラスターはボス以外のどんな敵も貫通して、爆発した時に周りの敵もまきこみます。

スペースハイウェイを走っていると、途中にホワイトサンダーセプターがコンデンサーボールか電池ボールのどちらかを落としていきます。それを取ることによりパワーアップができます。

●パワーアップ!!

コンデンサーボール…交流弾以外のすべての敵の攻撃から身を守れます。

電池ボール…電池メーターがある程度回復します。

さぁ、君は感動のエンディングを見れるか!?

（神奈川県　パケットキラーさっちゃん君）

★0Ωといえば超電導。ハイテクの限りをつくしたゲームですな。でも、もう少しってところだね。梅ですな。

恐怖のリメイク版!?

レッキングクルーが襲いかかる!!

THE JIAGE-YA

©Mintendo

★ちゃお! 元気しちょる? 今度のMintendoの新作は「THE JIAGE-YA」だ! そう「レッキングクルー」のリメイクさ!!

壁壊しとして活躍していた2人組、マリオとルイージがハンマー持って、今度は家をぶっ壊すんだよ、家を! その中に住んでる奴を追っ払えば面クリなんだぜ!

しかし、ゲームであるからには、そんなにうまくいかないねぇ。

時々、巡回中のポリ公や「立ち退き反対」などと書いたプラカード持ったババアの集団なんかが俺達の邪魔しに来るんだよ。

でも、そんな奴らにゃ目ん前でハンマー振り回して、「ギャアギャアぬかしやがって。しまいにゃ、このハンマーでてめえのドタマから足の先ッポまでどつき倒してコッパミジンにしてやるぜ!」と怒鳴り散らして追っ払っちまえば簡単よ!

ただし間違っても殴っちゃいけねえぜ。「殺人罪」か「傷害罪」のレッテルをはられて、クサい飯を食う羽目になるからな。殴りはミスだぜ! 気ィつけな。

ま、色々と言わしてもらったが、おまえら、頑張ってみいや! 豊かな土地と高い地代がおまえらを待っとるぜよ!

(注)…よいこのみなさんは、まねをしないようにね。

（大阪府　島田奈美代師匠・CHAO&HEROES OF GAME・まりなたす君）

★タイトルをパロッただけのありがちなパロディーとちがい、とてもいい味が出ています。松のテレカあたり…と言いたい所だけど、ペンネームが長くて私には覚え切れないので竹に格下げ!! ま、でも正月だから大目に見てテレカあげちゃう!

こちら こだわり派

考えることって
めんどうくさいかも知れない
話すことって
勇気のいることかも知れない
分からせることって
誠意が必要なんだ
でも時にはやらなくてはいけない

悪いとキメつけられたまま黙っているのはもうやめよう

☆聞くところによると、全国の中学校のほとんどがゲームセンターへの出入りを禁止されているそうです。(ゲーメストの読者アンケートの調査では約半分…㊙) 実は、ボクが中学生時代に通っていた学校も以前はゲームセンターの出入りが禁止されていました。

しかし、今ではこの学校の中学生は大手を振ってゲームセンターに通えるようになりました。ボクらを始めとするゲーム少年の熱意が学校側を動かしたのです。

今回はその事をお話します。

ボクが中学生のころ、ゲームセンターへの出入りは厳禁で、規則を破ると往復ビンタのうえ、長時間正座をさせられました。生徒のほとんどは学校側に見つからないようにと、指導員の影におびえながらゲームセンターに通ったものです。

ある日、ボクも指導員に見つかり、その翌日、当然のごとく指導室へ呼び出されました。

指導室で先生にさんざん怒鳴られた末、ボクは先生に聞きました。

「どうしてゲームセンターに行ってはいけないんですか」

すると先生はいかにもあたり前のように、

「あんな所は不良のたまり場で、シンナーを吸っている奴がいっぱいいるんだ。そんな奴にからまれたりでもしたらどうする」

と言いました。

それを聞いて、ボクの怒りは爆発しました。だってそんな奴は一人もいないし、お店の人だってしっかり管理している。お店の内情も知らずにいかにも自分は全部を知っているような事を言うなんて、腹が立ちます。

先生は続けて言いました。

「お前は自分がした行為を分っているのか! 悪い事をしたくせにいばるんじゃない!」

ボクは納得がいきませんでした。ゲームセンターに行く事のどこが悪い事なんでしょう。先生の説明は理由にはならない! 相手にならん!

ぼくは意を決して校長室へ向かいました。何のために? もちろんゲームセンターへの出入りを校長先生に認めてもらうためにです。

はじめ校長先生は何ごとだという様な顔をしていましたが、ボクの話をまじめに聞いてくれました。

ボクは校長先生にゲームセンターは不良のたまり場じゃない。シンナーや煙草を吸ってる奴なんか一人もいない。お金だって、自分のこづかいの中から出しているんだ。それなのに、どうしてゲームセンターに行く事が悪いことなんだ。と必死に訴えました。

なんなら、校長先生自らゲームセンターに来て内情を見て下さいと言ったところ、校長先生はウンとうなづいて下さり、その日、わざわざ市内のゲームセンターに立ち寄りお店の中をよく見て廻り、お店の店長とも話し合いをして下さいました。

そして校長先生は、

「君たちの言うことは良く分った。今すぐ解禁という訳にもいかないが、少しずつ近い将来必ず出入りを認めるようにしよう」

と約束して下さいました。

その日を境に、指導員は次第にゲームセンターに来なくなってきました。今ではゲームセンターの出入りが公認されるに至っています。

とにもかくにも全国の中学生の大半が、ゲームセンターへの出入りを禁じられていることは大変残念で腹立たしいことです。しかし、このまま禁止されているままで良いのでしょうか。

自分達のしている事が悪い事だと決めつけられて、それで良いのでしょうか。もっと学校側と腹を割って話し合いゲームセンターの内情を理解してもらえるようにしていくべきではないでしょうか。もちろんそのためには、自分達もゲームセンターの雰囲気を良くしていくよう努力していかなければなりません。

ボクのとった行動は、たまたま成功例に結びついたものですが、それでも何か参考になるのではと、今回筆をとりました。

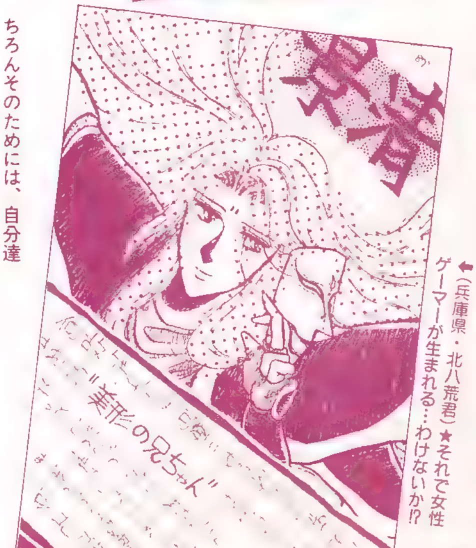
指導員におびえているのでは何も始まりません。風営法で16歳未満は午後6時まで法律で入場を認められている事は、入場する権利があるという事です。

今こそ立ち上がる時です。ゲームセンターへの入場を認めさせるべく、全国のゲーマーの皆さん、がんばりましょう。

(長野県 ういにんぐらんなぁずっちょん 高校生・17歳)



➡(北海道・米ニスト井斉君)★厄年ということで、今年はますますドラゴンがヒーローになるかな?



⬅(兵庫県・北八荒君)★それで女性ゲーマーが生まれる…わけないか⁉

なぐる・けるは悪いかも… でもそれだけ好きってことじゃない?

☆12月号で「ゲーム台をなぐる・ける」ということで、文章がのってたけど、俺もよくやってしまう。いけないと思ってるんだけど。

でも、こんなことをしてしまうのは、本当にそのゲームが好きだからじゃないのかな。

そうならなおさらと思うかも知れないが、そういう人はミスるとなぐったりするかも知れないが、そこをクリアするとものすごく喜ぶと思う。だから、そういう人はそのゲームがそれだけ好きなんだと思う。たった100円ぐらいで怒りや喜びを味わうことができるのである。

今の世の中はすなおに怒りや喜びを表現する人をバカにする傾向がある。だから俺はわざと「バカヤロー」とか「ヤッター」と言う。

それをみんなはバカにする(している)だろう。特にマニアと呼ばれる人間が。

人間は感情があるんだよ! なにも俺はゲーム台をなぐりまわっていいと言ってるんじゃない。ただ俺はゲームに哲学なんかなくてもいい、楽しんでやんなきゃ! と言いたい。(それでも、それが他人がメイワクならやめた方がいいかな? こんなに書いてすみません。)

(兵庫県 書いた後で少し反省している石木賢治君)

★確かに、ひとつの物事をいいとか悪いとかで決めるのでなく、いろいろな方向から見てみることは大切だネ。ウン、君の意見はなかなか鋭いぞ。

君はヘタな役者よー、あるいはごじょうだんでショーコーナー



（埼玉県・GIL-AHO君）★この姿にサングラス、もしや月光仮面では!?



⬆（東京都・みのやみのる君）
★左下のナイトがいい味出てます。

君にはヘタな役者か、売れないライターか、病院に入るか…3つに一つの道しかないのだ。

店員のおばさんは命のおんじん!!

ある日、ぼくがゲーセンから出たとき、なんと前方にお父さんがいたのです。すぐに逃げようとしましたが、あんのじょう見つかりました。

その日、お父さんはこう言いました。

「こんどゲームセンターに行ったら半ごろしだ」

と言ったのです。

そっそんな～思いつつ、めげずにゲーセンに行ってしまった。

それから1週間たったその日、ぼくはライフフォースをやっていました。1周目をクリアしたとき、ぼくは入口を見た。なんと入口の向こうからお父さんが来るではありませんか～。

いそいでゲーセンのトイレへ行ったら、なんと人が入っているのです。あせりにあせり、隠れる所を探してジタバタしている間に、店員のおばさんが「どうしたの？」って言ったので、ぼくは「お父さんに見つかると半殺しにされるんです～!!」と言いました。

そうしたら、店員のおばさんが「ここにかくれなさい」と言ってくれたので、ぼくはカウンターの中へ入り、しゃがみました。

ほんの少したってから、店員のおばさんが「もう行ったわよ」と言ったので、カウンターから出ました。

ぼくはとてもうれしかったので、「ありがとうございました」と言いました。こんなにこわくて、うれしい思いをしたのは初めてでした。

（東京都　バブちゃん）

★ホントにこわいお父さんですねえ。でももう少しの辛抱ですよ、君のお父さんだって、やがて…。

いったいいつになったら

☆ある日、1943にハマッていると、かわいい女の子が2人、バブルボブルの前に座りました。僕と女の子は50cmとは離れていません。やったぜ！ ルァアッキィー♡と思いました。

でも、女の子はしばらくしゃべっていたかと思うと、すぐに出ていってしまいました。気が付くと、1943はすでにタイトル画面になっていました。ガックリと落ち込んだ僕は、すぐ近くでやっていた「マスクマンショー」を見て帰るのでした。おしまい。

●ひとり言

日本仏産VGMレコ

ードはいったいいつになったら発売されるのだろう？

（愛知県　佐藤由典君）

★最後のひとり言で、君の文章は救われました。アーメン。

だってスケベは男の甲斐性

☆神様～おねげえだ。俺の願いをかなえてくれ～。「スーパーリアル麻雀PII」のショウ子ちゃんのH♡シーンの写真を特集してくだせ～。

思い起こせば1年前、ショウ子ちゃんを見た時から、俺は投資し続けた。1日に2時間、3時間座りっぱなしの日が続いた。（その間、最高7連チャンまで一度だけいった。）2万円使っただろうか、3万円使っただろうか。もう俺は疲れちゃったよ～。

お願いだから特集して！

写真はカセットインデックス大にして（もちろんカラー）数号にわたってでも全部（キャッH♡）掲載しておくれ～（その時、ゲーメスト毎号3冊買っちゃう♡）。

でないと、また毎日毎日見れないのに、2時間も座りっぱなしになっちゃうよ～だから、よろしく！

（あ、ゲーメストの増刊という手も…）

（福岡県　正直トマス君）

★お願いと言いながら、君の要求は…態度がデカイ。でも実は私も特集してみたい♥

蜂先生一体あなたは…

☆さて、今回集まってもらったのは他でもない。貴誌にて「メタルフリークス」を連載なさってる蜂文太先生のもう一つに顔についての私の推測を皆さんにお伝えする為だ。

レモンピー○ル（根も葉もない噂を信じて極悪非道なとんでもない雑誌と思っている諸兄が多いようだが、実はこの雑誌はゲーマー必読の本なのだ。何故か？ それはジャンコのG・Dが漫画を描いており、しかもそれが非常に面白いからだ）なる雑誌がある。

さて、そのレモン○ープルだが、Birthdayなる作家が不定期に作品を描かれている。その彼の絵が蜂先生にそっくりなのである。それだけならまだ偶然という事も出来よう。しかし、それだけではない。彼の作品のヒロインは〝シャルディ〟というのである。この名はゲーメスト11月号の〝可変少女シャルディ〟と一致する。しかもコスチュームまで細部を除いて同じなのである。更に蜂先生がゲーメスト11月号で「メタルフリークス」を落としたのとレ○ンピープル12月号の掲載作品の執筆時期とが一致するのだ。

蜂先生は今、流行の2つのP.N.を持つ作家ではないだろうか？（森○塔＝山本直樹、みやすのんき＝ひろ○りーのぶetc…）以上が私の推測であるが、如何であろうか。全くの別人、あるいはどうしても正体をバラされたくなかったとおっしゃる場合はお詫びのしようもない…。

先生!! 本当のところどうなんですか!?

（神奈川県　魔時訶流君）

オペレーターもがんばっていますよ

★ただ悪いから悪い、とか、お金（おこづかい）は本来本人とその家族の間の問題であるはずなのに、ゲームセンターはお金を使い過ぎるから禁止、とかキメつけてしまっている学校やPTAが割合多いんですね。

でも、それは大部おかしいんじゃない、ということで、長崎県のオペレーターの皆さんが学校側と意見交換の場を持った。

そのニュースを、長崎市でゲームセンターを経営している森田啓介さんが朝日新聞長崎版と共に送って下さったので、（記事を要約して）ご紹介しよう。

☆ゲームセンターでの少年の非行防止を話し合う学警連（学校警察連絡協議会）とゲーム場業者の意見交換会が浦上署で開かれた。

補導のための教職員、PTAなどのゲーム場への入場をめぐり生じている学校と業者間のトラブルをなくそうと、学校関係者とゲーム業者が意見交換の場を設けたもので、浦上署管内の小・中学校長六人と業者九人が出席した。

業者からは「私達は補導に対して全面的に協力しており問題はないはず。PTAなどの補導の方法に問題があるのでは」「条例で認められているのに校則で禁止して子供を罪人のように扱う学校側のやり方はおかしい」「健全娯楽としてのゲームがなぜ悪いのか」などの意見が出された。

学校側は「生徒が余分な金を持ち歩くのは好ましくないので禁止している。補導員も生徒指導に熱心な余り、一部で行き過ぎもあったようだ」と答え、今後は生徒の心理面を十分配慮し、店にも迷惑がかからないよう両者が協力して指導を進めて行こうと申し合わせた。

★ニュースをお寄せ下さった森田さん、ありがとうございました。

ふれあい

ゲームの世界

ヘンなヤツ
いやなヤツ
もう行きたくない
そう思う時もあるけれど
やっぱり
ゲーセンはいい

本当のゲームの味ってゲーセンでしか出せないよ

☆僕は、ある雑誌に書いてあることを読んで、腹が立ちました。それはPCエンジンのことです。

PCエンジンはハードがよく、ゲームセンターのゲームをつくれるほどなので、「これからのゲームセンターは体感ゲームなどが主流になる」と書いてありました。

ちょちょっと待って下さいよ。これ、よくいう短絡的というやつじゃありませんか。

そりゃー、PCエンジンでも体感ゲームは移植できませんよ。しかし、テーブルゲームのゲームも移植はできないと思うのです。

そのうちR・タイプやドラスピが移植されるようですが、僕にとってみりゃ、「形だけの移植」だと思うのです。だって、ドラスピなど、困った時にゲーセン友だちといっしょにいい方法を考えたり、ゲーセンのおじさんなどとゲームの話などをしながら、自然にゲームの味を知っていく…。

これはゲーセンの「グルメ」なのです。ゲーム内容がそっくりでも「グルメ」の味は違うと思うのです。

僕は、ゲーセンの「グルメ」があったかみがあって、美味だと思います。

（島根県・小林良介君）

★小林君の見方、納得。ゲーセンでのおしゃべりとか交流というスパイスのきいていない料理なんて…。

一瞬いいなと思った家族の一シーン

☆僕は今日、とある店（といってもド田舎なので、ゲーム専門店はありませんが…）にアウトランをPLAYしに行きました。すると先客がいたので「どれどれ」と見に行ったのですが、実に良い光景でした。

ある家庭が一家でアウトランに夢中になっていたのです。お父さんはハンドルを握り、子供がギア、そしてお母さんはわきで微笑を浮かべながら見ていました。

パッと見ただけでは「なあんだ」というような（現にNくんは言った）ことだけど、とても意味深いと思いました。僕はSEGAが体感ゲームを出してから「ゲームセンターの中に、家族で遊べる遊園地が出きる」と思いました。

ダライアスが入った当初もあのショッキングなシートに、サウンドに、また画面に、僕たちにまざって、大人たちは驚きの目で見ていました。今もそうです。

今まで、ゲームセンターは大人たちに冷たい視線で見られていたのかもしれません。でも、もうそのような時代は過ぎ去って行くと思います。

僕は大型ゲームを例に上げましたが、このように大人たちに爽快なショックを与え、ゲームを理解してもらえるようにするには、どういうゲームをつくればよいか、メーカーももっと考えて下さい。

（秋田県　笹錦洸君）

★親も子も一緒になって楽しく遊べるゲーム。むずかしいかも知れないが、メーカーさんもがんばるしかない！

バレるかバレないかそれが問題？

☆ぼくは小学6年生の、ゲーム大好き少年です。

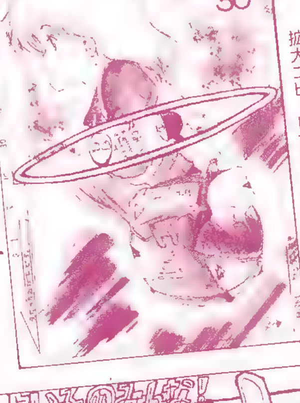
ぼくの話を聞いて下さい。

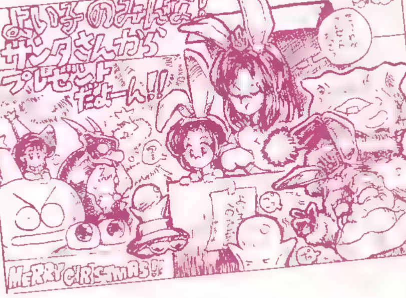
ぼくは小学生のときから、ゲーセンに行ってるけど、このごろそのことがお母さんにバレそうなのです。

みなさん、それはヘンじゃないかというかも知れないけれど、ぼくがゲーセンに行っていることを知らないのです。（お母さんだけでなく家族のみんなも。）

友だちも、どうやらそういうことになっているらしいのです。そのために、もう友だちとゲームセンターに行くことはなくなってしまったのです。

でも、ぼくは自分でゲーセンは悪い人のタマリ場ではないと信じているので、ひとりでゲーセンに行っているけれど、これからどうすればいいのでしょう。どうかよい方法を教えて下さい。





⬇（青森県・しばた君の友人君）★私はよい子だからプレゼントをもらえるのでしょうか!? ⬅（茨城県・DEAD崎君）★拡大コピーしてポストカードに!?

ギアガチャって邪道じゃないのについてこんなご意見

アウトランはすばらしいでも故障の多いのは問題

先日某ゲーセンで、初めてアウトランの海外バージョンをプレイしました。プレイしていてすぐコースが違うなぁ…というのはわかったのですが、他にも何かが国内バージョンとは違うのです。何かが…。そう、最近ゲーメストでも問題になっているギアの感触が全然違うのです。よくはわからなかったのですが、どうやら国内用よりはかなり丈夫にできているようでした。

外人は体が大きく力も強いから丈夫につくってあるんだと言う人も多いでしょうが、それだけのモノが造れるのなら、何故国内用も同じように丈夫に造れなかった（造らなかった）のでしょう!? はっきり言って、セガが日本のプレイヤーを完全にナメているとしか思えませんでした。（少しキツい言い方ですみません。）

海外バージョンの話はひとまず置いといて、自分のよく行くゲーセンのうち、アウトランのある店7軒のことを考えてみました。その中にはハンドルがこわれてしまい、バカになっている店も多く、とってもやりにくい!!

さらにA店（都内でも有名な店で客のマナーなども最高）では、ギアガチャがわかる何カ月も前にギアやハンドルがブッこわれていました。普通にゲームをやっていてさえ、こんな状態なんです。

これはもうお店側のメンテナンス以前の問題で、構造上の欠陥としか言えないんじゃないでしょうか？

アウトラン1台って本物の軽自動車なんかよりよっぽど高いんでしょう？ 本物の車のギアやハンドルって、アウトランなんかとは比べものにならないくらいよく使われますよね。でも、車のギアやハンドルが壊れたなんて話は聞いたことがありません。

アウトランだけじゃない。大型筐体のゲームってほとんどが故障だらけです。一方的にプレイヤーやオペレーターのメンテナンスの責任だとする前に、メーカー側ももっと耐久性、安全性を考えるべきです。

（東京都　アウトランナーズ君）

ギアガチャややかせぎって良識の問題じゃなあい？

☆11月号の「ギアガチャって邪道じゃない!?」（42頁）という意見に同感。

ゲーメストって書いてること、実際にやっていることが違うような気がするんだよね。

コスリは許せないことだって書いておいて、ギアガチャは許せるなんて、おかしいよ。それに、8月号で永久パターンや残機かせぎの問題を取り上げたのに、実際は、めざせハイスコアのコーナーには点かせぎを使用したスコアが1位に載せられているのはどう考えても変だよね。「君こそゲーメスト」のゲーメストっていうのは、長時間かせぎを使って、店の人やそのゲームを

（東京都 007となかまたち君）

★ウーンとても難しい問題だね。ゲームセンターってやはり友達といっしょに行くのが一番楽しいんだけど、一度勇気を出してお父さんをさそってみたら。きっと味方になってくれると思うよ。

競馬新聞もいいけど時と場所を考えて

☆私は時々某社直営店に行くのですが、そこの店の店員が変わっているのでお教えしましょう。また、私の意見も少し言わせてもらいます。

簡単にいうと、その店の店員はカウンターで競馬中継をラジオで聞き、そして競馬新聞らしき物を持ちながら、赤鉛筆を持っているのです。（小中学生に解るだろうか？）少なくとも私が遠目で見るぶんにはそう見えました。

その店には、ほとんど中高生しか来ないので、比較的明るい雰囲気を出していたのですが、その店員の周りだけは一種異様な空間を感じさせていました。

一方、同じ商店街にある、別のゲームセンターでは、小中学生が店員にあいさつさえしています。それにカップルや子供を背負った若いお母さんの姿まで見えます。

どんなに設備がよくとも、商売をしていく以上、店員もそれなりにモラルを持ってほしいものです。客が今一番必要としているものは、老若男女が映画館のように気軽に入っていける、という店の環境だと思います。

当然の事だと思う人もいれば、独りよがりな話だと思う方もいるでしょうけど、少しでも皆様の話のタネになってくれれば、私はそれだけでうれしいです。

P・S 私のスコアネームは〝H－R〟です。もし横浜で見かけたら、気軽に声をかけてくださいね。もち女性もね！

（神奈川県 田中浩君）

★ほんとにね。管理者って、ただいればいいという訳じゃないよネ。まして仕事中に競馬新聞、広げているなんて論外。

やりたい他の人たちに迷惑をかける人のことを言うわけ？常識あるゲーマーなら、かせぎや邪道技なんて、そのやり方を知っていても使わないんじゃないかな？

今、小中学生のゲーセンへの立ち入り禁止が問題になっているけれど、それ以前にプレイヤーのゲームへの取り組み方の方が重要な問題じゃないかな。

僕自身は小中学生がゲーセンに来ることは悪いことではないと思う。むしろ良いゲームをすることで判断力、集中力、反射神経がある程度養われると思っている。だけど、おかしな方法でゲームをして、その子供の性格がゆがめられたり、常識が麻痺してしまうのなら、マイナスの面が大きいんじゃないかな。

話が横にそれてしまったけど、とにかくひとりひとりのプレイヤーが良識とゲームに対するしっかりとした考えを持ってゆかなければ、ゲームやゲーセンに対する社会の見る目って、いつまでも変わらないと思う。そのためにももっとゲーメストにはしっかりしてもらいたいんだよね。

（石川県 一言居士君）



ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆アーケードゲーム基板、グラディウス、テラクレスタ、スクランブルフォーメーションなどを安価にて御譲りします。くわしくはW封筒で。（〒160 東京都新宿区高田馬場 西橋倫治）

☆アーケードゲーム基板、フロッガーと筐体（テーブル）14インチ水平パネル2台とスペアボタン2個つけて、25、000円で売ります。送料はそちらもち。往復ハガキで連絡を。（〒780 高知県高知市宝町 山村正人）

☆ゲーム基板、バラデュークを20、000円ぐらい、バブルボブルを5～60、000円で。くわしくは60円切手同封の封書で連絡下さい。（〒390－03 長野県松本市大村 横林克幸）

☆アーケードテーブルゲーム機（ミニタイプ）を30、000円以上で売ります。PC88SRやX1などのパソコンをつなげて、ゲームができるようになっています。Wハガキ待ってます。（〒547 大阪府大阪市平野区加美東 辰田恒樹）

☆アーケードゲーム筐体（14インチディスプレイタイプ）を売ります。パネルとPCBがありませんので8、000円位で。多少なら値引きも可。連絡はWハガキで。（〒254 神奈川県平塚市御殿場 河野靖）

☆ゲーメスト創刊号から87年11月号までを各200円～250円で、ゲームミュージック（7枚）を各1、000円で売ります。Wハガキで連絡して下さい。（〒784 高知県安芸市川北 松本英明）

☆ナムコゲームミュージックVOL1、2（カセットテープ。ポスター付き）をセットで3、000円で売ります。まずは往復ハガキで。（〒384－01 長野県佐久市中込 土屋研英）

買います

☆ボスコニアン、ディグダグIIのPCBを持っている方、安く売って下さい。返信用切手を同封の上、封書で連絡を。（〒274 千葉県船橋市三咲 西上直洋）

☆アーケードゲーム基板、べんべろべえ、ロードランナーIを安く譲って下さい。業者、ゲーセン経営者、マニアの方、誰でもいいからお願いします。（〒861－11 熊本県菊池郡西合志町須屋 江島英靖）

☆セガソフト、スペースハリアー、ロッキー、ザ・プロ野球を各3、000円＋送料で買います。ハガキ下さい。何年でも待ちます。（〒496 愛知県津島市祢宜町 野村高志）

その他

☆PC8001MKII、ディスクドライブ（エプソンTF10・2ドライブ）ケーブル、ディスケット（30～50枚）を、あなたの持っているイシターの復活の基板と交換して下さい。できれば筐体もつけて下さい。封筒で連絡を。（〒670 兵庫県姫路市小姓町 井上智紀）

☆僕のセガソフトのスペースハリアー、ファンタジーゾーン、ダブルターゲット、ジリオンのどれかと、あなたの北斗の拳、ウッディポップ、魔界烈伝、ワールドサッカーのどれかを交換して下さい。全て箱、説明書つき、Wハガキで。（〒277 千葉県柏市中原 山本厚志）

もうがっかや？

（山形県の言葉＝高橋雄次君提供）

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイラントでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

1988/3月号　G　88年1月30日発売

手はかじかんでも心は燃焼 闇に野放し!そりゃ結構!



NO.18

CONTENTS

《ちゃぶたさん》
「なまけものの、ごろんたくん。寝ているところを起こすと、狂ったように走る。でも、またすぐ寝てしまう」。
《めたるぶたさん》
「得体のしれないやつ。つおい?なぐるとなぐり返してくる。ときには1分半もなぐり続けることもある」。

ぐーぜんにもヘリコプターゲームが4つ出そろってしまった号。シューティング全盛だったんだよね。ひそかにぶたさん、忍、ニンジャウォリアーズといったアクションも出ていましたが。もっとも、ダブルドラゴンが夏に爆発的にヒットしたばかりなので、各社内密に格闘モノの開発をすすめていたころでしょう。

〔131P.〕…落ちついて話してくれるオヤジさんが感動的にカッコいい。話し合いはこうでなくては…。やたらと理屈っぽくて攻撃的ならいいってもんじゃないんだよ!!

〔132P.〕『天才・私の想像の世界』…実はおたやんと山河氏はウルトラマンマニアなのであった。

左下『キスの嵐の中で…』ひとことだけいわせてください。

昨夜、高校時代の友人からひさびさに電話がありました。「彼女と、その友人(女の子)と3人で海に行くんだけど・諸に行かないか』とのこと。

泣きごとは言いません。好きだからこの仕事をやってきたのだし、こうした本を作れる立場にある私が、私事を犠牲にしてでもゲーマーの歴史を形として残すのは、義務ですらあります。編集部への泊まり込みだってへのかっぱです。しかし、しかし。読者に同情を求めるのは編集としてやってはならないことではありますが。輝かしい20代の夏の日が、すくなくとも1日、この本の代償として捧げられたのだということを、せめて知っておいてください……。ああ、結局めぐり会うことのなかったプロポーション抜群らしい(伝聞形)女子大生よ、またいつの日か…。

(埼玉県　ロッキー栗原君(仮名)㊥)

★甘くてスッパイ青春だねぇ(もうヤケクソ)。

〔137P.〕中央右マンガ…毎月こんなんばっか…。右下にはまたも山田健二氏の名が…。

おたやんのアイランド回顧録

(Ⅷ)思い出に残る投稿者(その4)&その後のワタシ

ありがとうみなさん

3年間の編集部生活にピリオドを打ち、私が引退をしたのが32号。たくさんの読者の方から「ご苦労さまでした」とか、「やめないで」とか、「ありがとうございました」といったお便りをもらいました。

最後のアイランドを書き上げ、皆さんへのメッセージを書いていた時。本当に涙が止まらなかったのを覚えています(よかった、自分の部屋で書いてて…)。

最後の校正を終え、いよいよ富山に帰るという数日前。編集部のお別れパーティーに招待されたのです。

居酒屋の一角に陣どって、一通り注文を終えた時、突然渡された大きな花束と一冊の本。びっくりしてまず花束を見ると「女性読者より」と、常連投稿者の川村真理さんの文字(たぶんそうだと思う)で書いてありました。感動にむせびながら「THE INFERNAL ISLAND」と書いてある本をパラパラとめくった時…私は大粒の涙を流し、その場にうずくまってしまいました。

私の目に映ったのは、たくさんの投稿者の私へのメッセージでした。聞くところによると、有志が全国の常連投稿者に呼びかけ、原稿を集め、1冊の本にまとめたとのことでした。まさに、私だけのために読者がつくってくれた、私のためのアイランドだったのです。泣きじゃくる私は、一言「ありがとう」と言うのが精いっぱいでした。

参加者名簿を見て再び涙々。あぷりんさん、いくこさん、転清君、海軟風君、川瀬ととみさん、川村真理さん、栗原君、K君、さすかっち円空君、雑君センセ、ジグラット君、七瀬将斗さん、SKyBlueさん、BIT君、蜂文太さん、山崎拓さん、山本まるみさん、そして横山浩子さん…。

みんな私を支えてくれた、大切な仲間たちです。この時ほど「アイランドやっててよかった!!」と思ったことはありませんでした。

富山に戻り、普通のサラリーマンとなった今でも、この本は私の一番の宝物です。スタッフの厚意でいただいた、その生原稿と一緒に大切に保管してあります。

いつか私の子供が大きくなった時。ゲーメストとこの本を見せ、「父さんは昔、こんなに素敵な仲間に囲まれていたんだ」と話してやるつもりです(変ですか?)。

それにしても私って本当に涙もろいんですね。3年も前のことなのに、思い出しながら書いている今でも涙が出てくるんですよ。本当に皆さん、どうもありがとう!!

(横で嫁さんクスクス笑ってるし…)

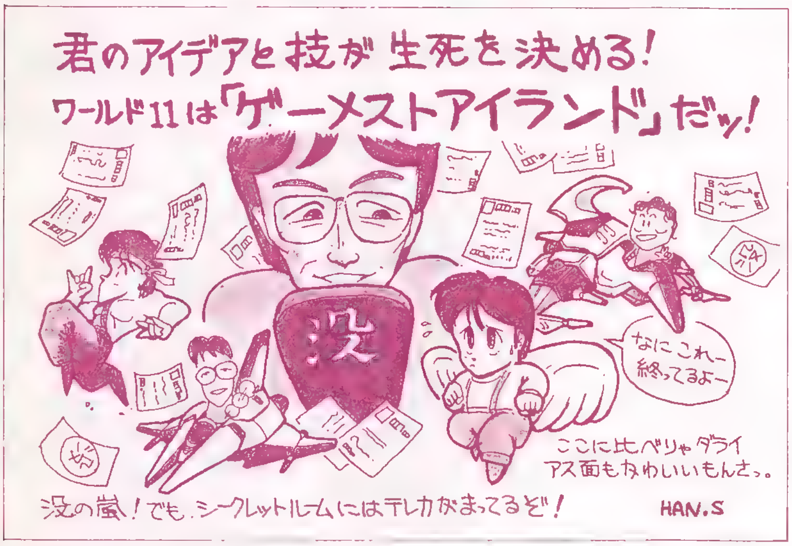


▶ハワイにてしあわせいっぱいのおたやん。

ゲーメストアイランド

なんだ——ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　(T)ことTM



⬆(東京都　HAN.S君)
★シークレットルーム入りだ！　テレカあたりね。

今月のボツはいやだっ!!

ゲームについて思い切って父と話し合ったそして…

☆初めて手紙を出します。1月号のゲーメストアイランド(特集：ゲームセンターはなぜ悪い所なのか)を父に見せ、2人で話しあってみたので、そのときのことを書かせてもらいます。

まず父は「内気な君だってゲームをやっていれば友達を見つけることができる」という所に問題があると言いました。「友達をつくるのは確かにいいことだが、ゲームセンターでしかつくれないのはどうか？」

ナルホド、と思いました。僕も小学生の頃は内気で、クラスでもすみに追いやられていた方でした。そのため、内気な人の気持ちは痛いほどわかっているつもりです。

ゲーセンに行くと友達がいる、そして楽しくしゃべれる。とてもすばらしい事です。学校でもそんな感じでみんなとしゃべってみて、友達ができたら、もっとすばらしい事でしょう。それこそゲーセンが友人関係に一役買ったといえるのではないでしょうか。

ゲーセンで友達をつくった人は、その友達とゲーム以外の話もしてみましょう。きっとお互い信頼しあえる親友になれると思います。(口で言う程にうまくはいかないでしょうが、努力はするべきです。)

次に父は「ゲームはスリルを味わうものだから、そういう者は大人になったらギャンブルに走るだろう」と言いました。これは絶対に違う!! ギャンブルのスリルとゲームのスリルとは全く異なるものでし、あんなもの(と言ったら怒られるかな)と一緒にしないでほしい!!

その他は「ゲームをしていると気が散って勉強がはかどらない」「みなさんの意見は自分勝手な所もあるし、ゲームを反対する者の立場にも立って考えるべき(これは大切だと思います)だ」などでした。

そして最後に「ゲームをしてもケジメをつけて、ちゃんと勉強ができるのなら文句は言わない」と言ってくれました。ゲーセンをべつに不良のたまり場とは思ってないとのことです。

うーん、やっぱりみなさんも一度親とこの事についてじっくり話しあってみるべきです。腹が立つことも言われるでしょうけど、親も子供のためを思って言ってくれてるのだということを忘れずに!!

それと「オレはゲームもやるが、勉強もやる!!」という所を親にも見せてやりましょうよ。いつかゲームがみんなに認められる日が来るまで、ゲーメストさんを中心にガーンバ!! もちろんメーカーさんもですよ!!

P・S　父と話しあえてとてもうれしかった。頭ごなしに言わず、ゆっくりと話しあってくれた父は優しく、本当に尊敬するべき人だと思いました。でもゲーセンを理解させるのは…ムズイ。

(京都府　ALPHA　K.I.君)

★親と子、もっとも近い関係でも分かりあうことって難しいものですね。だが、誰でもできることは分かりあおうと努力することです。その意味からもK.I君りっぱ。カードあたり。



ゲームは バクハツ だっ!!

お年玉なるものは
すでに消え
懐はすっからかんでも
想像力だけはたっぷりある
なーんちゃって
行ってみよう!!



⬅（青森県　しばた君の友人君）★りあるたいぷぱっくまにあ。以上／

ドラスピのエンディングから 限りなく広がる 天才・私の想像の世界

☆ドラゴンスピリットのエンディングを見て、わしは思った。好きな時に変身を解くことができる（ザウエルを倒した後に、ブルードラゴンはアムルに戻るんだに…㊙）のなら、変身ヒーローとして立派にやっていけるのではないだろうかと。

例えば、城下町に怪獣が出現（もしかしてゴモラだろーか?…㊙）、アムルを隊長とする国境守備隊に出動命令が出る。（BGM：わんだばだばわんだばだば……）

必死に攻撃する守備隊の努力もむなしく、暴れ回る怪獣。この時、アムル隊長は行方不明となっていた。怪獣の進撃がもう少しで城にまで及ぼうかというところで、裏の林からピカーッと光が出てブルードラゴンが現われる。「あっ、ブルードラゴンが来てくれたっ!!」と隊員の声。

格闘の末、必殺技ドラゴンブレスで怪獣を倒し、夕日に向かって飛んでいくブルードラゴン。見送る隊員たち。

すると向こうから走ってくる人影が…。「おおーい!」「あっ、アムル隊長だ!」「どうしていたんですか、隊長! 心配してたんですよ」「いやぁ、ブルードラゴンに助けてもらったんだよ」とアムル。

そしてナレーション。「戦いには勝った。しかし第2、第3の怪獣がまた平和を乱そうと襲ってくるかもしれない。がんばれ国境守備隊、がんばれブルードラゴン!」とこれで1話完結。

ならば、当然最終回はアムルが自分がブルードラゴンであることをバラすパターンになる。

「姫、僕は実はブルードラゴンだったんだ」「ええーっ!!」とアリーシャ姫。「よいの明星に向かって一条の光が飛んでいく、それが僕なんだ!」とまぁこういう具合に。

それで、えーと…おわり。

（北海道　MIN君）

★ギャハハハハッ!! 私ぐらいの年齢だと大笑いだゾ、こいつは。（ウルト○セブンの再放送やってなかった地域の中高校生以下の読者には、何が何だかわからないだろうけど）思わずテレカあげちゃうよ。（うーん、今月のお便りの中では一番笑えた…）



⬆（長野県　DOTオサダ君）★Qちゃんの表情がサイコー！　テレカあたりね。

感動のクリアだーい♡ ありがとうゲーメスト

☆今日は、あまりにうれしくて誰かにこの感動を伝えたく思い、ハガキを出しました。何がそんなにうれしいかって言うと、あの「アフターバーナーII」やっとクリアしたんですよ」

11月にいつも通っているお店に入って以来、毎日せっせとやってたんですが、14~15面位が壁になっちゃって、もう限界かなーなんて思い始めてたんです。BUT! そこで救世主のごとく「GAMEST」!! こいつぁーありがたかった。あんなにしっかり特集してくれちゃって…。

貴誌を読んでいたおかげで、20面をクリアした時、思わず「やったっ!!」と大声でわめいてしまいました。そしてめでたく23面……MISSION COMPLETE……ああ、やった。

涙が出そうになる位の感動を、仲間にてれ笑いをしてごまかしながら、静かにコマンダータイプのマシンから降りると、周りじゅう人、ヒト、ひと…。うれしいやら、てれくせーやら、もう大変!

それ位たいした事ないという人も大勢いらっしゃるでしょうが、ヘタな野郎のさえずりと聞きのがして下さい。最後に偉大なGAMESTに最上級の敬意と感謝をこめて…。

（埼玉県　谷岡茂君）

★おめでとうさん!! ゲーメストを読んで、1人でも多くの人に全面クリアの喜びを味わってもらえたら、私達編集部の努力もむくわれるというものです。

（なにが簡単なんだよ!） キスの嵐の中で 孤独にプレイする私でした

☆あるゲームセンターに行きフェアリーランドストーリーをやっていた時、いきなりカップルが現われました。

そのカップルは僕の方を見て笑い、そして女の方が「これ、難しいの?」と男に話しかけると、男は「簡単だよ」と言いました。

そして10分ぐらいたってから…いきなりそのカップルは、なんとキスをして抱きしめあいはじめました!!　（ゲーセンの中でだよ、ゲーセンの中!!）

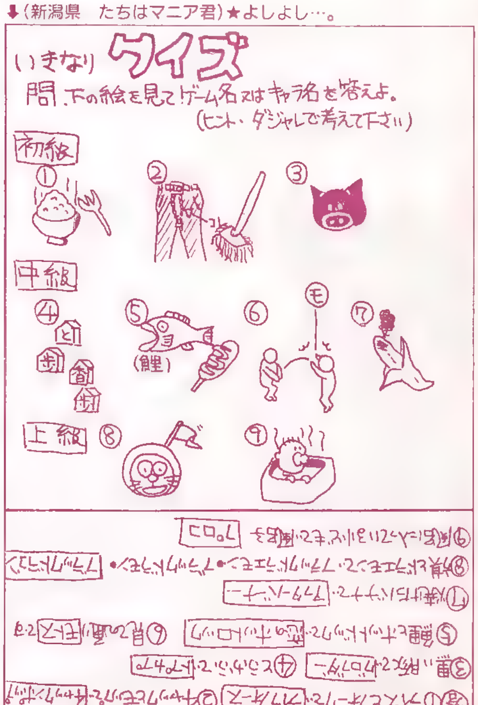
僕はあっけにとられ「何て野郎だ…」と思いました。（その女がブ○ならともかく、美人だったので…）もっと頭にくるのが、場所が最悪の所。なんと僕のまっ正面!!

いくら何でもゲームセンターにきて、そこまでやらなくてもいいと思うんですけど?

（埼玉県　ごりさん）

★自分の生活とのあまりにものギャップに耐えきれず、ゲーメストアイランド担当者は涙を流すのであった。ちゃんちゃん。

⬇（新潟県　たちはマニア君）★よしよし…。



聞いて聞いて おこってんだぞーのコーナー

1988.3

別にいつもおこってるんじゃありません
いつもは優しいボクですが
この時はおこった、おこった

わが子が大切だからってあまりじゃございませんか

☆私の住んでいる町の、あるゲームセンターでの出来事です。

私はいつものようにそのゲームセンターに行き、ゲームをPlayしていました。すると、そこへ小学校1～2年生位の男の子がやって来て私のやっているゲームを見ていました。

——しばらくたってから、その子の父親らしいおじさんが入ってきて、その子に大きな声で言いました。

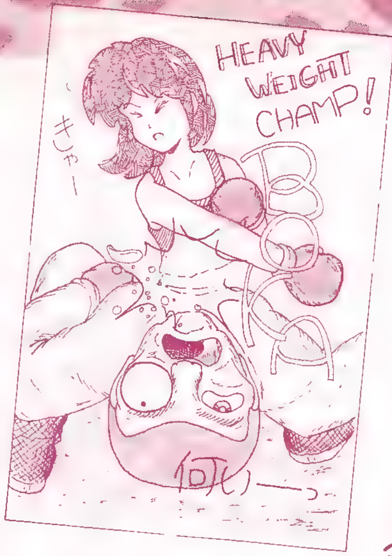
「こんな所に入るとバカになっちゃうよ。それにこわい人達がたくさんいるから早く出なさいっ」と。

(その時そこにいたのは、私とその子供だけでした)。

その言葉を聞いた時、ムカッときて、ゲーム途中なのにそのおじさんを睨みつけました。そのおじさんは、私と目が合うと、さっさと子供も連れて出て行ってしまいました。

(静岡県　SKY君)

★SKY君はまたしても大人のエゴとおろかさを垣間見てしまったのだ。いい体験じゃありませんか。へのかっぱでいこう。



⬅(沖縄県　TOMO・P君)★……。

ゲーム台をぶったたいたぼくのお友達の場合(ぼくじゃありません)

ゲーメストの皆さん、今年も頑張って下さい。

いきなしですが、2月号44ページの「なぐる・けるは悪いかも…でもそれだけ好きってことじゃない?」を書いた後で少し反省している石木賢治君、割と気持ちが分るような気がします。僕はやりませんけど。僕のお友達が割とします。そのお友達は今はパチンコに燃えていますが…。

以前、そのお友達が某所でゲーム台を割とひかえめにぶったたきましたところ、ヤ風のお兄さまがやって来まして、お友達の肩に手をかけ、やさしく申しました。

「おんしゃー、そんなことしよったらしまいぞ」㊖(お前そんなことしてると終りだぞ)

お友達は、すっかりおとなしくなってしまいました。

まあ、ぶったたくという行為は、かわいさ余ってにくさ100万倍ということでしょう。

誰しも、ゲーセンにゲーム台をたたきに行く人なんておりませんしね。

ぶったたいた後、基板から火がふいたら泣いて詫る、といったような覚悟でイドンでいただくことは、ベリーグーな訳がない。感情の高まりの上のことですから、普だんはいい人なんでしょ。

他人が迷惑なのは、多分良くないことなのでしょうからやめた方がいいんでしょうね。これは割とムツカシイ問題です。

でもね、もしやるんだったら、顔面に血管ブリブリに浮ばせて「ガッディーム!!」とかやったら、あなたはもうヒーローですね。はっはっはっ。

(高知県・書いた後でかなり反省している、むいらぷあま君)

★次は僕のお友達のではなく僕ご自身の体験談をお待ちしております。はっはっはっ。

なめんなよー「ダマスことは悪いことです」

☆私は「恐怖のアゴリアン君は魔界村を見たか君」(2月号・41ページ)とほぼ同じ状況下にある一人のゲーマーです。

私は金がなくゲーセンに行けなくなった時、駄菓子屋に行ったのですが、やはりゲーム台全5台中4台がファミコンゲーム(ちなみにもう1台はコピーゲーム)だった。怖いことに、入っていたゲームは長い時間を要するドラゴンクエストⅡや覇邪の封印などのRPG!! しかも3分間10円というスゴさ!!

思わず店の人に文句を言おうとすると…。店の人は気のいいおじいさんとおばあさんだったのです。

老人おもいの私は文句を言うことなどできなかった。しかも気のいいお年寄りなんだもの…。

これはおそらく悪徳業者が、ゲームを知らない老人をだまして、ゲーム機を入れさせているのだと思います。さあ!! 地方のヒサンゲーマーのみんな!! 立ち上がろうぜ!! こんな大悪党ルーダ(?)は許せないぞ!!

といいつつ、どうすることも出きない私だったりする…。

(福島県　おいしくてMEG君)

★プレイヤーをなめ、人のいい老人をだまして、この一…。



⬆(兵庫県　ILLUSION君)
★ゲゲッー、思わずどっきりアテナちゃん。ボールペンでおみごと。

ゲーメストよ…ずっちょん君になぜコメントをあげんのか!?

☆2月号の44ページの〝ういにんぐらんなあずっちょん〟君、君はエライ!!　君の行いは文化勲章をあげてもまだ足りない!!

ぼく達の町では、一応ゲームセンターには入っちゃ悪いってことになってるけど、別に見つかってもおこられないし、つれ戻されたりもしない。

本来の補導っていうのは、このように、ただやみくもにゲーセンから子供を「つれ戻す」のではなく、万引きやカツアゲがおきないように「見守る」ことではないでしょうか。(といっても、ぼく達の駄菓子屋ゲーセンMでも、たばこスパスパすってる高校生位の怖いお兄さんが…)

ぼくは言いたい。このすばらしいういにんぐ…君の意見に、なぜ、ゲーメストはコメントを添えてあげないのか!? えっ!!こういうすばらしい意見にこそ、コメントを添えて上げるべきだ!!

(群馬県　KIY君)

★ゴメンナサイ、ゴメンナサイ。

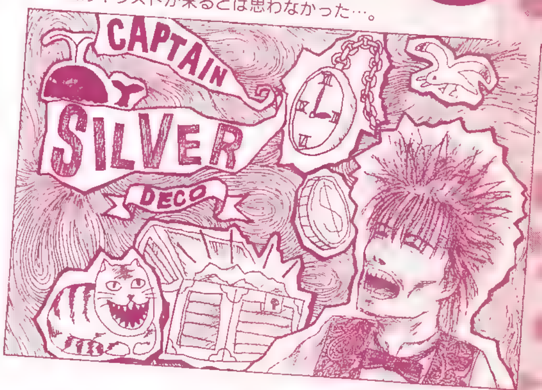
⬇(北海道　TAC' N君)
★んなわけねーだろー!?



ふれあい ゲームの世界

偶然の出合い
おしゃべり
ときほぐしていくうちに
発見した共通のつながり
ゲームって
ほんとにいいですね

⬇（福岡県　安全靴君）★さすかに私もこのゲームのイラストが来るとは思わなかった…。



パスワードの誘惑に負けた私ですが…

☆某月某日、僕は某ゲームセンターでレインボーアイランドをやっていました。プレイを終えて、ふと前を見ると、3つのパスワードが書いてある紙があったのです。

……さっきやってた人達のだ…とっさに周りを見て手をのばし、ポケットの中に…。今思ったら、なんと情けないことをしたのでしょう。

僕は忘れていました。イシターやバブルボブルで、必死で分かったパスワードを他人に奪われた時の悔しさ、怒りを。絶対やってはいけないと思っていた事です。

奪ったパスワードで僕は一度プレイしました。今までなかなか上がらなかったスコアがみるみるうちに上がっていきます。本当にびっくりしました。

気が付くと、後ろに、先程やっていた人がいました。多分、忘れたパスワードを取りにきたのでしょう。僕はどきっとしましたが、知らぬ顔をしてプレイをしつづけました。

顔の皮が厚い。まさにその通りです。しかし、パスワードを使っても、腕は上がりません。いつもの所でゲームオーバー。逃げるようにしてその場を去りました。

少しして、又、レインボーアイランドがあいているのを見つけて、懲りもせずにやり始めました。あえなくゲームオーバー。

そこで、例の紙を手に取って見ていた時、「それ俺達のなんだけど」と、後ろから声をかけられました。

始めから見つかっていたのでしょう。僕のような二流プレイヤーが、パスワードを知ってるはずはないし、知ってるような人だったら、あんな所では終わらないはずです。

僕は茫然として、何も言えずに紙をかえしました。

本当に情けないと思います。今まで僕は、ゲームにある種の情熱をもって接していました。この件で、あの信念ともいうべき気持ちはなんだったのか、こんなことまでしてゲームをすることだったのか、と反省しています。あの後、本当に空しい気持ちになりました。

ゲームを始めて5年。あらためて自分を見なおす時が来たと考えています。自分はなぜゲームをするのか、又、その信念は本当に動かないものか考えてみようと思います。

全国のプレイヤーの方々、僕のような事は決してしないようにして下さい。僕も二度とやりません。本当に反省しています。

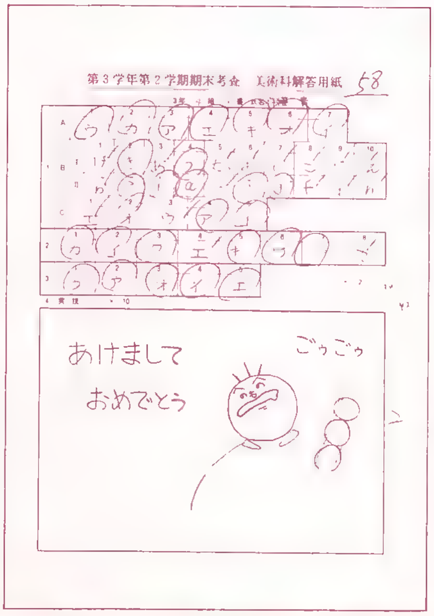
最後に、あの時のパスワードの持ち主の方々に、あの時言えなかったことを記します。本当にすみませんでした。どうかお許し下さい。二度とこんな事はしません。すみませんでした。

（宮崎県　K－I君）

★誰にだって誘惑に負けそうになったり負けたりすることはあるさ。誘惑に負けて、しかもマジに反省している君は人間らしくて、すばらしいよ。少なくともそういう君が好きだ。成長の第一歩。東京へ来たら編集部に寄ってね。

今月のおめでたい方

美術の期末試験で58点をとった仙台市の伊藤貴君です



⬅これは僕の中学校の美術の期末試験です。

問4　実技　年賀状を描きなさい。

という問題があったので、僕は思いきって、オリバー君を書いてみました。先生はこれを返すとき、「何ですか、これは!?」と言ったので「オリバー君です!!」と、元気よく答えてあげました。

すると先生は、「受験生がこんなにふざけて…、来年は泣きますよ!!」と怒ってしまいました。

P・S1　よく2点も取れたなあ、と思う人もいるでしょうが、ちなみにこれはクラスの最低点でした。悲しい！

P・S2　この後、先生は「無条件でお前の通信簿は2だっ!!」と言ってくれました。

★「無条件で君はおめでたい」って言ってあげましょう。

君はヘタな詩人よ、のコーナー

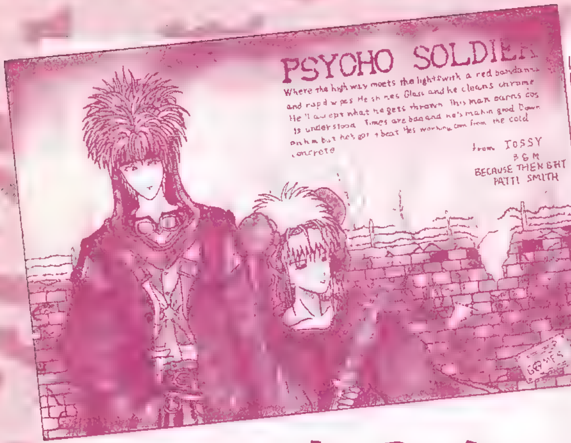
長ければいいという
訳じゃないけれど
情熱がなければ
これほど長――くは
できないぞ、っと。

〈詩どえす〉ゲーマーの心境

何もなかった所から
共通点を探し出し
そこに一つの輪が出来る
ゲーセン通って6ヵ月

毎週一度も休まずに
皆勤賞でもくれないかしら
そんな楽しい憩いの場所を
くだらないとあざけり笑い

あいつは不良とののしり叫ぶ
それをなんでと聞くならば
お金をたくさん使うだろ！



←（北海道　米ニスト井斉君）★はがきにはちゃんと住所を書きなさい!!

ゲーメストで知った意外な発見！

☆某月のある夕方、私がいつも通りアフターバーナーIIを15面で終わってしまったとき(ヘタクソ)、「久し振りだねー」と声をかけてくる人がいた。

おっと、その人は大学に入ってからは1回しか会ってないが、予備校時代にゲーセンでよく会っていた人ではないか！

あまりの偶然の出会いに、思わず話し込んでしまいました。

それで「A・BIIで最初に出てくる敵機をそろえて出すためには○○の時に××する」とか「最初のゲームは最初にマニア向けにしておいて、後で一般向けにするので、きたない」とか「あのギャグを梅にするゲーメストのセンスはダサイ」(これはウソです)とか話しながら某有名ゲームセンターに行きました。

そこには、いつもゲーメストが置いてあるのですが、その人はいきなり12月号をとると、「実はここに載ってるんだ」というので見てみると、なんとA・Bヒット数全国1位のEATさんではないかッ！

昔からゲームのうまい人だと思っていたが、ここまでとは！　私も負けじと「実は僕もだよーん」と11月号の「コンバットスクールの狼」を見せました。(なさけない…)

それにしても意外なところでゲーメストが役立ちましたねー。「これからも投稿し続けるぞ」と新たに誓う私であった。

（愛知県　はまきた原人はちゃっ君）

★意外なふれあいに一役かったゲーメスト。これからもよろしくね。

↓（東京都　川名景清さん）★のっぺりとした(何という表現だ…)表情がよいですな。



あ・ぶ・な・い　ゲーマー度ちぇっく

☆以下の質問に○・×で答えてください。

❶ワンダーモモのポスターを下からのぞきこんだことがある。

❷ゲーメスト11月号のマンガの本当の題名、のっていた雑誌を知っている。

❸ワンダーモモの歌は全部覚えた。

❹トイポップはアチャのセミヌードを楽しむためにやる。

❺ガントレットのバルキリーが左へ歩くとき変なことを想像した。

❻バルキリーの声に興奮した。

❼ワンダーモモのクロコになりたいと思ったことがある。

❽ゲーメストアイランドに女の子の絵が少ないと悲しい。

❾ＴＨＥ野球拳をさがしまわっている。

❿ＴＨＥ野球拳で５回勝つと何がもらえるか知っている。

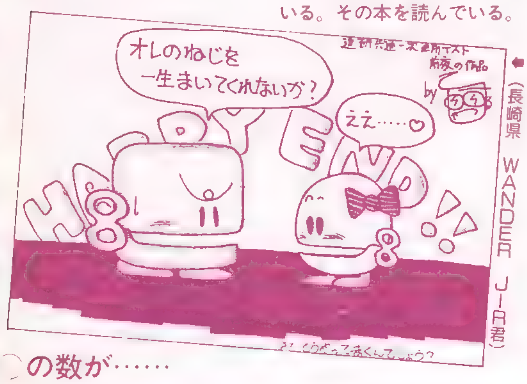
⓫モモやカイの着せかえ人形をつくってほしい。

⓬ゲームをやっている女の子にどうしても声をかけたくなる。

⓭マリちゃんの言葉を聞くために400円つかったことがある。

⓮ラビオ・レプスのお姫さまが妹と同じコスチュームでないことに怒りをおぼえた。

⓯蜂文太氏が他誌に名前をかえて載っているのを知っている。その本を読んでいる。



←（長崎県　WANDER JIR君）

○の数が……

♡0…君こそ普通のゲーマーだ。

♡1～5…少しあぶないねー。でもまだまだだいじょーぶさ。

♡6～10…今からでも遅くはない！　立ちなおるのは今しか!!

♡11～14…君はもうドロ沼だ。残った道は…。

♡15…何も言うことはない。

※❷と⓯で○をつけた方、あなたかなりの「つう」ですね。内山、森山、雨宮ときてピーンとくるでしょう。君は本当のロリコンだ!!（自分もだったりして）

（千葉県・ＡＩＤ君）

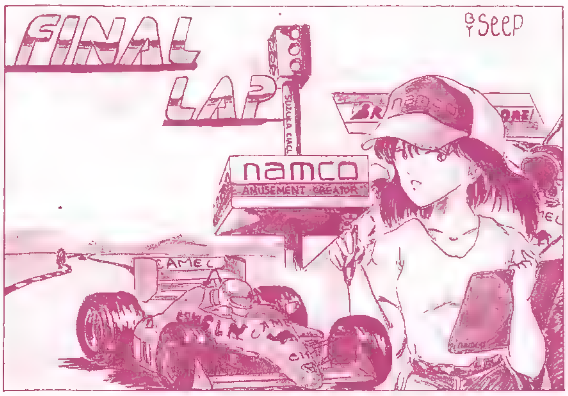
★おもしろい!!　ドロ沼のあなたも、あぶないあなたも楽しめたと思います。テレカあたりね。

たかられたらどーすんだ！
本当にそこがそうなのか
知らないくせして世間の人は
言いふらす
そんな非難をのりこえて
何をするのと言うならば
少ないこずかいつぎこんで
モンスターに勝負を挑む
　時間の無駄とあざ笑い
　不良の巣などと決めつける
いや、ただひたむきな
ゲーセン野郎
クリア画面を見たいが為に
ゲーセン雑誌を片手に持って
半日いたこともあったっけ
知恵を絞って考えたけど
つらいなんて思わなかった
たかられたりもしなかった
ただ目の前に人がいて
そこにいる人は皆仲間
ただひたむきなゲーセン仲間
時間の無駄というなかれ
不良といっしょにするなかれ
たかがゲーム　されどゲーム
我らゲーマー
ゲームが好きで
ひたすら好きで
第二の故郷がゲームセンター

それから時が流れ
大人になっていき
我らが親になったとき
ゲームセンターに
どんな姿であえるだろう
どんな形であうのだろう
そして何と言うのだろう
くだらないとののしるか

なつかしいと思い出すか
自分の息子には伝えたい
ゲームセンターっていう所
ゲームの世界が広がる所
ゲームを通じて仲間が出来る
ふれあいのある場所だよと

（山形県　Mr.ホープ君）



➡（長野県　羊君）

★俵万智の「サラダ記念日」って知ってるかい？　ゲーム界の外では、今、サラダ化現象一色なのだ。つまりサラダのように新鮮な詩を、みなさん作りましょうって訳。よって、ゲーメストでもサラダ化現象して、「新鮮な詩や短歌…それと君さえあれば　二人の世界」というような、見事な詩(短歌も含む)を大募集するぞ。

こちら こだわり派

毎日々々同じようなことをしていると ついホントのところを見落としてしまうもんだ だから一日一度の反省が必要なのかな?

☆ぼくは、静岡県に住んでいる中学3年生です。

ある日、家で寝ころんでマイコン雑誌を読んでいると、こんなことが書いてました。

★ウィルトークタイトー三島(静岡)

●当店では、有線のリクエストなどを受けつけております(もちろん無料)。好きなアイドルの曲なんかを聴きながら、ゲームに熱くなるのもよし、気分転換に楽しむもよし。

ぼくは、まだ行ったことがありませんが、一度行ってみたいと思っていました。好きな歌手の歌を聞きながらゲームをするとは、ちょっとかわっていて、おもしろそうな店だなあと思っていました。

そんなゲームセンターは、ここいらへんにはありません。ぼくは受験生です。それに住んでいる所は富士市です。だから三島へは今は行けません。

ある日、また新聞を読んでいると、とても腹の立つ記事がありました。その記事の内容は

酔ってゲーム機壊す

三島署は十日夜、三島市栄町○○、家事手伝い○○(三三)を器物損壊で現行犯逮捕した。

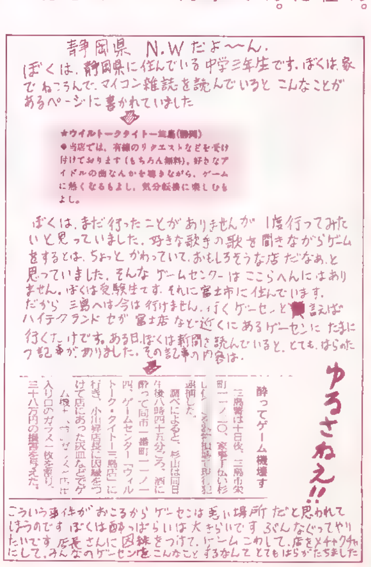
調べによると、○○は同日午後八時四十五分ごろ、酒に酔って同市一番町一一ノ一四、ゲームセンター「ウィルトーク・タイトー三島店」に行き、小川昇店長に因縁をつけて店にあった灰皿などでゲーム機十八台のガラスと店出入り口のガラス一枚を割り、三十八万円の損害を与えた。

こういう事件がおこるから、ゲーセンは悪い場所だと思われてしまうのです。ぼくは酔っぱらいは大きらいです。ぶんなぐってやりたいです。店長さんに因縁をつけて、ゲームこわして、店をメチャメチャにして、みんなのゲーセンをこんなことにするなんて、とても腹が立ちました。

ゆるさねえ!!

(静岡県N・W君)

★酔っぱらってゲームやる人、壊す人、それ中高生じゃないもんね。マナー以前の問題だ。ゆるせねえーって私も思います。


静岡県 N.W だよ~~ん.
ぼくは.静岡県に住んでいる中学三年生です.ぼくは.家でねころんで.マイコン雑誌を読んでいると こんなことがあるページに書かれていました

★ウイルトークタイトー三島(静岡)
●当店では、有線のリクエストなどを受け付けております(もちろん無料)。好きなアイドルの曲なんかを聴きながら、ゲームに熱くなるもよし、気分転換に楽しむもよし。

ぼくは.まだ行ったことがありませんが 1度行ってみたいと思っていました.好きな歌手の歌を聞きながらゲームをするとは.ちょっとかわっていて.おもしろそうな店だなあ.と思っていました.そんなゲームセンターはここらへんにはありません.ぼくは受験生です.それに富士市に住んでいます.だから三島へは今は行けません.行くゲーセンと言えばハイテクランド セガ 富士店 など近くにあるゲーセンに たまに行くだけです.ある日ぼくは新聞を読んでいると.とても.はらが立つ記事がありました.その記事の内容は.

酔ってゲーム機壊す
三島署は十日夜、三島市栄町一一ノ二〇、家事手伝い杉[illegible]を器物損壊で現行犯逮捕した。
調べによると、杉山は同日午後八時四十五分ごろ、酒に酔って同市一番町一一ノ一四、ゲームセンター「ウィルトーク・タイトー三島店」に行き、小川昇店長に因縁をつけて店にあった灰皿などでゲーム機[illegible]入り口のガラス一枚を割り、三十八万円の損害を与えた。

ゆるさねえ!!

こういう事件がおこるから ゲーセンは悪い場所 だと思われてしまうのです ぼくは酔っぱらいは大きらいです ぶんなぐってやりたいです 店長さんに因縁をつけて.ゲームこわして.店をメチャクチャにして.みんなのゲーセンをこんなことするなんて とてもはらがたちました

世帯もちの私が案じるゲーム業界の姿

☆誌上匿名うちあけ話第8話(1月号:ゲームって怖い人達が作ってるの?)を読みました。私も全くそうだと思いますよ!

私は只今22歳ですが、18歳の妻と3ヵ月の子供がいます。ゲームは子供だけでなく、遊ぶ人すべてに夢をあたえていると思うんです。まぁ最近の子供は、夢を見るというよりただ親からのうっぷんをはらすだけなのかもしれませんが? それでも夢をあたえてくれるには違いありません。

ゲームを開発する人たちはそれぞれ人を喜ばせたり夢を見させることを考える、といった思想を皆もっていると思うんです。現に私もソフトウエアの開発をしていますが、お客さんによろこばれたい、楽しんでもらいたい! っていうのが多少なりともあります。

しかし、それはメーカー側の考えであり、その直営店、一般のゲームセンターには、それが全く感じられないのです。

例えば店の人に両替をたのむと「ほら、両替してやったぞ!」と言わんばかりの態度。

そして、1月号の別コーナーに載っていたギアガチャ行為。昔、ハイパーオリンピックを10円玉を使ってやったり、プラスチック製の定規を使っていたり、最近ではアウトランのギアなど例はたくさんありますが、それを店員がみつけると、ゲームプレイ中にもかかわらずいきなり中断させたり、ひどい人はそのゲームセンターの立ち入りを禁止する店もありました。

まぁ、プレイヤー自身ももう少しモラルを守る方がいいと思いますが、これでは「お前たちにゲームをやらさせているんだぞ!」って感じがしてしまいます。

子供といえどもお客さんなんだから、いなくなれば店がつぶれます! はっきりいって、パチンコ店の方が店員のお客へ対する態度がかなりいいです。学校の先生じゃあるまいし、あ~しろ、こ~しろと言うのは場違いのように思います。

全国のゲームセンターの店長さん、もう少し、自分の店を良くしようとするなら、店員をよく見てて下さい。そうすれば必ず良くなると私は思います。

店側の話はこれぐらいにしといて、メーカーの方にも一言。

例えばアーケード版の隠しコマンド。賛否両論あると思いますけど、私は「否」の方です。知っている人は楽勝、知らない人はいつまでも1面、2面っていう感じで、プレイヤー全体に均一がとれなくなってしまうと思います。そして、プレイヤーはコマンドをみつけるためにお金をつぎ込み、あつくなる。子供達はゲームを楽しむというより、それを見つけることを生きがいにしているようです。

昔、インベーダーゲームというのがありましたが、あの頃は隠しコマンドなど1つもなく、プレイヤーに均一がとれていたし、ソフト自体にもバグがなく、完全なものでしたから、あれだけ爆発的ブームになったのかもしれません。

その反面、最近のソフトは、メーカー側がやれ納期だの裏でも遊べるようにしろ! だの、するからやりにくいソフトが発売されたり、バグがあったりするのではないかと思います。

ゲームソフトではありませんが、私もソフトを制作している1人です。企画、製作をする方は夢をもっていると思うのですが、これを指示している人の頭の中は「お金」だけではないかと思うのです。

これでは、いいソフトは製作することなんか絶対にできません。多少時間がかかっても、いいソフトを製作してくれるようにしてほしいと思います。そうすれば、時間のかかった分人気も上がり、売りあげも上がると思います。

(東京都 星野竜次さん)

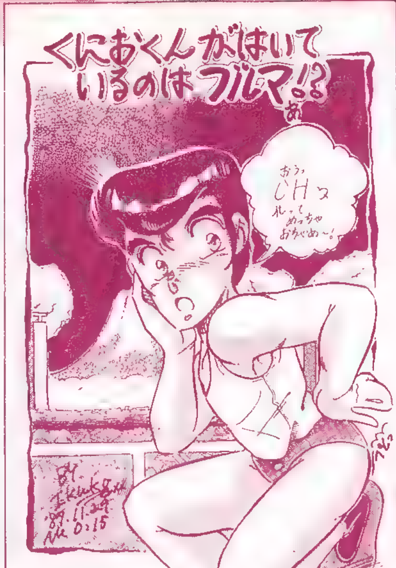
★ゲーム業界ほど末端消費者(この場合ゲーマーね)を軽視している業界はない、とよく耳にします。「お客さま」あっての「商売」なんですから、そのへんの事に早く気付いてもらいたいものですね。



(兵庫県 能転樹君)★ううっ…何なんだ一体!?

パロディゲーム大集合

おとそのお流れを頂戴して
まだその気分が残っているんじゃないのかな
今回は特別にパロゲーが多かった



➡（兵庫県　いくこさん）★男にしてはやたら脚がきれいなんですけど？

IN ANOTHER TIME…
ドルアーガシリーズの続編はこれだ!!
ドルアーガのおっとう
by NAMECO

☆待望の、ドルアーガの塔の第3弾が出たぞ!! その名も「ドルアーガのおっとう」だ。

田吾作姿のドルアーガのおっとうのかもし出す、まんが日○昔話のようなムードは、いやが応でも闘争心をかきたてられるぞ。

そして、ついでに第4弾も出る!! その名も「ドルアーガのおとうと」!!

ドルアーガがやられた直後、「弟よー!!」と叫ぶと、山の向こうから全く同じ姿の巨大な弟が踊り出てくるぞ!! ギルとカイは合体巨大ロボで反撃だ。

とどめの第5弾は、「ドルアーガのちゃん」!

ドルアーガがやられた直後「ちゃん!」と叫ぶと、木製うば車を押しながらドルアーガの、真の父親がでてくるんだ。こいつは、はっきり言って強敵だが、倒すと子供のドルアーガが凍え死んだり、骨になったりして楽しいぞ。熟年層にもアピールできるので好インカムが予想される!（ちなみに、2番めはバトルフィーバー、3番めは子連れ狼のパロです。）

（青森県　完成！ PHOZONお父さん改めしゅりけんのおやす!! 君）

★……。松……。（いいのかなぁ…）おいちゃんうれしくて涙が出てくらぁ…。



➡（東京都　みのやみのる君）★君は某少年週刊誌にも載っていたようだが？　ま、いいっかー!!



⬅（大阪府　山三君）★確かに勝てん…。

男一匹寅さんが行く!!
とらやへの道
by GAPCOM

☆私、車寅次郎、フーテンの寅と呼んでやって下さい。今日も日本の片隅でのらりくらりとやっています。風のたよりで、私めの故郷「とらや」が地上げ屋に乗っとられそうだということをチョイと小耳にはさみましたよ。さぁ困った。愛する妹、さくらの為にも、このフーテンの寅、男一匹で戦おうじゃありませんか。

●武器

はらまき…やたらめったら、自分のまわりで振り回すことができるから、ザコには強い。しかし、あまり調子に乗りすぎるとお金が落ちて、それを拾うときにスキができるのが欠点。

ぼうし…スピード○ゴンの若い頃の帽子同様、投げたら大きく弧を描き戻ってくる。連射できない。

寅気功…戦いの途中に出てくる美しいマドンナと2回結ばれるともらえる武器。威力は絶大で連射もできるが、ライフゲージが満タンの時にしかできない。

だんご…道に落ちている。こいつを取るとライフが増えるぞ。三色とあんこ入りの2種類がある。

●敵

ヤッチャン…こいつは強いぞ。遠くからマムシドリンクの空ビンを投げてくる。これにあたったらおしまいだぞ。うまくよけながら寅気功を使おう。

サブ…前はボスだったが、今は下っ端に格下げされた。はっぴとサラシをふりまわしてくるぞ。うまくよけながら寅気功を使おう。

みすず…サブを倒すと「私の夫をよくも倒したわねーっ!!」と言いながら出てくる。抱きつかれると熱～いくちづけ攻撃をしかけてくる。もしくちづけをくらったら、寅さんの命の素とも言える「おでこのほくろ」がなくなり、命が3分しかもたなくなる。

（大阪府　東京ハレツ君）

★松　映画から感謝状が出そうだなぁ。パロゲームとしては並の上というところ。竹ですね。



⬅（青森県　石原★けいSPL．君）★確かにトラだ…。

突然劇的進化麻雀!?
スーパーリアルダーウィンPIII
by セータイースト

☆「進化」の概念が入った麻雀ゲーム最新作。一局勝つごとに画面の女性（類人猿）が進化してゆく。最終画面のホモ・サピエンスを、君は見ることができるか？

ここで心強いのがＥＶＯＬ牌。こいつを持って和了（アガ）ると、１段階余分に進化してくれるぞ。もう１つ、ＤＮＡ牌を持っていれば負けても退化せずにすむよ。

おっと、言い忘れたが、女性がいきなり男に突然変異する事もあるぞ。マニアの中には、それが楽しみでプレイしている人もいるそうな。

（愛知県　山田健二君）

★そういえばリアル麻雀シリーズで、赤ちゃんからオトナの女性に成長していく、というのもありましたな。個人的に男に突然変異されるとイヤなので、あえて梅とするぞよ。

1988/4月号　88年2月28日発売

絶交したって友は友 ニガ虫かんでも歓喜の声!



NO.19

CONTENTS

《あて先》
「雑君先生はもしかして単なる浪人生になりかねない瀬戸際にいる。励まそう!!」
「雑君保父先生に励ましの現金を!!あて先はG編集部現金納入係・山河悠理!!」
(本当にきてしまった)

キョーーーレッツな表紙がすごすぎますう～。このころはホント攻略ビシバシ号ですねぇ～。はじめてのこころみということで忍ウォリ、スパコン、ダライアスの楽譜がのってます。最後のページではついに!!しょう子さんのカラーPhotoがどーんとのってます。本屋で切り取っていった不届き者もいたらしく、「4月号を買ったらなぜか最後のページだけ切り取られていました。なにがのっていたのか気になるよう～」という純心な読者のおたよりもきていました。

〔139P.〕左上…こりゃすげー。海外の小説のさし絵かと思いましたよ。しかし個人的にはご商談コーナーにのってたファンシースターの絵のほうが好きだ。この前の号から、アイランドはご商談コーナーページ+7ページの8ページが標準となったのだけど、再録にあたってご商談はほとんど割愛させていただきました。すまないねぇ……。

〔140P.〕左下『ボロっちー編集部通いは永遠に続くのです』…公約通り、あれから4年たってもいまだにボロっちーぜヘイ。このボロさはハンパじゃねーぜヘイ。木造だから火をつけるとよく燃えるぜヘイ。ちなみにトイレのタンクまで木造だ!!さらに「16BIT」とシールが貼ってある(謎)。

〔142P.〕こだわり派最下段、『どーか記事を書く前でも、書いた後でも、もう1つの考え方を仮定してみて、ゲーメストを作ってください。読者にはいろんな考えを持つ人がいるんです』…作る側になると、このことをやたらと忘れてしまう…。編集部のほうにもいろいろな人がいるしね。だからぜひとも、読者はきびしい目で記事を読んでほしい。活字にだまされるな!!(と、だましてる本人がいう…)

〔143P.〕『お金でつるな!!』…といってるわりに近ごろはやたら賞金がとびかっていますが……(問題発言)。

ボツはいやだっ!!〈幽棲編〉

★ひき続いて、初期の投稿者のボツ葉書いってみましょー。うっはー、なつかしいー。と思ったあなたは、㋘と長いおつきあいですね。
　今回は、期せずして超テクニックと個性がきわだつ人が

創刊当時の投稿者(②)

集まってしまった…。どうですか、この気合。当時リアル志向の絵がハヤリだったというのはあるけど、やっぱり絵にかける意気ごみが並じゃない。現役投稿者よ、負けてはいかんぞう。



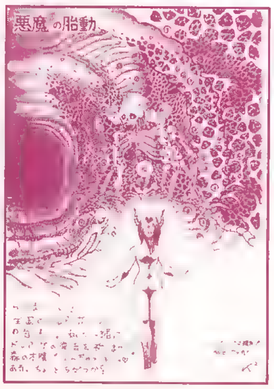
◀兵庫県　ILLUSION君



◀北海道　アレルギー君



◀神奈川県　ジグラット君



◀東京都　K²君



◀福岡県　MADMAC君



◀埼玉県　しばた君

ゲーメストアイランド

なんだ──ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　(T)ことTM

1988.4

☆11月号（41ページ）のA-LAS君の手紙（だめなものはダメ！　と言ったってぼくには納得できないのです）や1月号の特集（ゲームセンターはなぜ悪い所なのか）を見て、A-LAS君と同県（秋田県）に住む一プレイヤーとしてひとつ言いたい事があり、ペンを取りました。

私はゲーメストの中では、ゲーメストアイランドが一番好きで、本誌の中で最初に読んでいます。ゲーメストのあり方は、ゲームの紹介や攻略よりも、ゲーマー同志の心のふれあいの中継だと思うのです。

ゲームセンターに入るのを親や学校などが禁止していて、私達プレイヤーが多大な損害をうけています。ゲーメストを見てると、それがよくわかります。

そこで私は、ゲームセンターの改善なるものをしたいと思い、とあるゲームセンターに、ハイスコアボードの設置を含め相談したのです。

ところが、その責任者は「営業妨害」だとか「帰れ帰れ、お前みたいなヤツは客じゃない。二度と来るな」とか言って、相談も何もできません。

そして責任者は「警察に電話をかける」とおどしにかかりました。「警察」や「学校」という言葉を用いると、私達プレイヤーがびくつき、逃げるものだと考えたのでしょう。私は「第三者を立て、はっきりしたい」といい、呼んでもらうことになりました。

1枚のハイスコアボードでなぜ警察まで呼びつけなければいけないの!?

約5分後、サイレンの音と共にパトカーが着き、警察官3人が入ってきました。店にいたプレイヤー2、3人は逃げていってしまいました。店の中は、責任者、管理人、警察官3人、自分、の合計6人になりました。

警察官が事情を聞いてきたので、私が「ゲームセンターという所は、社会一般からは不良のたまり場だのバクチ場だの言われています。私はこの所をきちんと直していきたいので、ここに来るプレイヤーだけでも楽しくゲームをしてもらおうと思い、ここにハイスコアボード等を自分達がつくって貼っていただくよう相談しに来たのですが、どうして駄目なのですか。責任者から聞きたいのです」と言うと、責任者は「何を言っている。お前みたいなヤツにどうこうしてもらいたくない」と言いました。

警察官も「お前の言っていることは正しいかもしれないが、店の人が『聞きたくない』と言ったら駄目だ」と言いました。

ここまでは自分が勝手に店の人に頼んでことわられたので、別にどうこうするつもりはないのですが、問題はここからなのです。

私が「どうしてお店の責任者が客の話を一切聞こうとしないのですか？　それは私が未成年だからですか？」と聞くと、「子供のくせに生意気だ!!」などと言うのです。

また、この責任者は同町内でパチンコ屋を2店経営していたので、私は責任者がパチンコや麻雀とゲームを一緒にしているのではないかと思い、こうも言いました。

「あなた方は、ゲームセンターとはただ『ゲームを仕入れてきた。はいやって下さい、終わったら用がないので帰って下さい』というものだと考えているのですか。お客の話は全く聞かないのですか？　そういう経営方針なのですか!?」

すると責任者は「お前になんか言うもんか」と言い、警察官も「しつこい奴だ」と言ってきました。大の大人が5人もそろって、高校1年生のガキ1人にかかってきたので、もう勝ち目はありません。

これ以上話してもしょうがないと思って、私はいさぎよく「失礼しました。二度と出入りしません」と言って、店を出ようとしました。

その時、警察官の1人が「そんなにお前がゲームセンターのことを思うなら、自分が大きくなったらゲームセンターを開いて好きなようにしろ」と言いました。

これでは何の解決にもなりません。「店というものは、お客さまの話を聞いて初めて成り立つものだ」と私は学校（商業科）で教わったのに、こんなものか…と思い、泣き泣き家に帰りました。

家族にこのことを話すと、「お前のやったことは決して無駄なことじゃない。でも、そこの店がパチンコや麻雀と一緒に、ゲームを金もうけの道具として考えてる以上、社会からはいい目で見られていないから、もうそこへは行くな」と言われました。（私の両親は昔はビデオゲームのことを悪く思っていましたが、私がゲームのことを説明したり、また学校の勉強とゲームを両立させているので、今ではゲームをいい目で見ています。）

その夜、朝までゲームをやめようか、どうしようか考えました。しかし、ここでやめたら負けだと思い、翌日は別の店に言って時間をかけて相談しました。そこの店の人は話を理解してくれて、今ではハイスコアボード設置となりました。

たった1、2枚の紙を壁に貼るのが、どうして営業妨害なのか、いくら考えてもわかりません。

こんな事があってから、ゲームセンターはお店の人の考え方によって、社会からの目も違ってくることに気付きました。みなさんの家の近くのゲームセンターでも、お店の人が親切で、話を聞いてくれる所は、社会からの理解も大きいと思います。反対に、私の行った店の様な所は、PTAなどからもチェックされていると思います。

ここまで書いてきたのは、私達プレイヤーは、様々な問題があり、それで悩んだ場合、ゲーメストに手紙を書くのもいいのですが、自分で解決することも大切なのではないか、と言いたかった為です。

現在のゲームというのは、悪い目で見られがちです。そこをこれから社会人になる私達が変えていかなければいけません。今まだ小さい子供達が、私達みたいに「ゲームセンター禁止」ということになったら残念です。

ゲームをただやりまくるばかりではなく、社会のさまざまな事なんかも一緒に考えていきたいです。そのためにはゲーメストのような雑誌は、ぜひこれからも続いて欲しいと思います。

（秋田県　佐藤清光君）

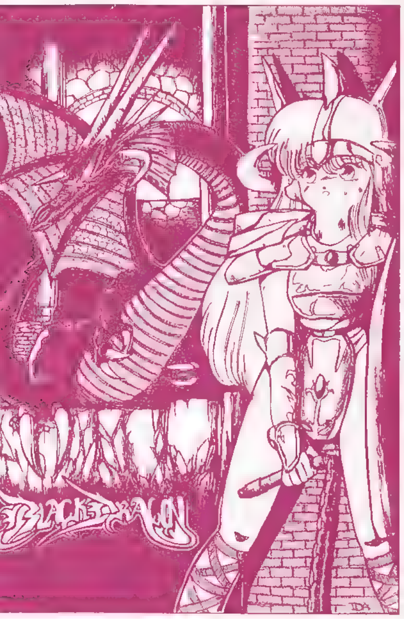
★心の中で思っていても、なかなか行動にうつすのは難しいもの。映画だって今のように芸術や娯楽として世間に認められるまで、長い年月と多くの人の努力があったそうですよ。ゲームにもそんな日がきっと…。あせらずに、ねばり強くいきましょう。テレカあげます。



⬆（大阪府　山本まるみさん）★転清大スイセンの1枚。もちテレカあたり。

ゲームはバクハツダっ!!

沖縄はもう桜咲く
トーキョーはどうですか
サッポロの雪は?
すべてが動きだす
春だからでしょうか



⬅(富山県　IDA君) 思わず逃げ出したくなったって?

これはラッキーなのか それとも大損害と いうべきなのでしょうか⁉

☆某月某日。田舎なので、ゲームがおまけで置いてあるボウリング場に行きました。入ってみると「うっ、暑い!!」の一言。田舎ながらもすごい人だかりでした。

お目あてのR－TYPE(田舎なので入ってくるのがすっごくおそい)を見ると、めずらし－ことに空いていました。さっそく100円を入れてPLAYしました。

調子よく4面までノーミス、そして網に入る時でした…。R－TYPEのとなりには、アイスクリームの自動販売機があるのですが、そこに女の子ばかりでボウリングをしている集団がやってきました。(7歳～12歳ぐらいの集団)「私、チョコレート」「ミントがいいなー」などと言いつつワイワイさわいでいました。

すぐそばだったので、「うるせーなー」と思っていると、僕に1番近い少女(10歳くらい)が「なんかおしりん所が気色悪いー」と言いつつ、僕の顔から30cmと離れていない所で、なんと! スカートを勢いよくめくったのです!! おまけに、真っ白で、真ん中にねこの絵の入ったパ○ティがずれていて、お○りが半分以上見えてしまったのです。

…「どっかーん」……時すでにおそし。僕のR－9は宇宙のもくずと化しておりました。その後の復活もボロボロで、僕はR－TYPEから去りました。

めげずにドラスピをやっていると、またさっきの集団がやってまいりました。そして近くのイスに座って、おしゃべりをはじめました。

すると、僕の目の前の少女(12歳ぐらい)に7歳ぐらいの少女が近づいてきて、な、なんと!! セーターをまくりあげたのです。それが、力を入れすぎたのか、セーターだけじゃなく、その下に着ていた物とブ○ジャーまでまくり上げてしまったのです。またもや○ねが半分ぐらい見えてしまいました。

…「ギョエーッ!!」……私のブルードラゴンはとびちりました。200円損した!! もうあの店には行ってやんないゾ!!

(滋賀県　だき好がんさO・M君)

★一度といわず二度までも…だれが200円損したって⁉ もしかして、君はレモ○ピープ○の愛読者じゃなーい?

イベントをもっと企画して ゲーム大好き人間をふやそう

☆いきなりですが、僕は先日、セガ・アフターバーナーパニックとナムコ・クリスマスチャリティーコンサートへ行ってきました。

でもって、そこに集まっている人間の多さにたまげました(何しろ、このてのイベントは初めてだったもんで…)。「ビデオゲーム」というものが、これだけの人間を集めることができると、10年前に予測できた人間がいたでしょうか?

ステージと一体となって音楽にのったり、拍手したりしている参加者を見ていると、「ビデオゲームはもはや映画やテレビと同レベルの、1つのメディアなんだなー」と、そんな気がしてきました。

両イベントとも、まだ年季が入っていないので、内容はちょっとちゃちという感じがしましたが、そんなことはすぐに解消される問題でしょう。大切なのは、ビデオゲームがずい分と多くの人に受け入れられるようになってきた、という事だと思います。

ただ少し気になったのは、参加者同士が互いに敵視しあっているように思えたことです。バーナーパニックでは、王座決定戦があったためか、殺気がみなぎっていたし、チャリティーコンサートでは、いかにも「俺はマニアだぞ」てな感じで、お高くとまってるような人間がいて、どちらもあまり良い気持ちがしませんでした。

せっかくゲーム大好き人間が大勢集まったんだから、仲よくして友人を増やして帰るのも、なかなかいいもんだと思うんですが?

今後もこういうイベントがたくさん開かれることを期待して、おしまいにします。

P・S　しかしゲーメスト編集部があんなボロっちー所とは知らなかった。やっぱ人間は中身で勝負だと思った。

(東京都　川井敦君)

★ゲーメスト編集員も人間は中身で勝負と思っております。よって、ボロっちー編集室通いは永遠に続くのです。



⬆(北海道　佐藤昌一君)★あんな大きな水晶につぶされないとは…どこに貯めてんだろ?

いきなり くいず&パズル

Q 次のマスの中からゲーム名、ゲームキャラ名をさがして下さい。一直線上。ナナメからも下からも可だよ。

ロ	ド	ー	タ	シ	イ	オ
ガ	モ	サ	ン	タ	デ	ス
コ	ン	ト	ラ	イ	シ	ア
ニ	モ	ゲ	ン	マ	タ	イ
オ	タ	バ	ブ	ル	ン	ラ
フ	ロ	ラ	ス	ギ	ク	ダ
ロ	ー	パ	ー	ハ	ホ	ヒ

A：ダライアス、ローパー、コントラ、バブルン、サラマンダ、マイタ、イシター、スシ(バブルボブルより)ギル、ゲバラ、モンモタロー、タンク、デス、など。君はいくつみつけた?

(新潟県　中川康児君)★スシってのは少しサギ⁉

■ なんだろーなぁこいつは…

■ゲーマー度 ■ちぇっく

○×で答えて下さい

		○×
1	ダブルドラゴンのムチ女で変なことを想像する。	
2	タイムギャルを「エヘヘヘ…」としながらやる。	
3	アテナをやっていても、ぜったいヨロイをとらない。	
4	私はアーケードのマージャンが好きだ。	
5	今どきインベーダーにこっている。	
6	オリバー君を書いたことがある。	
7	ゲーメストのプレゼントの㊙写真を○な写真だと思っている。	
8	連射をしてて、腕がつったことがある。	
9	ゲームをやったことがないくせにゲーメストを読んでいる。	
10	ストリートファイターでマジにボタンをたたこうとしたが、はずれてしまい台をたたいたことがある。	
10	2月号のマネをして「オー、カミカーゼ。スシ、テンプーラ!!」と思わず口ばしってしまう。	
12	金がないときでも、ついついゲームに金をつかいこみ、いつも赤字だ。	
13	ゲームをしていて思わずその世界に入りこみ、出られなくなったことがある。	
14	ゲームをしていて突然停電になった時でも、右手は連射をしていた。	
15	家にゲーム筐体がありながら、同じゲームをゲーセンでやり、自分のテクを他の連中にみせびらかす。	
16	ゲーメストをいつも立ち読みですましている。	

⬇○の数が…

0………あなたは普通のゲーマーです。
1～4…あぶないです。気をつけて下さい。
5～8…あぶないタイプです。病気を治して下さい。
9～12…友達がいないでしょ。いてもそのうちいなくなるぞ…。
13～15…病院へ行きましょう。そして寝てなさい。
16………なんだろ～なぁ～こいつは…。近よらないで下さい。

❻だけの人…まだ救えます。
⓰のある人…ゲーメストを買いましょう。
❾のある人…かわいそーに。校則がきびしいのですか。ゲーメストを先生にみせて、納得させましょう。

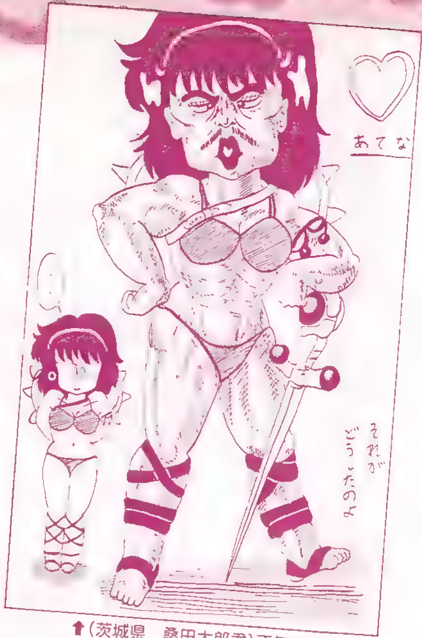
フン、俺は全部○だよ、わりーな。

（静岡県　YUI Chan大好き君）

★私は16のある人はゆるしませんゾ。おしりペンペンしてあげるからー!!



⬆（茨城県　DEAD崎君）★花畑をあらすガーゴルをたおせ!!



⬆（茨城県　桑田太郎君）不気味だ…。

あなたは信じますか？ ゲームは愛のキューピット

僕があるゲームセンターであるゲームをしていると、アテナにとってもよく似たカワイイ女の子が寄ってきたので見とれていると、いつの間にかゲームオーバーになってしまい、その女の子に「へたくそ」と言われてしまった。

そこで僕が「このゲーム難しいんだぞ」と言うと「じゃあ、かけをしよう。私が勝ったらコーヒー一杯おごってね♡」と言ったので「いいよ」と答えた。

すると、その女の子はカンタンにクリアしてしまった。僕は逃げようとしたけどつかまってしまい、「約束よ」と言われた。僕はもうお金がなかったので、その女の子は「じゃあ貸したげる」と言って、僕の身分証明書をとりあげ、自分の家への地図を僕にわたしてくれて、どこかへ行ってしまった。

次の日その子の家へ行き、350円を払うと「もっと上達しなさい」と言われ、「はい」と返事をしてしまった。今ではその女の子は僕のガールフレンドになってしまい、勝負に負けはしたけれど、うれしい僕でした。

（千葉県　亜手菜♡君）

★その子は最初から君のことを気にしてたんだろうね。しかしオイシイ話だなぁ…。それともゲーセンのメルヘンかな。さーて、ゲーセン行くかなあ～っ。

大ボケの私 タイカンをダイ感チガイ…

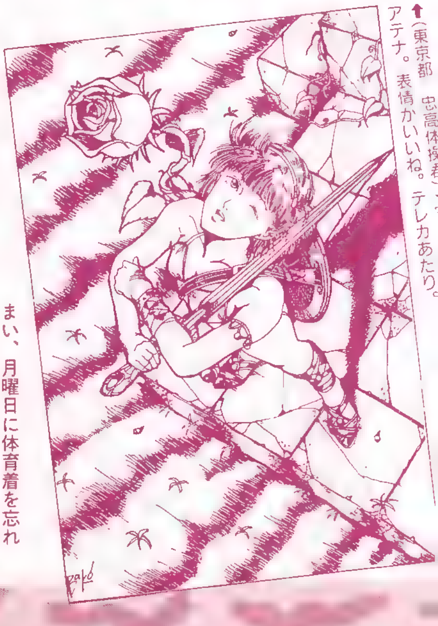
☆新学期が始まってすぐの土曜日に、先生が「月曜日から耐寒訓練があるぞ」と言った。

普通の人は、体育着を持ってこないといけない、と思うけど、僕の場合は「なにっ!! タイカンといえば、ABⅡが面白いなー」などと思ってしまい、月曜日に体育着を忘れて、僕と友達数人は制服で走ることになった。僕達だけ…。

とってもはずかしかった。（まぁ寒くないけどね）それでもめげずにABⅡにはまっている僕でした。

（宮崎県　ごんたくろーす君）

★タイカンをダイ感チガイするなんて、そいつぁーいかん。（うう…何て苦しいんだ…。書かなきゃよかった…。）こんな身近な出来事のお便りもダイカンゲイですよ。（もう何も言えん…。）


⬆（東京都　忠高体操君）アテナ。表情がいいね。テレカあたり。

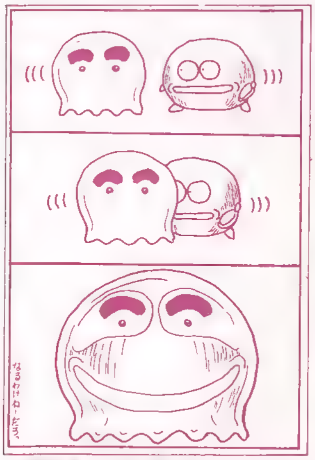
1988. 4

こちら こだわり 派

1つのゲームに対してさえ
いろいろな意見
さまざまな感じ方がある
だが趣味の世界だから
正しい正しくないではなく
面白い面白くないでいきたいネ



⬅(埼玉県　テラジ103号機君)★NOSERQの文字は何でしょ？　載っちゃったい。



⬆(青森県　しばた君の友人君)★遺伝子レベルで融合か!?（ザ・フライじゃねえっつうの）

ゲーメスト大賞に感動!! そして僕の意見いろいろ

☆2月号のゲーメストについて、今までのゲーメストの中で、最も考えさせる、かつ感動させられる内容だったので、ついつい感想を書かせてもらいます。特にゲーメスト大賞についてです。

15ページにわたっての特集でしたが、今回のはかなりすごいものが感じられました。特に後の方に力が入ってたと見ます。はっきし言ってうなりました。実に素直に意見を述べてるなーって。同時に、なるほど、こう考える人もいるんだ、とあらためて他人の考えを知りました。

友人に言わせると、僕はマニアに入るそうですが（まぁ、自分もそーかもしれんとは思ってるけど）、前半のランキングには、うなづける所と納得のいかない所がありました。

まぁ、マニアでもない普通のゲームを楽しむ人達にとってはこんなものでしょうけど、ゲームについて考える人にとって、ちょっとおかしい結果だと思います。特に一番変に思えるのが、音声合成にダライアスが入っている…という点は、どー考えても変です。まぁ、こーゆー事は言ってもしょーがないですね。

35ページからのオペレーターの意見には、かなりうなりされましたよ。実に、日本中のゲーセンは数えきれないものがあるから、店によってかなりのちがいが生じるんですね。

だいたい僕が今まで行ってたゲーセンは、店の人がカウンターで鼻ほじって（かどーかは知らんけど）、新聞読んだりしてただけで、モニターが変だと文句言うと「誰も今までそういう人はいなかった」だって!!　いかにもそれがどーしたって感じ。中には文句言う相手もいなかったりして。そーゆー所に不良の先輩がいたりしてね。いやでしたよ。

で、引っ越して東久留米のキャロットに初めて行って、あまりのちがいにショックをうけましたよ。だって、客が店員と気軽に話をしたり、そこに入ってるゲームの悪い点を言ったり…僕もその話の中に入れた時は、本当にうれしかったですね。

この世の中にそーゆーゲーセンの本当の楽しさってものを知ってる人は、非常に少ないはずです。ゲーメストには常識として書いてあったり、話してたりしますがね。今、そーやってゲーセンを見てみると、すさんでますねー。一部をのぞいては、かなり寒いですよ。

話がそれた…。好きなメーカーという所もうなりましたよ。と同時に、ここはかなりうなづきました。本当の事がずばり書いてあって、気分も良かったです。

でも、ちょっと気になったのは、あまりにもゲーメストの意見がのべられてるって事です。つまり、一方的な所があるって事です。

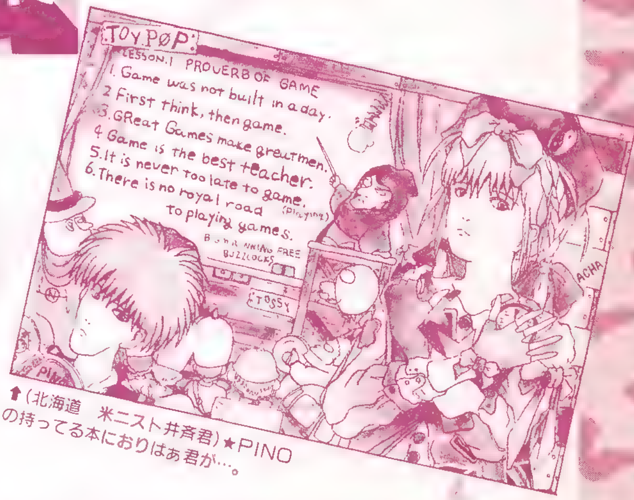
たとえば、残機の事とかについて「〜だと言えます」とか「〜だという事です」とか決めてかかるのはおかしいと思います。現にワードナの森とかで永パをうしろでうらめしそーに見てる子には同感させられます。自分もオスカーなんかでいらついた時もありました。ですから、こーゆー場合もある訳ですから、「〜だと言えると思う」とか、「〜だという事ではないでしょうか」とかにした方が、読者の誤解をまねかずにすむと思いますよ。

あと、キャロットだって全部が全部さっき話した東久留米のキャロットと同じとは限りません。店員が「最近のナムコはつけ上がってる」って言ったりもするし、やはりみんな気付いているんです。

だから、どーか記事を書く前でも、書いた後でも、もう1つの考えを仮定してみて、ゲーメストを作って下さい。読者にはいろんな考えを持つ人がいるんです。読者全員がゲーメスト編集者と同じ考えをもっているとは限らないんです。どうか一方的考えをしてるんじゃないか、と思わせる文はひかえて下さい。たとえ正しい事でもです。

では、より良いゲーメストを求める一読者の勝手な意見をおわらせてもらいます。最後まで読んでくれてありがとーございます。（東京都　HAN，S改め漢炎剣君）

★私達編集部員も、ライターであると同時に人間であり、ゲーマーでもあります。時には感情に走ったりする事もあるでしょう。そういう時はビシバシ文句の手紙なんか下さいね。

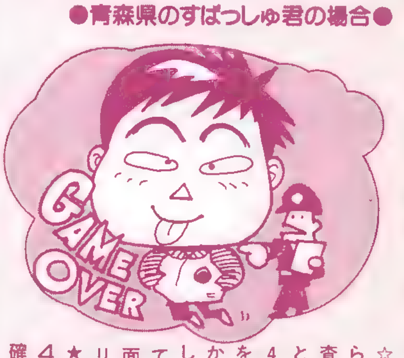


⬆(北海道　米ニスト井斉君)★PINOの持ってる本におりはぁ君が…。

今月のおめでたい方

おまわりさんだってヒマじゃないんだよ

●青森県のすぱっしゅ君の場合●



☆ある日悪友Kと歩いていたら、おまわりさんが交通量調査をしていました。そこでKと一緒にその道を何度も通り、4回くらい通ったときに「何をやってるのかね。じゃまだからやめなさい」と言われてしまい、思わず私はつぶやいてしまいました。「4周目最終面残機0。さすがに復活はムリだなぁ…」

★2度や3度ならまだしも、4度も…。そして最後の言葉。確かにあんたはおめでたい。

ABに10億点ボーナス???

これって邪道じゃないの!?

ゲーメスト編集部
転清

安易な情報とりはやめてくれ

ある日、H誌3月号をパラパラとめくっているうちに、私の目はある1点に釘づけになってしまった。

その1点とは、裏わざや隠しコマンドの発表を売り物にしている頁の中にあった。この号の、その頁ではアーケード版アフターバーナーの隠しコマンドや裏わざを編集部名や読者名で発表しているのだが、そのうち、ステージ17の「ボーナスステージで10億点稼げ!」の見出しの下に書かれている内容が、私の目を釘づけにした箇所なのだ。

もっと具体的に言おう。

昨年の12月のある日、読者と名のる人から編集部に電話がかかってきて、ABのコマンドのことについて聞いてきた。私はその時点では、メーカー・開発者側の要請もあって、誌上では発表しないことになっていたので、一読者への情報、1つの仮説という形で話した。

それがそのまま(私が話した通り)の姿でH誌に現われた。しかも読者の名前ではなく、H誌編集部の記事として…。それじゃあ、あの時の読者はH誌の編集部の方だったのか。これじゃ洒落にもならない。

なお、この10億点に関しては、バグという説もあり、これまで何人も10億点を出しているが、その出方に法則性がなく、また確証もない、というのが真実だ。だから、ゲーメストでは、いわゆるこの10億点ボーナスは記事としては取り上げない。

お金でつるな

他の雑誌の企画についてロをさしはさむ気持ちはないけれど、しかし、同じようにアーケードゲームを記事として取り扱う立場から、H誌の行き方にどうしても納得できない、気になることがある。

それは、今やファミコン誌の間ではほとんど当然となってしまった、裏技や隠しコマンドについて、お金で釣るような形で読者から情報をつのるという、あのスタイルである。

このスタイルがアーケード版に移しかえられるのが悲しい。いや黙っていられない気持ちだ

具体的に理由をあげていってみよう。

■楽しみが急速に薄れる

ゲームの楽しみ方はいろいろあるが、基本的な楽しみ方は、ゲームとがっぷりと組み合って一つひとつクリアし、未知の世界を自分のものとしていくことにあると思う。

それが一時期問題になったファミコン誌間の激しい無意味な情報合戦のような事態になれば、どこかに吹きとんでしまうだろう。

目先きの情報、一瞬の優越感を求めて、読者もきそい合わされるのは目に見えている。これでは、ゲーム本来の楽しみを味わう心を失ってしまうのではないかということだ。

当然、ゲームの寿命はどんどん短かくなり、メーカーもオペレーターも苦しむことになると思う。

ゲーメストの場合、これまで裏技や隠しコマンドの発表を誌上で行なってきたが、その発表の時期、発表の仕方については、細心の注意を払ってきたつもりだ。

つまり、裏技や隠しコマンドが判明した時点で、編集部は会議、あるいは打ち合わせを行なう。そのゲームの人気やインカム状況、どの程度プレイヤーの間に行きわたっているかなどを考慮したうえでメーカー側とも相談し、載せる時期を調節してきた。

それでも、東京や大阪などに比べて、新機種の入荷が遅い地域の読者からは「早過ぎる」というお叱りの言葉をいただくことがある。裏技や隠しコマンドの公開は、慎重すぎる位でちょうどいいのだ。

■お金で釣ればゲームセンターのイメージダウンに拍車をかける

これはファミコンとアーケードの決定的な差なのだが、アーケードゲームがある場所、つまりゲームセンターは世間からは「悪い所」として偏見の目で見られている。

しかも新風営法においては、ゲームセンターにおける賞金及び商品等を与えるイベント等は一切禁止されている。これはゲーム→賭博→射倖心をあおるという考え方が(これは偏見だと思いますが)警察を始め社会一般にいきわたっているからこそ制定された法律なのだろう。

これだけ厳しい状況にあるアーケードの現実を無視して、お金という安易で、しかも魔力をもったもので、ゲーム本来の楽しさやゲーム界の地位向上といった努力を踏みにじるというのは許し難いと思う。

■お金で釣ればプレイヤー間の信頼関係がこわされる

ある情報を送って、うまく採用されれば1万円なりのお金がもらえるとなると、なかなかの魅力だ。

ただし、お金には単なる魅力だけでなく、魔力もある。これまで何気なくゲームを楽しんで、友達同志でフランクに情報を交換していた人達もお金につられた途端、これまでの楽しみ方、すばらしい人間関係をどこかに吹き飛ばしてしまうだろう。

ゲームを「楽しむ」という本来の形からはずれて、コマンド、裏技探しの「作業」に変わり、他人から情報を素早く聞き出し(ゲーメストも情報源になってしまう)、しかも自分のつかんだ情報は他人には秘密にする。

こんな状態になってしまったら、ゲームセンターがコミュニケーションの場だ、なんて言ってはおられない。人間的なうるおいも味もない、さく漠たる場所になってしまうだろう。

こんな恐れのある、金で釣る情報集め、情報合戦はやめてほしい。

読者の皆さんは、どうお考えでしょうか。ご意見をどしどしお寄せ下さい。

P・S…ちなみにH誌とはドラゴンクエストIIの発売直後、メーカー側が絶対公開してほしくないという情報を公開しようとして、発行停止の仮処分を受けたH誌です。



(岐阜県 AKI-CHANS君)★はっきり言って、見たいです。



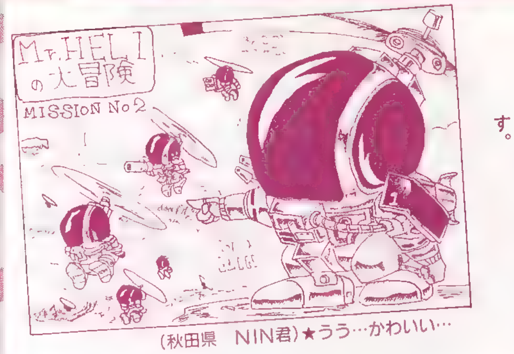
(京都府 〒607君)★名前と住所が入ってません。

ふれあい ゲームの世界

人には迷惑をかけない
そんなつもりでも
お互いに迷惑をかけあって
生きているのが人間なのだ
だから大切なのは
「ありがとう」「ごめんね」
の心かもネ

教護院から帰省してうれしかったことが3つあります

☆僕は教護院に入っていて、ゲームができない志村純（仮名でごめんネ）くんで〜す。このたび、日ごろの行ないがよいということで、1月5日まで故郷「山田町」に帰ることになり、今ゲーセンにいます。



（秋田県　NIN君）★うう…かわいい…

僕が今回ペンを執った理由は3つあります。

1つはゲーメストのこと。ド田舎である山田町では、ゲーメストはとなりの市にいかなくちゃ買えなかったんです。けれども今は、山田にもゲーメストが入荷してきます。だいたい5冊くらいきて、1日か2日でなくなってしまいます。とてもうれしいです。

次はゲーセンのことです。なんとAMショー（87年）のゲームがほぼそろっていたのです。これほどうれしいことはなかった。

最後の1つはゲーム仲間のことです。山田の常連はだいたい10人くらいです。そして故郷山田をはなれて暮らす人が4人います。1人が千葉のKPC－ALT－YGF－EMU君、1人が東京のよく巣鴨に行く人、1人が一ノ関のD・R君。そして僕です。その4人が偶然にも山田で会ったのです。とてもうれしかった。

んじゃ体に気をつけてください。すてきな雑誌をありがとう。

（岩手県　志村純君）

★私達みたいにいつでもゲームができる、という人間にはなかなか理解しづらいものです。志村君の言葉の重みはなかなか理解しづらいものです。「ふるさとのなまりなつかし停車場の人ごみの中にそを聞きに行く」という石川啄木の詩を知っているだろうか。日ごろ慣れ親しんだものも、一度離れてみて久し振りに出会うと、とてもうれしいものなのです。志村君がんばって…。



⬆（兵庫県　TOADAIE君）★あああおもしろい…！

不注意・過失の後始末でボクの学んだこと

…某月某日、僕は友人SとMとゲームセンターへ行きました。その日はお金が少ししかなかったので、一番ねばれるR－TYPEをやっていました。ひさびさに150万点まで行きました。もち全面クリアです。ここからが本題。

Mがハングオン Jr.をやっていたので、Sと共にMの邪魔をしにいきました。ハンドルを3人で「あちょー」とかいう声と共に動かして遊んでいるうちに、なんと「バキッ!!」という音とともに、筐体が割れてしまったのです。「どわっ!!」と声を発し、SとMはちゃっかり逃げてしまい、僕だけとり残されて、おばちゃんに見つかってしまいました。「やぁー、ごっついめぎかたしたなぁ」と言われて、あやまり、ゲームセンターのオーナーにもあやまりに行きました。

すると「悪さしようと思ってやったんとちゃうやろ。逃げんとあやまりにきて、えらい」という言葉をかけてくれました。SとMは家に電話かけられて、文句言われてました。

僕の家には電話されなかったけど、自分で正直に話すと、お父さんに「1カ月ゲームセンター行ったらあかん」と言われ、さらに「修理代高ついたら、おこずかいなしじゃ」とも言われしょんぼりしていると、ゲームセンターから電話があり、お金は払わなくてもいいとの事。うれしかったです。ゲームセンターのオーナーさん、ありがとうございました。

P・S　2月号・44ページのういにんぐらんなぁずっちょんさんと同じ事を（ゲーム場は悪い所ではない。ぜひ校長先生自身の目で判断してほしい、と）言ったら、反対に文句言われてしまった…。文句、いいまーす。コーチョーのハゲ。おわり。

（兵庫県　R－TYPE命君）

★なんですか、コーチョーのハゲとは!?　いけません。それにしてもゲーセンのオーナーさんの方が校長センセイより人間的に魅力があるね。少なくともあったかい。これからもゲームは楽しくやろうよ。

君はヘタな詩人よー、のコーナー

どちらを選びますか

コインの落ちる音と
子供たちの喜ぶ声と
どちらを選びますか
コインの数と笑顔の数と
どちらを選びますか

コインは目にみえる
「形のあるもの」ですが
夢は目にみえない
「形のないもの」ですね
ゲームセンターとは
子供にとって夢を得るところ
でもゲームセンターとは
そこで働く人にとって
お金を得るところ
夢もお金も大切なものですね

子供たちは少ししか
お金を持っていませんが
子供たちはより多くの
夢をほしがります
少ししかいない
たくさんのお金を持った
人たちと
たくさんの
少ししかないお金を持った
子供たちと
どちらを選びますか

（京都府　松尾超脳）

パロディゲーム大集合

♬もうすーぐハールですネエ
入った人も残った人も
スベった人も
一杯やりたい気分ですネエ
松竹梅!!

時代はさらにさかのぼり…
リメンバー・ハールハーバー!!

1941

by CEPCOM

☆1942、1943共にアメリカが主役なんて許せないという意見が出た。時代は少し逆もどりして「1941ーバトル オブ パールハーバー!」が登場!!

自機はもちろん零戦だ。君はこの零戦を、究極の32方向レバーで動かし、最終目標のオアフ島を攻撃してくれ。

パワーアップは敵の赤水編隊を全滅させると「武運長久」のお守りが出現。お守りの色でパワーアップの種類がちがうんだ!

例えば黄色を取ると、10秒間だけ「日の丸光線」が出、これにあたったアメリカ機はなんと、寝返りをうち、自機の横につく。これには、数に限りがないため、画面いっぱいにすることも可能だ。その他にも、うれしいパワーアップはまだまだあるよ。

それにつけくわえて、「宙返り」もでき、さらには「曲芸飛行」までできるようになったぞ。

あともう1つ、禁じられたボタンがある。これは、絶対という時以外は押さないでもらいたい! このボタンを押すと、なっ、なんとあの「神風」が吹き、画面の敵を消し去ってくれる。

これですめばよいのだが、2回のうち1回はパワーが強すぎて筐体までふっとばしてしまうおそれがあるのだ。(なお、この神風がそのまま台風になるという説もある。)

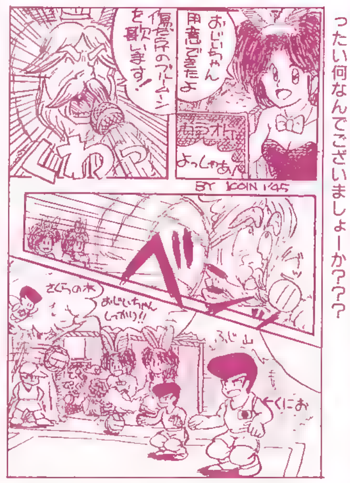
さぁ、君はこんなことは恐れないで、全部で1面しかない1941をすぐプレイしにいこう!!

(静岡県　マシュリン君)

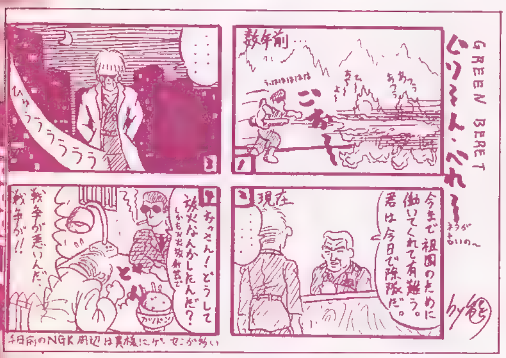
★アメリカ人の対日感情をさかなでするようなゲームだなぁ…。あぶなすぎて梅だよ。



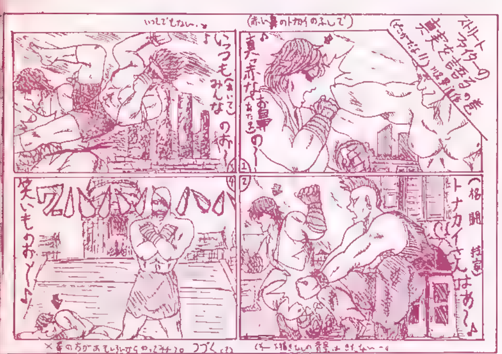
➡(千葉県　鈴木秀男君)★テレてる元がカワイイ!?



⬅(北海道　1COIN1分45秒君)★いったい何なんでございましょーか??



⬅(兵庫県　能転樹君)★何故か相原コージのマンガを思い出したのは私だけだろーか?



⬅(東京都　師匠の二番弟子川名景清さん)★サガットの笑い声は腹が立つ!!　テレカ!

リアルさを極限まで追求した
本格的シミュレーションゲーム登場!!

ジバラ

by K

☆ゲーム内容はありがちな?体感コンバットゲームだ。(87年11月号「コンバットスクールの狼」参照)しかし、今回のゲームの恐しさは、戦争のすさまじさだけではない。なんと、筐体に入ったが最後、すべての装備を「自腹(ジバラ)を切って」購入しなければならないんだ。

弾がなくなる度に、自販機にかけ寄って札束を放り込むプレイヤーを想像すると、ちょっと情けないね。しかし、逆に言えば、このゲームでは金さえ払えば何でもできる。100億円あればイー○ス艦だって買えるし、100兆円払えばSD○だって君のもの!!

そうそう、言い忘れたが、人質を殺すと家族への賠償として、君の口座から自動的に1億円引き出されるので、じゅうぶんに注意してほしい…。

(青森県　河童☆巻君)

★ゲバラが発売された時、「エバラ」のパロがきたら絶対載せない。「ジバラ」とか「アバラ」だと載せよう!!　と思ってたんだなぁ、私は…。うまい所をつかれたよ。担当者の心を見抜くのもテクのうち。でも内容はもうひとつ。竹です。

スペースファンタジーブロックくずしロマン!?

クエスカ

by「パロディ」をクリエイトする株式会社キムコ

☆壮大なる宇宙より、長い航海を終えて地球に帰還するハイナー号。そのゆく手をさえぎる者は、一体誰だ!!　「それは私だ!!」と言わんばかりに長い長いブロックの壁があった。

ハイナー号のパイロットは「これがウワサのブロックくずしだな」と思い、ハイナー号をパドルがわりにして気長にブロックをくずしていった。

さすがの彼も、飢えと体力の消耗に苦しんだ。だが、ついに最終エリアにたどり着いた。そこには1軒のすし屋があり、中から美しい女の人が皿を持って出てきた。

女の人は「よくここまで来ました。さぁ、これが最終エリアのボスです!」と言って皿を差し出した。皿の上にはすしのごはんの上にくずしたブロックを乗せた物が!?

「これがホントのブロックずし!!」

一瞬パイロットは気を失いそうになったが、あたりの雰囲気を明るくしようとしてこう言った。

「こんなもん、クエスカー!!」

……あたりは暗黒の世界となった。そしてパイロットと美しい女の人は、いつまでも動こうとはしなかった。いつまでも……いつまでも……。

(愛知県　りあき君)

★こ、こいつは…一体何なんでしょう?　ダジャレは国境も宇宙も越えるのでしょうか?　思わず松のテレカあたりだよ。

1988／5月号　G　88年3月30日発売

今からやり直すためには…マインドドリルを配置しろ



CONTENTS

《ピンボールコーナー》

「巷はもうすっかり春だというのに、このコーナーは寒風吹きすさぶ津軽海峡冬景色といった所でしょうか。こうなったら開き直ってやる!!どんどんつまらなかった所を書いてきなさい。どんな力にも屈せず、叩かれても叩かれても復活するのだ!!不死鳥は炎を浴びて蘇るのだから…」

この号で、イラスト&攻略&レイアウトをしばし務めていた転清氏が就職のため引退。後継者はHANこと漢炎剣君（注・日本人である）と私栗原桃郎。そう、私はイラストレーターとして入ったのでした…。ちなみにこのとき、東久留米キャロットの〝情〟氏を通じて「仕事してみない？」といわれていたのだけど、返事をする前に編集後記に名前が載っていてひっくり返った記憶がある。恐るべし、げーめすと。

この号ではついにあのグラIIが表紙に。またもや暑い夏の予想がする春であった。

〔147P.〕バカ写真で常連になってしまったワンダーJR君がマジに怒っています。彼は以前編集部にも遊びに来ましたが、はっきりいってすごくマジメな考え方をしてる人でした。ちなみに、ワンダーのつづりが違います。

〔149P.〕『ぜんちゃんが新聞に』…おおう。今じゃゲームはトレンド（失笑）だけども、このごろはゲーマー（しかもアーケード）が世間に注目されるなんて、まずなかった。ここまで好意的な取り上げ方をされたのって、これが初めてでは？

〔150P.〕右イラスト…佐々木氏は毎回全っ然構図もテーマも違うというのがすごい（おかげで、「えっこれも描いてたの？」と驚くこともよくあったりして）。

左上チェルノブ…これ、あの人じゃありませんか？ペンネーム違うけど。たしか昔は東京に住んでいたはず…。

〔152P.〕左上…なんかベータファンが怒ってますけど…。このへんも時代をやたら感じてしまうんですが。ちなみに編集部にはベータ派が多かったのだ。

〔153P.〕右上…文章投稿に命をかける彼。某誌のノリでつい最近までガンガンパロディ（お笑いというよりパロディなのだ）を送ってきていた。

コーヒーブレイカーズ

タイクツを潰せ!!

★見てのとおり、初期のアイランドは単なるアイランドではなく、「ゲーメストアイランドなんだ――ゾ!!と」が正式名称となっている。このネーミングにまつわるおたやんの苦労は彼の手記にあったとおりだが、当時の目次をチェックしてみると、このせっかくの「なんだ――ゾ!!と」もけっこーおざなりに扱われているのがわかる。バリエーションの一部を紹介しよう。

●ゲーメストアイランド
なんだぞ!!

●ゲーメストアイランド
なんだぞ!!と

●ゲーメストアイランド
なんだ!!ぞ

●ゲーメストアイランド
だぞ!!と

●ゲーメストアイランド
だぞ～と

●ゲーメストアイランド
なんだぞ～と

●ゲーメストアイランド
だぞ～

…なにやらどんどん気合が抜けていくのが味である。結局、目次では一度も正式に表記されることがなかった。

★88年いっぱいでどことへともなく消えた「なんだ――ゾ!!と」にかわって登場したのが「目次のアオリ」だ。90年1月号の「新装開店だ!!ゲーメストアイランド」にはじまり現在にいたるまで、季節ネタあり意味なしネタありでごく一部の読者を毎月楽しませつづけている。

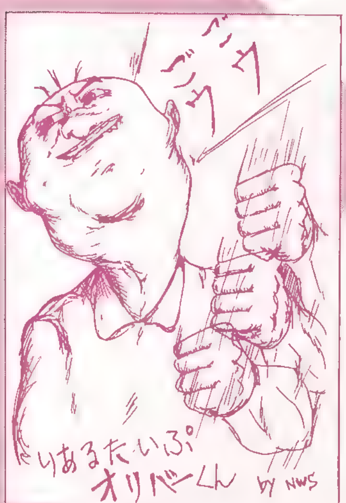
このアオリはアイランド本編には収録されていないので、ひとつここで全部書き出してみよう。（○はNo.を示す）

㊶がんばれ受験生
ゲーメストアイランド
㊷合格祈願だ！
ゲーメストアイランド
㊸卒業おめでとう！
ゲーメストアイランド
㊹新学期だ！
ゲーメストアイランド
㊻ゴールデンウィークおたのしみ版ゲーメストアイランド
㊼はみだしアイランド!!
つきだゲーメストアイランド
㊾ますます暑い
ゲーメストアイランド
㊿皆勤賞だぜ
ゲーメストアイランド
51ゲームの秋!!
ゲーメストアイランド
52台風直撃
ゲーメストアイランド
53心機一転
ゲーメストアイランド
54正月野郎
ゲーメストアイランド
55合格決定
ゲーメストアイランド
56卒業ブギウギ
ゲーメストアイランド
57ITS Only
ゲーメストアイランド
58連休延長
ゲーメストアイランド
59流浪の果て
ゲーメストアイランド
61前線基地
ゲーメストアイランド
62沈没野郎
ゲーメストアイランド
63四面楚歌
ゲーメストアイランド
65脳味噌紅葉
ゲーメストアイランド
66退屈三昧
ゲーメストアイランド
67教養爆発
ゲーメストアイランド
68霊魂凍結
ゲーメストアイランド

……後半、季節ネタを使いつくしてどんどん意味不明になっていくのが味であろう。

このアオリは編集の人が勝手につけてくれるので、担当者は毎月ひそかなタノシミにしていたりする。かなり気に入っているのが「台風直撃」と「流浪の果て」だ。「最後の楽園」というのもあったような気がするのだが……？

69号以降は各自でチェックしてみてほしい。



（千葉県　河田真広君）

ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ!と

構成 御旅屋喜久



☗(茨城県 DEAD崎君)★春らしくってGOOD!! テレカあたり。



信頼していたのに…ショック!! 怒鳴ってばかりいるなんて

☆怒、怒、怒、怒、怒ったぞおっ!! なにをそんなに怒ってるのかって? まぁ聞いて下さい!!

僕達の住んでいるところは田舎で、都会に行った時ぐらいしか人気ゲームはできないんですよね。この話は熊本に行って、やっと人気ゲームができると喜んでいた矢先におこった出来事なんです。

その日、午前9時過ぎくらいに、熊本市の商店街でゲーセンを探していました。すると某メーカーの直営店が2〜3軒ほどあったんです。そのメーカーの直営店は店の雰囲気もいいし、サービスもいいと聞いていたので、さっそく、そのうちの1軒に入ってゲームをしようとしました。

サイフからお金を出してみると、あいにく千円札しかなかったので、くずそうとしたんです。両替機を見ると、中止のランプがついていたので、そこのお店の店員さん(中年の店員)に「あのー、すいません、両替機が中止になっているんですけど」と言いました。

すると「その両替機で替えて下さい」という返事が返ってきたので「だから両替機が中止になっているんです」とすなおに言ったのですが「両替機で替えろといってるだろ!!」と怒鳴られるばかり。

どうしていいかわからず、だまって下を向いていたら、その人がカウンターから出てきて「この両替機で両替するんだ!! 大きい字で書いてあるだろう!!」と怒鳴りつけるのです。

指さされた方を見ると、確かに僕が使おうとしたのとは別の両替機がありました。ただし、初めての人にはわからない位、目立たない場所に…。

それだけなら両替機に気づかなかった僕にも責任があります。しかしどうしても許せない事があったのです。それは、僕が両替を頼んだ時にその店員はカウンターでこともあろうにエ〇本を読んでいたのです。

はっきり言ってショックでした。ものすごく、本当にものすごく腹が立ちました!! だってそのメーカーは、僕が一番信頼していた、大好きなメーカーだったんですよ!!

現在各メーカーも、ゲーセンのイメージアップにつとめていると言われていますが、本当に徹底されているんでしょうか? 店員がエ〇本読んでて、何が女性客大歓迎だ!!

P・S この店のために僕の某社に対する考え方が変わりかかっているのは非常に悲しいことです。

(長崎県 WANDER J-R君)

★組織が大きくなればなるほど、上の方の意志が下まで伝わらないとも言うけれど、そんなのって単なる言いわけだよね。年齢に関係なく客は客だと思うよ。それにしても、客を怒鳴りつけても成り立つ商売って、他にもあるのかな。

ふれあい

ゲームの世界

ゲーメストはゲームを楽しくする本だ
それだけじゃなく
ゲームを楽しむ人たちの
気持ちがつまっている
伝言板だと思います

——小林良介君



(東京都　Mr. ESC君) ★上から落ちてくる水晶につぶされないMr. ヘリは力持ち?

僕のヤっちゃん体験
—大型筐体の設置に問題あり

☆それは私が休日を利用して上京した時の事です。私は新宿で友人と再会し、近くのゲーセンに入りました。そこは歌舞伎町に近く、店内もうす暗く、雰囲気が悪かった。その様な所へ入った私達も少し軽卒だったのかも知れませんが、その時は中に学生風の客も沢山いたので、あまり気にもとめませんでした。

そこで私はスーパーハングオンをやろうと、得意のアメリカコースを選び、スタートしました。

筐体を傾けてプレイ中、私の体が誰かの体に当たってしまったのです。私はその時は「ゲーム中の事だから仕方がない」と思い、そのままプレイを続けていたのですが、いきなりその人が後ろから筐体のバイク部分をけとばしたのです。

私は怖くなって、やめようと思いましたが、タイムがまだ残っていたので、アクセルをゆるめて終わるのを待ちました。

終わった後、あやまろうとその人の方を見ると、その人はサングラスをかけ、黒いズボン、パンチパーマと見るからに㋳風の人でした。それでも私は必死になってあやまりました。するとその人は少し機嫌が直ったらしく、ニヤッとして「もう1度やって、1千万点出したら許してやる」と言いました。

後から思えば、この時それ以上かかわらなかった方が良かったのかもしれませんが、私は正直言ってびびっていて、逃げると何をされるか分からなかったので、言う通りにしました。しかし、極度の緊張とアクセルのゴムがゆるんでいたので、3回もクラッシュしてしまい、いつもは軽い1千万点にもあと少しの所で届きませんでした。

私はその人にもう1度あやまりましたが、その人はもう機嫌が直った様で、それ以上は要求してきませんでした。

しかしその人は私達がゲーセンを出た後もしつこくつきまとってきたうえ、一緒にいた友人にもからんできたのです。私達は困って、新宿東口の交番へ向かって歩き出しましたが、少したつとその人はもういなくなっていました。

ところで、この経験があってから、私は体感ゲームのあり方というものについて、考えさせられました。

スーパーハングオンには、前作（ハングオン）に比べ、筐体をコンパクトにすることによって、①小柄な人や子供でも安全にプレイできる様になった。②多少狭い店内でも設置できる、等といった利点ができたと思われます。と同時に逆に、ステップを小さくすることによって、筐体の可動部分がそれよりはみ出してしまい、周囲に支障をきたす、といった欠点もあげられます。現に私は以前、プレイ中に横で見ていた子供をかばって、わざとクラシュさせたという経験もあります。

また、これはゲーム機自体のみの問題ではなく、設置する店側にも問題があるのではないかと思います。

スーパーハングオンの設置してある店の中には、その周りに他のゲーム機が所狭しと置かれてある店や（この時のゲーセンもそうでしたが）店の入口付近に設置してある店等も多数見られ、②の「狭い店内でも設置できる」というのも、利点とみなしていいのか、甚だ疑問です。

そもそも体感ゲームというものは、筐体を動かしてプレイするからこそ面白いものです。しかし、そのために他の人に迷惑がかかる様な場合等、周囲に対する安全性を損なっていると思います。プレイヤーはもちろんのこと、周りの人も安心して楽しめる様なゲームが理想的なゲームと言えるのではないかと私は思うのです。

あまりゲームの事で悪口は言いたくはないのですが、私はこの件について以上の様に感じました。

（青森県　NSR　50君）

★あぶないところでしたネ。大型筐体全盛時代の盲点をついているところがいい。メーカーもオペレーターサイドも耳を傾けてほしいですネ。

卒業式の日に感激の体験

☆卒業式の日のことです。ぼくは卒業式の帰り道、友人と2人で駅前にある、あるメーカー系列のお店（だと思う）に行きました。

これまで2度行ったことのあるセガの店で、経営者がやさしいおばさんなのです。

僕たちが入っていくと、おばさんは「あんたたちコーヒー飲むかい?」と聞くのです。お言葉に甘えて、コーヒーをいただきました。

（いい雰囲気のお店だなあ）と思いながら、何かやるゲームはないかと探しました。ぼくは結局SEGAの機械——ぬいぐるみをつかみとるゲームにはまりました。100円入れて4回できる訳ですが、つい熱くなって600円ほど使い、戦果はぬいぐるみ2個。

既に軍資金は底をついたので、ぬいぐるみをじっと眺めていたんですね。そうしたらおばさんがやってきて（ぼくたちは卒業証書を持っていました）、「あら卒業式だったの」と尋ね、「じゃおめでたいから、何かひとつ好きなものをプレゼントしましょう」と言ってくれたんですね。

またまた、ぼくたちはお言葉に甘えて、ピンク色のあひるのぬいぐるみをいただきました。

ほんとうのところ、こんな大サービスをうけたのは初めてのことなので感激しました。これからはこの店に決めた、という感じなのですが、残念なことに、ぼくは県外の大学に行くことになってしまいました。ぼく自身は行けないけれど、せめて友人たちに、こんなすばらしいお店があるよと伝えておこうと思います。

（新潟県　近藤力君）

進路相談　ゲームの企画の仕事がしたいのですが…

☆私も今年から高校3年生となり、進路についても真剣に考えねばなりません。

私は将来ゲームを制作する仕事に携わりたいと思っております。一口にゲームを製作する仕事といっても、プログラマー、企画、デザイン…などとたくさんあるはずです。その中の企画に私は入りたいのですが、そのためにはどのようなことを勉強していけばよいのでしょうか。また専門学校へ行って知識を得なければならないのですか。教えて下さい。

（三重県　SDI君）

★企画は「発想」が大変重要な要素なのですが、こればかりはなかなか量る方法がないので、企画で就職するのは難しい様です。特別必要な能力はなくてもよさそうですが、企画書を書く際、意図を他人に判り易く伝える為の文章力が必要ですし、キャラクター等はイメージを絵にできればさらに良いと思います。

つまり企画には「発想力」と「表現力」が大切です。

発想力は普段の生活からが大切ですが、鍛える方法はあります。例えば「牛乳ビン」があったとして、1時間で、その利用法を多くあげる、というのがあります。(実は某メーカーの試験問題にあった。) 60個位あげられれば、まずまずらしいです。

大学へ進んで多くの人と会って様々な考え方にふれると、見方が広がると思いますが、専門学校ならコンピュータを勉強して、プログラマーで入るのも良し、デザイン系で勉強してデザインで入るのも方法です。その上でコネをつくるのも大切かも。

（新就職人　転清）

やさしい(カルマの低い)ゲーマー度CHECK!!

☆次の質問に
○×で答えて下さい

		○
1	弾をうたずにクリアしたシューティングゲームがある。	
2	ロードランナーはボーナスのもらえる面は絶対もらう。	
3	殺しまくるだけの主人公なら女でも許さない。	
4	ゲーム中、子供に見られていた方がうれしい。	
5	自分でみつけたコマンドを他人に教えられる。	
6	ストリートファイターは必殺技でひと思いに殺した方が、自分も楽だ。	
7	ミッドナイトランディングに一時燃えた。	
8	SDIはミサイルとカプセルだけ撃つ。	
9	エイリアンでも殺す時にためらってしまう。	
10	R TYPEの巨大戦艦は極力破壊しない。	
11	ヘビーバレルを使うと、快感というよりも悲しいものがある。	
12	やられる雑魚キャラの身になったことがある。	
13	かせぎほどキライなものはない。	
14	ハマリまくって終わっても、自分の実力が無いと感じる。	
15	「やめて! 殺さないでー!!」「王蟲(オーム)が来るー!!」が口ぐせ。	

さあ、あなたにピッタリのキャラクターはなぁに?

○の数が…	
15	イシター
11〜14	李　王
6〜10	ぶたさん
1〜5	源 頼 朝
0	小 型 艇

(大阪府　イーガー・MK-R君)

★0の小型艇というのが実にいい味が出ていますな。

「おっこれは!」ありがとうマージャンコーナー

☆ゲーメスト様ありがとうございます。

マージャン特集、ぜひ続きを出して下さい。

ぼくは電車の中で読んでいて、最後のページを開けた時思わず「おっこれは!」という声が出てしまいました。周りから変な目で見られましたが、じっくり奥の奥まで見さしていただきました。

ゲーメストに今度からマージャンコーナーをつくって下さい。ぼく(14歳)が今こっているのはマージャン学園とかいうので、なかなかリアルなので次回はこれの写真を!!

でもあまりやり過ぎて、付録とじなどつくるとコン○ティークになってしまいそうなので、ご注意を!!

(神奈川県　MSZ君)

★間違いなく担当者はハメをはずすでしょう。

ぜんちゃんが新聞にのっていた

☆2月10日、Rータイプ2周目ステージ5の超高速レーザー部隊に驚愕し、帰宅してから北国新聞の夕刊を開いた時の事です。「若者のページ」というコーナーに、のぁんと「アーケードゲームの雄　ぜんちゃん」という記事があるではないですか。思わず「おおっ」と叫んでしまいました。

今までアーケードゲームの記事というと、ロクなものがありませんでしたからね。こういう記事が出るということは、それだけアーケードゲームに対する「常識」という名の悪しき偏見や先入観が変化してきたことを意味するのではないでしょうか。

現在趣味としてのアーケードゲームは、他に類を見ないくらい、悪い状況にあると思います。しかし、それはインベーダー時代の化石が持っている偏見と先入観に過ぎません。

僕達が社会に出て行く頃には、そんなものは風化していると思います。僕達がダメだったとしても、次にはファミコン世代が控えています。きっと近い将来、社会がゲームを見直す時が来るはずです。

(石川県　フルメタルクライシス君)

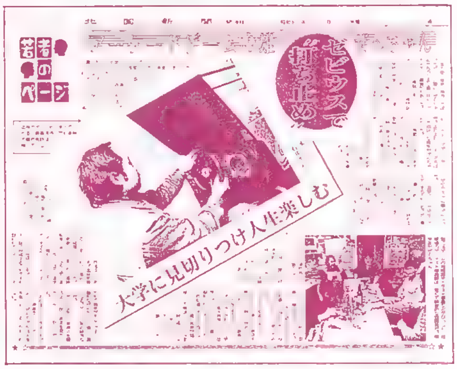
★この記事は共同通信の取材によって全国のブロック紙、地方新聞に掲載されたものです。アーケードゲームを1つの趣味として認め、その趣味のとりことなった人間の生活と意見を素直に、一般紙で紹介してくれたもので、画期的なことだと思います。

この記事を読んでもらえると、ぜんちゃんの本名とシュミ、経歴が分かっちゃう。

僕の独断で、希望者には掲載紙のコピーを送ります。

P・S　記事中「大学に見切りをつけて」とあるが、それは「大学に見切りをつけられて」の間違いではないかとの有力な、C・Cの意見がありました。

それから、掲載紙をわざわざ送ってくれた(新潟の新潟日報、富山の富山新聞、岐阜の岐阜新報、愛媛のゆうかんえひめを始め10紙以上)沢山の皆さんありがとう。



ここは湯の町 100円玉も泣いてるぜー

☆僕の悲惨な話をみなさん聞いてください。

僕の母はある旅館で働いています。そこの旅館にはゲームコーナーがあるのですが、なんとそのゲームコーナーの隣に母が働いているので、めったに入れません。

何回か入って見つかったことがあるのですが、その日は客が少なく、ゲームコーナーはヒマのようでした。そこで売り上げに協力しようと入ってみると…なんと伊東市では見掛けないブロックギャルがあるではないですか。

100円玉入れてさっそくやってみました。6面までなんとかいったのです。これはおもしろい。が、なんとガラス戸の向こうに母が歩いているではありませんか。とっさに身をさっと隠して、なんとかばれずにすんだのですが…気がつくと肝心のゲームの方がゲームオーバー。

「ちくしょう100円玉が泣いているぜー」

と大声で叫びながら家へ帰りました。

(静岡県　スライムキング君)

★ゲーム大好き少年だったら誰もが体験しそうなお話。情景が目に見えるようだ。

ゲームはバクハツダっ!!

何かいいことありそうな
春ですねえ
新しい仲間
ニューゲーム
しゃべらずにはいられない
バクハツだあーっ!!



⬅(東京都　あぼしゅ玄君)★後ろ向きに走る姿がマイケルジャクソンしてるって!?

闘病生活記録 私は負けない
——Sについての物語

☆2月の初め、私の友人Sは他界の人となりました。

某月某日、Sはちまたで大流行の不治の病「PCエンジン病」にかかりました。私がSの病に気付いたのは、12月の初め頃でした。Sがやたらとコ○コロ、ボ○ボン、ファミマガなどをよく立ち読みしていたのが、病の前兆だと知るよしもなく、刻々と月日がたっていきました。

友人KがSのことを先に気付き、私に教えてくれましたが、そのことをSに言うと、きっと絶望すると思ったので、言いませんでした。

それからSは日に日にゲーセンへ来なくなりました。しかし、ゲーセンに来た時のSは笑顔をふりまき、少しも疲れを見せませんでした。でも体と金に無理が来たのでしょう。もうほとんど姿を見せないようになりました。

とうとうSは「妖怪道中記」という病にのまれ姿を消し、弱冠16歳という若さで帰らぬ人となりました。

Sという奴はすぐ攻略パターンをよみ、少ない金と時間で上達するという大変めぐまれた奴でした。今、彼の姿を見た者はいません。

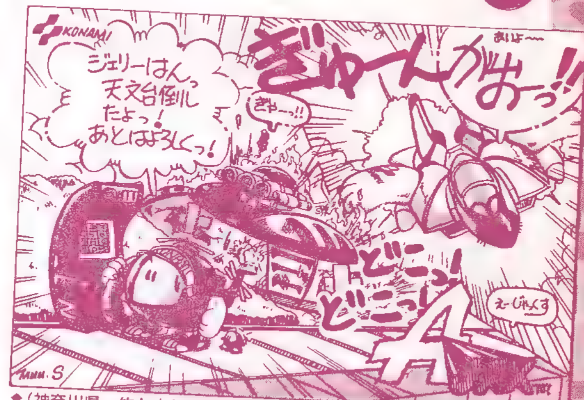
P・S　PCエンジン病は感染力が強く、かかると上記のような症状があらわれます。予防としては、ゲーマーの初心を忘れることなく、常にゲーメストの教えを守ることでしょう。

(某県　KST　L君)

★そういえば編集部にもウィザードリー病やドラクエⅢ病が流行したことがあります。症状としては、編集部に来なくなる、〆切りに遅れる等があり、予防法は㊙の「なにやってんのよ全く」攻撃なのですが、最近は免疫ができたせいか「しかし何も起こらなかった」が多いようです。ちゃんちゃん。



⬆(北海道　米ニスト井斉君)★高1にしてこの感性。頭が下がります。



⬆(神奈川県　佐々木無宇君)★この春から私の後輩になるそうで!?

ここまで沙羅曼蛇を愛する友人は一体何者!?

☆僕は学校でよくゲームの話を友達とします。その日も友達のKとゲームの話をしていました。

Kは「タイトーのゲームは奥が深い」とか「ゲームミュージックはやっぱりコナミだな」などと一昔前に言われていたことを平気で言っていました。

それから何故かライフフォースの話になり、いつの間にかサラマンダの話になっていました。Kは言いました。

「やっぱり沙羅曼蛇はいいよなー、なんといっても名前がいいよ。漢字でさ」

僕はあいかわらず鼻先であしらっていました。そしてその後、Kがこう言ったのです。

「やっぱ沙羅曼蛇という名前がいいよなぁ。大人になってもし子供ができたら『沙羅曼蛇』って名前をつけよう。それがいいや」

…僕の友達はなんなんでしょう…!?

(秋田県　つえ売る画家君)

★そんな名前つけた日にゃあ、ビックバイパーとロードブリティッシュに倒されちゃいますよ!? 沙羅曼蛇といえば、アニメビデオの沙羅曼蛇はもう見たかな? GSVはもちろんのこと、こちらの方もファン必見!!

その日神様がやってきて幸せフル回転

☆ある日、友人のK氏は金もあんまり持っていないのに、いきつけのゲーセンに私をさそった。私も金欠なので、まあ見学てーどでおさえとけばいいと思い、ずるずると彼についていった。

ゲーセンに入ると、そこは1人位いただけで静かだった。彼は飛翔鮫をやったらすぐ帰ろうといい、1コイン投入した。

この店はつい半年位前から2ゲーム100円になっていたので、私は俗に言う「タダクレジット」をさがし求めて歩いた。

するとやはりあるではないか! ダブドラが、それも3クレジット! これはラッキ

今月のおめでたい方

もうバカバカしくて何も言えない

●青森県のしゅりけんのおやす!!君●

いきなりクイズ!!!
○BGMが9曲あるゲームは?
答・9曲タ位ー

クイズはパワーだっ!(ん?りきゃわー!!)

こちら こだわり 派

ALPHA KIさん
ゲームセンターについて
親とまじめに話し合えるなんて
そう簡単にできることじゃない
それをやったなんて
りっぱりっぱ
——大阪府　B・B君

お金にふりまわされ軽べツされるなんて

☆4月号の転清さんの「これって邪道じゃないの!?」のことで（初め読んだとき、とんでもないエロ本〈H誌をHな雑誌〉だ！と勘違いしてしまった）、私の学校で前にトラブルがおきました。

ある日、とても仲の良いD君とK君が、あるファミコンゲームの裏技を見つけました。それをD君がファミコン誌に送って採用されたらしく、5000円（だったと思う）が送られてきました。

問題は、そのあとです。その5000円が、いったいどちらのものになるかという…。そのことでD君とK君は大喧嘩になりました。結局、先生が止めに入って、5000円は先生のものになりました。（ナンナンダ、この先生は?）

それでも喧嘩はおさまりませんでした。D君はK君を階段からつき落して骨折させてしまうというしまつにまでなりました。

金は人をここまで狂わせるのですね。

確かに喧嘩をしたD君とK君が悪いと思いますが、一番問題なのは、お金で読者をつっているファミコン誌にあるんじゃないでしょうか。

お金でつらなければ、成り立たないような雑誌は最低です。つまり、ゲームは金稼ぎ、なんだ賭け事じゃないかーという印象を与えてしまいます。

そうなると、今でさえあまり良くないと思われているゲーム及びゲームセンターは、さらに悪く見られ、軽べつされることでしょう。

（新潟県　SUMMER EYE君）

楽しさをギセイにしたハイスコアの追求——問題ありですね

ハイスコアは、ゲームマニアにとって一種のステータスシンボルと言えるのです。

この数字による競争によって、属している人のゲームサークルが注目をあびたり、そのサークルのメンバーが行くゲーセンの客の入りが多くなったりするそうですが、最近、このことについて、変だなと思っています。

なぜなら、ハイスコアを追求するあまり、ゲームの楽しさというものが、歪められているような気がするからです。

かせぎ一つとってみても、例えば、ダライアス（エクストラバージョンではない）において、最後の所で同じ場面を繰り返して、ストックの続く限り点数をかせぐという方法がありますが、これはおかしいと思いませんか?

しかし、ゲームというものは、製作者の自由な発想のもとでつくられるので、不条理でもいいという意見がありますが、それに一歩どころか百歩譲っても、一つの星の命運を背負って戦いに出た主人公が、あと少しで最後の敵を倒すというところで、自ら好んで命を捨てるなんて有り得ないでしょう。

こういうプレイを常識ある大人が見たら、いくらハイスコアを出したところで、結局はガキの遊びと言わしめる原因となっているのです。どうかするとゲーマーはテクニックにうつつをぬかすあまり、言い換えれば、点数追求の手段を選ばないので、先の楽しさが歪んでいるという感覚がマヒしているのではないんでしょうか。

でも、そういったゲーマーって、ゲームで遊んでいるというよりも、ゲームに遊ばれているって気がしますね。

（長崎県　DOKKE1号君）

★ゲームに遊ばれるなっていう意見はいいですね。1号君への反論もあるんじゃないかな。ハイスコアについての意見求めます。

ドラスピ姉ちゃんはA-JAX姉ちゃんへと変化したのであった!?

☆先日私は大学受験のために数日間東京に行っておりました。連日の出来の悪い入試の反動で、ここ数週間がまんしていたゲーセンがよいが、ついにこらえきれなくなり、夜になると新宿キャロットへ足を運ぶようになりました。

自分はＦＩＮＡＬ―ＬＡＰがやりたかったのですが、いつも混んでいたので、ついつい下手なＡ―ＪＡＸを１人で連続してやっておりました。

数コインつぎこんで、４面までしか行かなかった（下手クソ）ので、席を立ったところ、すぐにＡ―ＪＡＸを始めた１人の女性がいました。

最初は「女のくせに、何だこいつ」とか思っていましたが、そのうちに彼女のプレイが並の人間でないのに気付きました。そう彼女は佐藤久美さんだったのです。

でも久美さんも調子が悪かったらしく、何回かやられていたんだけど、やられたときのしぐさ（ジタバタじたんだをふむ）が久美さんらしく、思わず見とれてしまいました。

今考えると、久美さんが待っていたのに何回も何回も下手な自分がやっていたかと思うと、恥しくなってしまいます。それにしても久美さんは右手にいつも息を吹きかけてはボタンを押していましたが、何かおまじないでもあるのでしょーか？（もしかすると連射が速くなるとか？）

ＰＳ　久美さんのプレイしたビデオ必ず買いますからね

（群馬県　浪人ゲーマーＮＯＲＩチャン）

★久美ちゃんの行動半径は狭いので、何カ所か某ゲーセンで網をはっていると必ず現われるぞ。

ー♡と思い、回りを確認して「ありがとー」とダブドラに声をかけ、おもむろにＰＬＡＹしはじめた。

すると、どこからともなく少し頭の悪そーな小学生がダライアス（これも2ゲーム100円!）についた。ダブドラだけでしあわせになった私だったが、その小学生が2人ＰＬＡＹをするのに200円入れているのを見て、だ液が逆りゅうするよーな気持ちになってしまった。

そして小学生がダライアスをやり終わり（Aゾーン）、〝1OR2PLAYERS〟という文字を見て、思わずダブドラを捨て、とびついてしまった。そしたらその小学生がダブドラにすわり、私がダブドラの方をむくと「これ、まだやってるよ」と言ったので、私は親切にも「やっていいよ♡」と言い、見事タダのダブドラとダライアス2ゲームを交換することに成功した。

しかし幸せはここでおわらなかった。ふと気がつくと、ダブドラ9クレジット!!　Rタイプ、クロスシューター、ライフフォース、UAGに各1クレジット、さらにドラスピ3クレジットと、まるで神様が私におめぐみをくれたかのようだった。ミスター味っ子ではないが「このまま飛んでいきたぁ〜い！」と叫ぶかのようだった。

このあと2人だけで悪いとは思いつつも、手わけをして消化してあげた。「近ごろの小さい子は金を持っていやがるぜ！」と私の頭の中で幸せがフル回転していた。その日のゲーセンは私達を仲々家に帰らせてくれなかったのであった。

（長野県　タダクレジットにたかるハイエナATM・ナンノことせこけち男君）

★まさしく源平討魔伝のボーナスステージか？　あまりにツキすぎていて君の将来…一寸先は闇という。次の便りを待つ。

聞いて聞いて おこってんだぞーのコーナー

あばたも笑くぼっていうけど
でも好きになれるっていいねー

ナムコをけなす前に私の意見も聞きなさい!

☆私は大のナムコファンの1人です。そして本当にゲームを心から愛する男です。最近のナムコのゲームの言われかたのひどさに腹が立ち、ペンをとりました。

最近のナムコは昔ほどの勢いがないと言われています。でもナムコのゲームは悪くはなっていません。むしろ、内容、グラフィック、BGMすべての点で昔よりも着実に力をつけて、よいゲームをつくっています。

でも何故マニアうけで終わってしまうのか? それは今のゲーマーは体感ゲームにばかり目をうばわれ、テーブル型のほうはそっちのけ。そんな感じが見受けられるからだと思います。体感ゲームは何でもおもしろい! そう思っているゲーマーが多いのではないでしょうか。

現にセガは体感ゲームは大当たりしているけど、テーブル型の方はファンタジーゾーン、エイリアンシンドローム、スーパーリーグに人気を集めただけで、ほかはぱっとしたのがありません。これでわかるように、体感ゲームは出せばそこそこ売れるのです。もちろんテーブル型よりも売れるのです。

私自身はセガの体感ゲームの中で売れてもおかしくないおもしろいゲームは、スペースハリアー、アウトラン、スーパーハングオンだけだと思ってます。今、アフターバーナーがめちゃくちゃはやっていますが、スピード感、爽快感はありますが、なんかひとつもの足りないのです。

こんなこと書くとアフターバーナーファン、セガファンに文句を言われそうだけど、ひるみません。まけてたまるか!! 他メーカーからも体感ゲームが出てますが、その中ではウェック・ル・マン24と、サイバータンク(まだプレイしていない)とファイナルラップが優れた体感ゲームだと思います。

ナムコマニアだからファイナルラップを入れたのではありません。ファイナルラップは、下手をすればマニアうけで終わってしまいそうな企画のゲームです。多人数でやってはじめておもしろさが味わえます。体感とは体で感じる、という意味ですが、少し違った所から攻めてみたアイデアが良かったので選んだわけです。

ナムコのゲームをもっともっとPLAYしてみてください。異色ながら楽しめるゲーム、マニアうけで終わってしまうにはもったいないゲームが沢山あります。

ナムコはあらゆる面で他メーカーより抜きん出ている所があります。OBJをはじめて取り入れたのはギャラクシアンだし、キャラクターがはじめて1人歩きしたのはパックマンだし、今あるシューティングゲームを築きあげたのはゼビウスだし、業界初のパスワード方式を採用し、本格的RPGをはじめて世に送り出したのはイシターの復活だし…と上げればきりがありません。

今あるゲームの基となるものは、すべてナムコが作り上げていると言っても過言ではないと思います。ナムコはいつでも新鮮な感じを与えてくれます。と同時に、とても大切なゲームメーカーだと思います。みんなも真のゲーマーなら、ナムコのゲームや他メーカー(特にタイトー)の名作といえるゲームをPLAYして下さい。シューティングばかりがゲームじゃないのだから。

(秋田県　源景清君)

★恋は盲目とはよく言ったもの。でもこれだけラブコールを送るプレイヤーがいるんだけど、ナムコさんはどう思ってるのかな? (マニア排除、なんて指令を出しちゃ、こんな熱心なファンも逃げていっちゃいますよ。)



⬅(長野県　ぴちゃ君)★勢いで載せちまった。今回かぎりです!



⬇(静岡県　工藤静香だ!!　六鹿文彦君)★確かにあの変わり様はすごいものがある…。

読む相手を忘れて書かれた攻略記事など役に立たんのだ

☆はっきり言って、ゲーメストの攻略記事はほとんど役に立ちません。なぜかとゆーと…。

「まあここで死ぬ人はいないでしょう」「こんな所でハマッてるよーでは先が思いやられるぞ」…そうです、僕はハッキリ言ってそういう人間なのですよ!

この悲しみ、腕のいいプレイヤー(A級プレイヤーとか上級プレイヤーとかの言葉はなんとなくゲーマーをランクづけしているよーな気がするので、あえて使いません)なんかにわかるもんかっ!!

バブルなんか発売以来、200回近くやってもいまだ30面台(はっきり言って1千万点プレイヤーより貴重な存在…)ガンスモークで1人目のザコに殺されたという伝説も持っています。

このよーな悩みを持つゲーマーが全国にはまだだいるかも知れません。

とゆーことで、「君にもできる! レインボーアイランド1面クリア!」「抜けろAB!」「倒せイソギンチャク!」とゆーよーな、完全な神経のキレたゲーマーのため特集、お願いしますよ〜ん!!

P・S　さあ、楽しい浪人生へまっしぐらっ!

(青森県　しゅりけんのおやす!!君)

★うーん痛い所をつかれました。で、さっそく次号ではヒットゲームを例にとり、具体的にどうすればうまくなれるかを、ぜんじ師匠指導の下に公開する予定。乞ご期待。

3月号のプレゼントに文句大あり

☆コナミビデオとセガのビデオプレゼントに、なぜ「VHS」しかないのか。私はベータファンなので、絶対「ベータ」もプレゼントすべきだ。

だいたいVHSのどこが優れているのか?　テープは大きいし画像は悪いし、操作性もベータに比べたら全てわるい。

ベータは世界の放送局を制しているSONYだぞ。ソニーに対して他の会社はイモ!ソニーがVHSをつくるといっても、それはベータの生産台数の2割しか生産しないんだぞー。AVマニアはベータファンが多いんだぞー。

前おきが長くなったが、私が言いたいことはただ1つ。いや2つ。

●ベータをバカにするな。

●プレゼントは公平にしよう。

(福岡県　小野昌樹君)

★うーむ、これは1本とられた。Mr.ベータさん。

パロディゲーム大集合

のんびり気分をぶっとばす
過激なやつを
待ってます！
真剣笑負!! パロゲー道場

おのれおたやん 我はボツより甦えりたり
ゲーセン踏破伝

by NEMCO

☆一九八八年闇は来たれり。闇の源を御旅屋といふ。御旅屋、あまたの魔似亜をひきいて誌を征す。対せし投稿の者、ことごとく没られ、ちり紙の交換に沈みたり。

　横山帝、誌の乱れを大いに憂い、投稿の守地球丸に命じて、没連の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を破魔輝汰といふ。輝汰、原人なる異次元の者の布施により、没地獄より甦りたり。

　第三惑星丸はいふ。「諸悪の王、汚足袋也を倒すには、思考、技、運、の三種の神器の他に正しい書き方が必要じゃ。ひたすらに礼儀を忘れなさるな。よいな、礼儀じゃぞ…」

　このゲームは、没地獄から始まって、国々のゲーセンをまわり、最終的には「巣鴨」にいる御旅屋を倒すのが目的です。しかし、巣鴨に行く途中、魔似亜がいて、それを倒さなければなりません。

　さぁ、目指すは「名古屋」そして「東京」!!（御旅屋さん、横山さん、地球丸さん、すいませーん）

（愛知県　波紋かもしれないな、のはまきた原人君）

★破門だ破門!! 第一、私の名前は「おたびや」じゃなくて「おたや」って読むんだぞ!! と発狂しそうになる自分をおさえ、ペンネームの波紋の掛け言葉に免じて1階級特進の梅ということにしておこう⁉ しかし、掲載を狙うテク（三種の神器プラスα）はよくつかんでるなぁ…。

政治のお勉強にもなる
たけしたさん

by ジャコレ

☆コミカルゲームの最新作。8方向レバーで「たけしたさん」を操作し、落ちている核爆弾を拾って、世界各国の首脳に投げつけてぶち殺すのだ。

　世界の支配者の座をめぐって、戦いの火ブタは切られた!!…のであった。

　おもな敵キャラとその性格は次の通り。

「れえがんさん」…とってもきがつおい！　おこりんぼ

「さっちゃあさん」…きどりやさんですぐつよがる

「ごるばちょふさん」…えたいのしれないやつ　つおい？

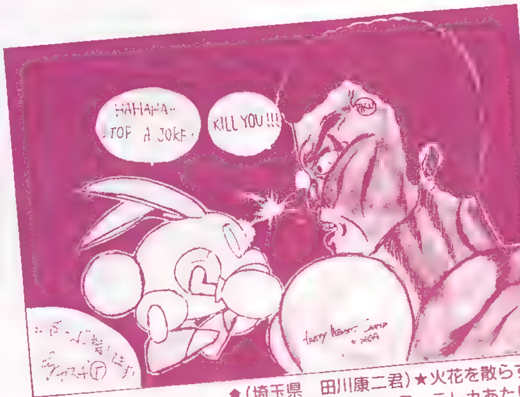
「あきのさん」…あたまはいいけど　ちょっちにぶい

「きむさん」…こわいっ

「のてうさん」…？？？

（京都府　心は15歳の山本弘）

★お見事!! 関係ないけど、日本の首相がまだ中曽根さんだと思ってる人がいるそうで…。そういう人にはオススメのゲームです。竹でしょう。



⬆（埼玉県　田川康二君）★火花を散らす2人（?）の勝負はいかに？　テレカあたり。

ショート&ショート
パロゲー短編集

☆「MR.ペリの大冒険」（教養バイオレンスゲーム）

○今だ鎖国中の日本を、黒船に乗ったペリーが開国するゲーム。開国を拒んだ時は、手当たりしだいに攻撃しろ!!

「MR.ペリの大貿易」（教養バイオレンスゲーム第2弾！）

○ペリーの子孫のペリはアメリカの外交官だ。アメリカ経済不況の中、彼は単身日本に乗り込んで来た！　牛肉、オレンジ、カリフォルニア米の輸入を日本が拒んだ時は、全廃したはずのINFで容赦なく攻撃しろ！　日本農業をつぶすのも、死の灰を降らすのも君の選択しだいだっ!!

「熱血合板くにおくん」

○熱血工業高校に通うくにおくんが、まじめに合板作業にとりくむ姿をほのぼのしたタッチで描いた、文部省すいせんのおゲーム。

「あるかのいど」

○あるかのーいど？　と伝説の井戸を求め、たずね歩く老人のゲーム。

「A-JAないX」

○エーじゃないエーじゃない、ととなえながら、おどり狂う新興宗教ゲーム。

「サンターブレッド」

○サンタがパンを食べるだけの単純なゲーム。

「ドラへの道」

・麻雀に青春をかけた青年が、役を作らない、あとひっかけ雀士に成長していく麻雀RPG。

「アフターバナナ」

○いにしえより伝わるところによると、食後にバナナを食べればべんぴが治るという。

〔本当〕……㊙ べんぴでおなやみのあなたに贈る超ヘルシーゲーム。

（大阪府　ハードコアけんちゃん）

★だじゃれ教室じゃないって。気合いを買って松のテレカあたり。

君はヘタな詩人よー、のコーナー
短歌でございます

●偶然の出会いがあってふれあえる
憩いの場所はゲームセンター

●あと少しボスを倒せばハイスコア
そこでやられて未練が残る

●クリアしたその日の家への帰り道
つい口ずさむVGMを

●ゲーム中となりのゲームに気をとられ
耳に入った自機の爆発音

●ゲーメスト攻略よいし丁寧で
読んで楽しめ値段も手頃

（大阪府　BAU²ことGCN君）

●「このゲームいいね」と
あなたが言ったから
今日は2人でサラマンダ記念日

●中学生泣き泣き自爆
これを見ていて哀れに思う午後6時

●ハイスコア出すため無い金ふりしぼり
財布の中はゲームオーバー

●この短歌採用されていとうれし
我テレかくしにテレカくれ

（宮城県　影野総統）

神様も認めてくれたのだ 今日までの成果が涙の復活



19号からパズルコーナーが赤斑氏からAPAPA氏担当となった。「ゲーメスト大賞受賞記念・ダライアスクイズ」などとやっていたのだが、この号は「特に何の記念でもない・シューティングゲームパズル」になっているのがひそかに笑える。

あと、思いきり忘れていたが17号から雑君保父がパロゲーコミック（ゲーセンおわらえ）を不定期連載しはじめる。この号で3回目となるが、そのアバンギャルドなセンスに全国ゲーマーはハア――とかいって驚ガクしていたものであった。

〔155P.〕だんだん「ボツはいやだっ!!」がヘビーな話になっていく…。読んでるほうとしてはかなりつらかった。

〔158P.〕『ショウ子ちゅわーん♡』…だぁ――――!!どーりで他のコーナーの手紙がパワーなかったはずだ。その後もカラーイラスト特集やら懸賞論文やら、なにかイベントがある度に投稿を吸いとられて危機にたやすく陥ってしまうアイランドなのである。ページ上のカットはあながちウソではない。エッフェル塔はウソだけど。

『ビンボーアライグマ（注・赤貧洗うがごとしのシャレであろう）講師の私にもショウ子ちゃんに逢うチャンスをくださぁーい♡』…なんかすごいですこの人。日本社会科教育の未来は、呼鳴。

〔159P.〕左上…おや、現在カルトゲーマー投稿者の道を爆走しているおくてい君がこんなところに。PIIのロゴがAーJAXしてます。その下…ILLUSION氏、この人は本当にうまいとゆーか、線・がめちゃくちゃHなんだよね。特に目線と肌の描き方がたまりません。

左下おわび…これって、地球丸氏のミスではないのでは。編集部に代わって謝っちゃおう。謝らせちゃってゴメンナサイ。

CONTENTS

〈しつこいハシラアオリ〉
「ゲーセン出入り禁止の解けた雑君保父先生にお祝いの女の子を紹介しよう!!（本人の希望）」
「先月号は漫画が落ち、さらにアソコも落ち、雑君保父先生に落ちたは禁句だ!!」
「雑君先生はなぜか涙もろくなっている。励まそう!!」

ボツはいやだっ!!〈牽強編〉

★なにやら主張を持ったおハガキばかり。古いものばかりで目まいがしてきます。杉森健氏といやあ、わたしゃ少年サンデーの入選作スクラップして持ってるぞ。うーん何人理解できるやら。

言ってしまえ アイランド



◀茨城県　内田BAD隆君



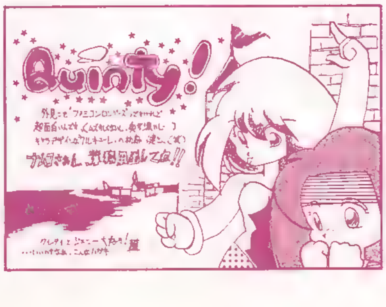
◀岩手県　OP-!!YAN!!君



◀山形県　仮面忍者 πr^2 君



◀静岡県　マッピー章子さん



◀山梨県　らんす君



▲大分県　郭解二世君

ゲーメストアイランド

なんだ——ゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 TことTM



⬆(青森県 石原☆けえいSPL.君)★感動の巨編!? 大爆笑もの。テレカあたり。

本当にゲーセンは良い所なのか

信じていたものを壊されて今は泣きたい気分だゾー

☆僕はある日、ある店(メーカー直営)で、あるゲームをやっておりました。そうしたら7、8人ほどの団体様が店内に入ってきました。そのうち2、3人が僕のまわりに立ちました。「何で俺のまわりにいるのかなー」と思ってるうちに、すぐにGAME OVERになってしまいました。すると、まわりに立っていた人の1人が…

A おい、ちょっとテメー来い!

僕 は?

A てめー、ムカつく! こっちこい!!

僕はこういう時は弱気になってはいけないと思い、

僕 うるせーな! なんだてめーは!

と言いました。1人ならよかったのですが、

B、C、D、E、F なんだ~、コイツ!

と、ほぼ全員出てきてしまいました。僕は内心こりゃやばいと思い、仕方なしに行きました。僕は受験生でもあり、さわぎをおこすと進学にひびくと思い、仕方なく殴られまくりました。

人が来たので、ちょっと場所を移動しました。すると、僕の友達までやられているではありませんか! その子は反抗したため、全員に殴られるわけられるわで悲惨でした。

そのうち…—

G やべ~、警察呼ばれたぞ、逃げろ!

A~E なにぃー! やべー、はやくしろっ!

あっという間に自転車のとめてあった所まで逃げたと思ったら、またしばらくして、Bがこちらに戻ってきました

B クソ野郎!! 警察呼びやがって! 金よこせ!!

僕 持ってない…。

B バカヤローッ!

また殴られ、そしてけられました。やりたい放題暴力を振ったあとBは走り去っていきました。

僕らがなぐられていた間、本当は警察に通報された訳ではなく、警察にはつながらなかったそうです。

僕はこの後しばらく放心状態になってしまいました。悲しかった。その場で大声をあげて泣きたかった。くやしかった…。自分が好きでたまらないゲーム、そしてゲームセンターに、こんなやつらが来ていたなんて…。

僕はこの事件が起こるまでは、親に「ゲーセンは決して悪くはない、むしろ良い所なんだ」と説明しようと思ってました。けれど、こんなことが起こってしまった今、完全に言う気力、そして自信がなくなりました。

そんなの気にしないで、と言う人がいるかもしれません。だけど僕は言えません。こんな事を体験した本人が言えると思いますか?

ほんの一部のもののためにゲーセンが偏見、誤解の目で見られるのは、とても悲しいことです。こういう人達がいなくならない限り、その偏見、誤解は消え去らないのではないでしょうか。いい所だ!と言っても半ばウソなのではないでしょうか?

ここまでが僕の意見です。御旅屋さんはどのように思ったのでしょう。僕は当分ゲーセンへ行かないつもりです。ショックが大きいので…。だけど、信じていたものを壊されるって、言葉では表せないくらい悲しいものですね…。ゲーセンの店員になりたい、という夢まで壊されちゃったな。

(某県 I LOVE 南野陽子♡君)

★ずいぶんと悲惨な体験だね。同情しちゃいます。でも、一度のアクシデントで自分の大好きなゲームを、そして夢を捨てちゃだめだゾ!!

ゲーセンの店員になろうという夢を持っている君だからこそ言いたいのだけれど、このような暴力・恐喝事件(と言っていいと思う)が店内で起こった時、どうすればいいと思う? 君がそのお店の店長か店員で現場にいたとしても…。また、そんな事件が店内で起こらないようにするためには、どんな店づくりをしたらいいと思う? 考えてみようよ。

こんどのことは、君にとっては忘れられない、イヤな事件だったと思うけど、将来プラスになるような形で活かしていくようにしてほしい。

ふれあい ゲームの世界

PCエンジンの広告を見ていたら
「きみの部屋がゲームセンターだ」
という言葉があった
でもそれは無理だ
PCやファミコンが
性能面でどんなに業務用ビデオに近づいても
絶対ゲーセンにはならないのだ
なぜならば
ゲーセンは
コミュニケーションの場でもあるからだ
——大阪市・ミスタードーナツ君



⬅(兵庫県　雪猫君)★ブルートラゴンはリアルに描くとこわい…。

すばらしいビデオをありがとう!! 沙羅曼蛇攻略バッチシ

☆3月21日発売の沙羅曼蛇のビデオ! 一番のりで買って帰り、すぐビデオデッキへ…。……!……!!……。買ってよかったの一言。

自分もゲーメストNO7、NO8で研究しました。あのころは朝から夜まで沙羅曼蛇でした…。当時は近くのゲーセンに沙羅曼蛇がなく、バスで約1時間かかる岡山市の方へ行ってました。だからゲーメストを読んでも練習することができなかったんです。

ところが去年の夏、近くのゲーセンからライフフォースが消え、そのかわりに何故か沙羅曼蛇が…。それ以来、練習、練習…。

そして忘れもしない11月22日。岡山の某ゲーセンで410万点!! 全国レベルにはまだまだだけど、うれしかった。これもすばい大和様のおかげです。今回もビデオを見てすばい大和様のワザを盗ませていただこうと思います。

また今回のビデオを見ていいなぁと思ったことがあります。今までのゲームビデオにはなかった「説明」が入っていること。そして上級プレイヤーのためのワザ!! だからゲーメストを読んでもわからなかった所もバッチリです。

それにしてもホントすごい。見てると思わず「うわっ!! えっ? ホーッ…なに!」などとわめいてしまいます。最後にゲーメスト読者の皆さん、そして沙羅曼蛇ファンの君へ。「買ってソンはない、おすすめします!」

(岡山県　ロードブリティッシュ号)

★あのビデオは攻略ビデオとしてもいい味が出てるよね。(実は1面のかせぎのシーンは、座標が甘くて、画面を切りかえた直後に死んでいるんだなぁ…)ところでR-TYPEのビデオはもう見たかな? こいつもファン必見!!



⬆(北海道　米ニスト改あれるぎい君)★フル装備のアテナの前に敵はない!!

ステキなお姉さんとかわした小さな約束

☆あれは去年の秋ごろのことです。中3だった僕はいつものように某ゲームセンターに行きました。そのお店には入口から入ってすぐの所に、アフターバーナーIIのダブルクレイドルタイプが置いてあるのです。

ふと画面をのぞきこむと、ステージ16をやっていました。僕は「へえーっ、けっこうウマイなぁー」と思い、少しの間見ていました。

いったい誰がやっているのだろうと見てみると、な、なんと女の人だったのです。それもとってもカワイイ、高校を卒業したくらいの人でした。その人の着ていたタンクトップのすき間からは、ブ◯ジャーがちらちらしていました。また、ミニスカートなのでパ◯ツのほうも見えそうでした。

その女の人はステージ19でゲームオーバーになり、筐体から出てきました。僕が「すごいなぁー」(なにがすごくて言ったのかわからない)と独り言をつぶやくと、それが聞こえたのか、その女の人は「すごいでしょう。このゲームけっこう練習したんだ。よかったら教えてあげようか」と僕に声をかけてくれました。

僕はつい「はい、お願いします」と言ってしまい、ゲームをやり始めました。

彼女は筐体の横にすわって見ていて、時々声を飛ばしていろいろアドバイスをしてくれました。後ろの方から敵機が近づいてくるのに気付かないでいたら、彼女は「危ない!!」と言って、僕の握っているスロットルレバーを僕の手の上から握り、ファーストにしてくれました。この時の感触は今でも忘れません。

結局13面でゲームオーバーになり、僕は彼女に一言お礼を言いました。

すると店の奥からもう1人の女の人が出てきました。彼女の友達のようでした。

彼女は最後に「私ここにたまに来るんだ。今度会ったら、あなたが何かゲーム教えてね」と言い残し、友達と一緒に店を出ていきました。

僕はそれ以来しょっちゅうその店に行くわけですが、あの彼女は一度も姿を見せません。せっかく僕のクリアできたストリートファイターを教えてあげようと思っていたのに…。もう一度でいいから…。

僕はあのお店のストリートファイターの前で待っています…。

(長野県　VGSS君)

★なんて心あたたまるお話なんでしょう。忠犬ハチ公のように(?)彼女待ち続ける君。小さな恋の炎が燃えたかな? (なんてキザなセリフだ…) アフターバーナーの彼女、もしゲーメストを見ていたらVGSS君に会ってあげてくださいネ。(しかし、女性にストリートファイターとは…うーむ…!?) テレカあたり。

今月のおめでたい方

公共物を大切に!!だってさ

●愛知県の鈴木悟君とその友人の場合●

☆このポスターはぼくらの中学校の教室にはってあったものです。なかなかのものでしょう。(実はぼくが書いたのではなく友達のをもらってきたのだ。)



ここではストリートファイターの昇龍拳という技を使って公共物を大切にしようと呼びかけているものです。教室にはった時はみんなで大爆笑でした。

君はヘタな詩人よー、のコーナー

AFTER BURNER
――GO! FIGHT F-14XX

GO!
世界に広がる黒い雲をはらうために
暗い空へ飛び出たF-14XXよ
平和を求めて戦え
紅い空の下　夕日背にうけて
MATCHを倒すため
空を進むのさ　たったひとりで
未来を目ざして

FIGHT!
海をこえ平和な町を過ぎて
平和を求め世界をめぐり
命を落としても後悔はしない
MATCHを探して倒すため
闇の空の下　街の灯の上を
平和を求め飛べ走れ光のように速く
爆音をたて
（神奈川県　TPS-VES-I）

AOUショーで僕のノートを持っていったのはどなたでしょう?

☆今日、1人でAOUショーに行ってきました。はっきりいって人が多過ぎて、どこにどのゲームがあるのかさっぱりわからないし、何といっても暑い!! 初めて行った僕はあっけにとられてしまったのでした。

それなりに、いくつかゲームはできたのですが、タイトーとコナミに似た内容のゲームがあり、考えることは皆同じなのかな、と思ってしまったし、セガには実はもっと期待してたんですが…。

ゲーメストのブースでアンケートを書いた（協力どーもありがとうー♡…(御)）のですが、その時、せっかくもらったゲーメスト・オリジナルノートを床に置き忘れてしまったのです。

すぐに取りに戻ったのですが、そこにいた誰かがサッと自分のカバンの中に入れてしまったのでした。カバンの中にはノートの袋が2つ入っているのが見えました。やがて人ごみの中に消えていってしまいました。

もうどうしようもありません。僕はあっけにとられてしまいました。それは僕のだぞ! 返せー!! でもやっぱり僕が悪いんだろうな。

（埼玉県　なはと★ムジーク君）

★だまって持っていくってイケマセン。災難でしたね。でも(ゲ)編は太っ腹なので、ひとこと言ってくれれば、かわりのノートをあげたのに!!（先月号のノート全員プレゼントには応募してくれたかな?）

聞いて聞いておこってんだぞーの

本人は単なるイタズラで
やっているんだろうけど
他人にとっちゃ
ひじょーにイタイって
ことがあるんだよね



■（東京都　川名景清さん）★アメコミ調になるとこんなところでしょうか?

せっかくのコミュニケーションノートがこれじゃあ台なしだよ!!

☆入試の1日前に映画を見に行った私と友人2人は、たまたま某メーカー直営店に入りました。すると我々が入試で忙しかった1年の間に何があったのか、ゲーマーのコミュニケーションのためのノートが置いてありました。

これこそ我々の求めるゲーセンの姿だ、と喜びいさんでページをめくると、その店を中心に活動しているゲームサークルのイラストレータを募集する文を見つけました。

我々はすぐさまメッセージを書き始めると、後ろから店員のおばさんがいきなり「Hな絵描いたらあかんよ」と声をかけてきたのです。

「同人誌をやっててもエロは描きませんよ」という言葉がノドまで出かかって来たのをおさえつつ、事情を聞いてみたところ、中学生のゲーマーがスケベな絵を数ページにわたってラクガキしていくことが度々あるそうです。

そういえば、ページをめくる途中に破られたページがあったり、文字が黒く塗りつぶしてある所があったりして、気にはしていたのですが…。

ロボコップを見てスッキリした後に、メッセージの返事を期待しつつ、もう一度行ってみました。

すると、なんと4ページにわたってあぶないマークが大きくラクガキしてあったのです。我々はガクゼンとして「ゲーマーの質向上のためスケベラクガキ禁止運動展開中」とノートに書き残したのは言うまでもありません…。

不良のレッテルをはがし始めているに、これではまたゲーマーの質が疑われてしまうではないですか!!

その後、連絡のあったサークルの方が親切だったので、よけいに下劣なゲーマーとの差が感じられて、この問題をゲーメストにお知らせしたかったのです。

一度の誤解は一度で解けず。スケベはいいけれどラクガキはやめてくれえ!

（兵庫県　さーむら君）

★最近はゲーマーのためにコミュニケーションノートを置くゲーセンが増えているんだけど、こんな風に使いこなせてないお店もあるようです。店側の管理の悪さもあるだろうけれど、利用する側のゲーマーの方にも問題アリ。せっかくのノートは誰が見ても好感がもてるものじゃないとね。

決しておこってはいない僕の場合

☆前々からゲーメストを読んでいて一番気になったことは学校の先生たちがなぜゲームセンターに行ってはいけない、というのかということでした。

というのも、僕たちの学校では、先生は生徒に対しゲームセンターに行くな、とは言いません。それに、先生自身もゲームセンターに行っています。

僕がR-TYPEをやっていた時のことです。いきなり僕の横に来て、しばらく見ている人がいます。気がつくとそれは先生でした。別に偵察とかじゃないらしく、連れ立ってきた他の先生たちはミッドナイトランディングを見ていろいろと話していました。

このような、なんでもないことがあってから、僕たちはゲームのことでおこられないだけでなく、先生とときどきゲームのことを話し合うようにさえなりました（もちろん悪い意味ではなく）。

と、決しておこってはいない、私ことごりさんのお便りでした。

（埼玉県　ごりさん）

★ほんとうに、学校や家庭とゲーセン、なんでもない、さり気ない関係になりたいですねー。がんばりましょ。

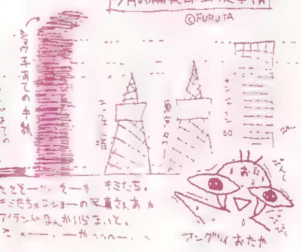
ショウ子ちゅわーん♡大特集

★4月号でスーパーリアルマージャンPIIのアイドル、ショウ子ちゃんのセクシーショットを紹介したところ、山のように反響のお便りが来ました。

本来の担当者ATSU君が逃げ出してしまった（ショウ子ちゃんを見るためにゲーセンでPIIにハマっているというウワサもある）ため、何故か私が担当させてもらうことになりました。

では「勝負はこれからよ!!」

（御旅屋）



パラパラ おおっ!! 僕には何の迷いもなかった

☆久し振りにゲーメストを買った(毎月買いなさい…御)。本屋ではじめて見た時は「おっ、ダライアスのボスキャラの音楽の楽譜がのっている！買おうかな?」と思ったけれど、何かいまひとつなのであった。

おもむろにページをパラパラめくってみると、最後にPIIの写真が!!

「おおおおっ!!」もう何の迷いもなかった。「毎度どうも有難う御座居ます。480円頂きます」。その間わずか10秒。店員のレジを打つ間さえもどかしかった。

思えば、初めてPIIを見た時から1年ぐらいたった。麻雀のルールさえ知らなくて、というか社会人や大学生などがやっている麻雀ゲームにそれほど興味はなかったし、それに出てくる女の子も、いかにも「コンピュータで描きました」みたいだったので気にも止めてなかった僕。

最初に見たときは「カワイイ女の子がうつっているな」とふと目を止めた次の瞬間、僕は思わず声を出してしまった。その女の子がこっちを向いてウィンクしたのである。僕はその時、この麻雀ゲームをみつけた喜びと、麻雀のルールを知らないくやしさとで胸がいっぱいになったのを覚えている…。

なぁあんて書くと、僕は超ド級ネ暗の変態少年のようにとられそうだが、普通の一高校生です(ホントかよ)。まぁとにかくPIIとの出逢いが麻雀を憶えるきっかけ、いやPIIをプレイするために麻雀を憶えた、という事を言いたかった訳なのですよ。

最後に、PC88を持っている人なら、前日にイヤになるほど「まじゃべんちゃー」をやっていればかなり勝てる！お試しあれ!!

（愛知県　鉛一百君）

これでは破滅です でもショウ子ちゃんの続きはやってほしい僕でした

☆某月某日、僕はいつもの本屋に行きました。もちろん目的はゲーメスト4月号。手にとってパラパラめくっていると、ぬぁんと最後のページにはショウ子ちゃんの写真が載っているではないかー!! やったー!! うれしーっ!!

カウンターに行き（カウンターにはショウ子ちゃんに勝るとも劣らないカワイイ女の子がいる)、ゲーメストを出した…。

すると女の子は「ゲームの本では◯ァミマガが一番出ているんですけど、◯◯君は(彼女は僕の名前を知っている)いつもゲーメストですネ」と言うので、僕は「ファミコンよりゲーセンのゲームの方が面白いぜ」と言った。

女の子は「どうして?」と言いながらゲーメストを取ろうと……したが手をすべらせて床におとしてしまった。

女の子「あっすいませーん……えっ!?」

僕「あっいいですよ…ギヨエーッ!!」

ぬぁんと最終ページがめくれて落ちているではないかー!! 当然のようにそのページにはショウ子ちゃんの写真が…。

女の子は「ゲームセンターのゲームってHなんですねぇ…」と赤面しながら言った。周りには他の客の目もあった。はっ破滅だぁーっ!! もーこの本屋にはこれないー!! と言いつつもショウ子ちゃんの続きはやってほしい僕だった。

（福島県　堀武美君）

ビンボーアライグマ講師の私にもショウ子ちゃんに逢うチャンスをくださぁーい♡

☆私、某市立高校の貧乏社会科講師（ペンネーム：林守）でございます。

先日、ゲーメストを学校に持ってきていた◯◯君をしかり、ゲーメストをとりあげ、家に帰ってこっそり見てみると、な、なぁ～んと、エ◯本勝るとも劣らないほどのHな写真が出ているではありませんか!! これを見て鼻血を多量に放出して貧血でたおれてしまいました。

（情熱的なセンセイ…御）

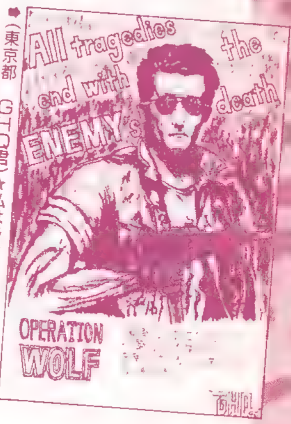
そして次の日の帰宅途中、行ってはならぬと思ってはいましたが、理性をつきやぶり近くの◯◯プラザというゲームセンターに「WRYYYY!!」(生徒からかっぱらったジャンプで覚えた）と行ってみると、そこには「しょう子ちゃん♡」がいたのです。

さっそくやってみると一度も勝てず、3回でサイフがカラになってしまいました。ビンボーとはみじめですね…。このハガキも実は年賀状の残りだったりします…。

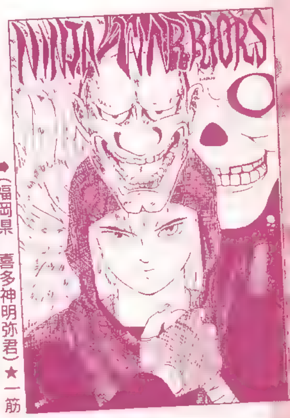
クソー!! セタのバッキャロー、なんて言っちゃだめ。どうか私のため、いや全ゲーマーのために「セタさんお願い、もっとショウ子ちゃんを見せて!!」どうかこの続きをやってください。わが青春に悔いなぁ～し!! と思いっきりさけんでみたい！

（和歌山県　貧乏講師林守さん）

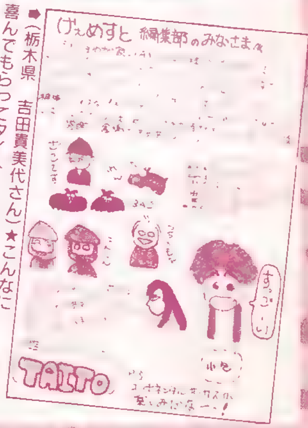
★いま時こんなすばらしい先生がいらっしゃるとは!? 思わず目に涙がうかんでしまいます…。うるうる…。



➡（東京都　GHQ君）★私はランボーIIは見てないのでわかんない…。



➡（福岡県　喜多神明弥君）★一筋の涙は誰がために流されるのか!?



➡（栃木県　吉田貴美代さん）★こんなに喜んでもらってタイトーさんも満足さ。



⬆（東京都　よこねこさん）★まわりのワキ役(?)がさりげなくくノ一をもりあげていますネ。

WE L♡VE

いきなりくいず!!

(ああ暗…アングラ…アナグラムくいず!!)

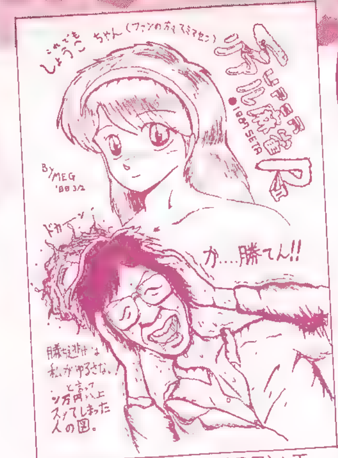
Q：以下はゲーム名の文字を並びかえたものです。ゲーム名を答えてください。
例：取ってるか→カルテット

1：愛言う散った馬フンだ
2：威張ると古井戸
3：さあ、タンス柄
4：寝らんとワープだ!!
5：猿こそ愛じゃ
6：会うと年ゆう
7：パッと紅葉期
8：両津が出れん
9：神聖雪ダンスやる？
10：あ！ むいた焼ナス！
11：今日しません
12：あいたプール
13：明日鯉に竿隠す
14：恵利しばれんよ
15：あたしスネーク恵美よん
16：足焼き場テンプル
17：みんなといいたとゆう
18：マップとモダン
19：素焼きパン、キーロック
20：伏すアップライト
21：スラックスでドキッ！かい？
22：カバンの戦い
23：鶴とする風呂
24：愛は来た有名人
25：地球用いじめオレンジ

解答編

1：タッチダウンフィーバー
2：バトルフィールド
3：ラスタンサーガ
4：ワンダープラネット
5：サイコソルジャー
6：シュートアウト
7：強行突破
8：臥竜列伝
9：青春スキャンダル
10：タイムスキャナー
11：魔境戦士
12：Rータイプ
13：サイコニクス・オスカー
14：リバレーション
15：エクスターミネーション
16：キャプテンシルバー
17：ミュータントナイト
18：ダンプ松本
19：キャンパスクロッキー
20：スラップファイト
21：スカイキッドデラックス
22：闘いの挽歌
23：フルスロットル
24：迷宮ハンターG
25：超時迷宮レジオン

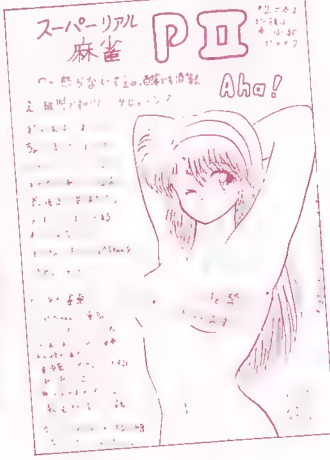
(愛知県 臥竜戦士オスカー君)
★スバラシイ!! 15番や25番なんて涙もの。30問以上作ってくれたのだけれど、スペースの都合で25問にしたよ。もちろんテレカあたり。



⬆(福島県 おくていMEG君)★天和攻撃には井手名人も勝てんわな…。



⬆(大阪府 龍竜君)★セタさん、…だそうです。

⬇(茨城県 田またなおき君)★やはり努力ですネ。




⬅(兵庫県 ILLUSION君)★この人のボールペンの使い方には頭が下がります。



➡(山形県 ドッギャーン君)★恐怖のトッツアン坊や。キヨタカ君(わかるかなー)か!?

ショウ子なんてキライ!! こんな意見も聞いとくれ!?

☆わたしはゲーメスト4月号の最後のページを見て唖然！としてしまいました。何これ？リアル麻雀PIIですって？うげっ気持ち悪い、何この女？何この写真？ 何考えてるのかしら。これじゃあゲーメストはまるでビニ本です。

もうあんな写真を載せるのはやめて下さい。気持ち悪いです！ 女の裸なんてどこがよいのですか？ 気持ち悪いだけじゃないですか!!

イラストもだめです。4月号57ページのあのイラストもだめです。とにかく気持ち悪い。かわいくも何ともない。女なんか嫌いだ。女なんかみんな死んじまえ！

あんなのより、ちゃっくんやバブルンやギル君やたろすけの方がずっとかわいいじゃないですか！ 特に私はギル君にホレています。

最後に書いておきますが、私は男ですが、決してホモではありません。多分。(でも相当アブナイ性格だと思うんですけど…㊥)

(愛知県 石川尚人君)

私のPII日記

☆その1：ある中学生がやっているのを見ていたら、配牌後、すぐにショウ子ちゃんがオープン。…何かなーと思ったら「天和」…。その子は自分に何が起こったのかわからない様子だった…。

その2：第1打牌で「ロンッ」。「地和国士無双ダブル役満」…どうすればこんなことができるんだ!!

その3：大四喜字一色（おぬしデキル…㊥）のダブル役満を和がり、得点約10万点。これは勝ったと思いきや、親を流され次局は「大三元四暗刻」（……!!）3回で終了。

その4：和がられた！ でもリーチのみ。ラッキーと思ったら…「リーチドラ12、役満」（……何度やめようと思ったことか……）

信じられます？ 全部実話なんですよ!!

(愛知県 江戸孝彰君)

★それにしても皆さん熱心で感心。さっそくセタさんに伝えたら次号で何かどぎもをぬくプレゼントをしてくれるらしいぞ。



なんだろーなぁこいつは…
ゲーマー度ちぇっく パートII

次の質問に YES、NOで答えて下さい。

①―ダブルドラゴンの２Ｐをやり、最後の女のとりあいで目が血走っている。

② サイコソルジャーをＰＬＡＹするとき耳をダンボのようにしている。

③―４月号のＰⅡのしょう子ちゃん特集に感激した。

④―これまた４月号のプレゼントコーナーで㊙写真を○な写真と確信した。

⑤―金がなく借金してまでもＰⅡをやる（ＰⅡばっかりだな…）。

⑥―雑君保父先生のマンガは最高だと思う。

⑦―ゲーセンに行くときは、アニメのペーパーバックの中に同人誌とゲーメストはかかさない。

⑧―サイコソルジャーの「もっとやってよ～」にそそのかされ、ついエンディングを見ている。

⑨―シューティングをやっていると性格が変わる。

⑩―「俺このゲームへぼ！」と言いつつ友人にエンディングをみせたことがある。

⑪―⑩とは反対に「俺このゲームにかけたらプロ！」といいつつ１面で全滅したことがある。

⑫ ドラゴンスピリットのエンディングを見て「人が苦労してここまできたのに、１人だけいい思いしやがって!!」とドドメ色のオーバードライブを飛ばした。

⑬―ガントレットのエンディングを見ようと１年間ず～っとやっている。（ガントレットのエンディングなんてないよ？ レベル１０００まで行ったらレベル8にもどったけど？…(編)）

⑭―ＡＢⅡでＰＬＡＹしていてならともかく、見ていて酔ってしまった。

⑮―シューティングゲームをやっていて、となりのマージャンゲームに気がとられ、残機が全滅して30分間ヅガンになったことがある。

⑯ ゲーセンに女の子がいないとさみしい。

⑰―ゲーメスト用語をつかいこなしている。

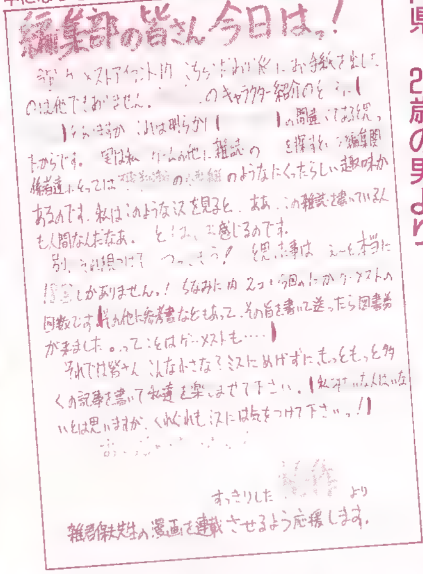
⑱―今ゲーメストを読んでいる。

↓YESの数が～

0…ウソつき!! ⑱があるはずですヨ!!
1～4…まぁ常人です。
5～9…常人になるように復活パターンをあみだそう。
10～14…絶句。
15～17…重病です。薬として毎月ゲーメストを買って読みましょう。
18…ななな…なんだろーなこいつは…。完璧な変態ゲーマー。
③と⑤のある人…私もＰⅡ好きです。
⑦のある人…うーむ、アブナイ…。
⑰のある人…うらやましいです。私もおそわりたい。マニアでしょ!? （(編)用語は刻一刻かわるんですけど…(御)）

（静岡県　ＹＵＩ-ＣＨＡＮ大好き♡君）

↓（埼玉県　悟作君）★これ、クセになるとこわいよー。試験の最中も問題のミスプリを探すのに夢中になって肝心の方が…ゼロという事態も…。


編集部の皆さん今日は！

すっきりした　より

雑君保夫先生の漫画を連載させるよう応援します。

こちら こだわり 派

香川県のあるゲームセンターには灰皿が20コ以上置いてあるのに20歳以上の人でも禁煙とはどーいうこと？
そんなんだったら灰皿を置くんじゃないっつーの
――福岡県　21歳の男より

隠しコマンドはいいんですか？ それとも卑怯ですか？

ゲーメスト3月号でレインボーアイランドの隠しコマンドが載っていましたよね。
その前に、友達のN・Oからバブルボブルのパワーアップコマンドとオリジナルゲームコマンドを教えてもらい、早速使っていると、近くにいた高校生がこう言っていました。
「ゲッ、死んでも装備が落ちていない！ 隠しコマンド!? ド卑怯や～」
そしてゲーメスト3月号の隠しコマンドを使っていると、またもや高校生が「ゲッ、隠しコマンド!? あれ左下にオレンジの壺が出てたじゃん」と言っていました。
隠しコマンドを使っていいという人もいれば、悪いと言う人もいます。僕はこのゲーメストで公表されたのだから使ってこそ!! と思っていますが…。編集部の方の意見も聞かせてください。

（静岡県　家庭科のお慶君）

★あくまでこれは私個人の考えなんだけれど、隠しコマンドというものは「開発者が意図的に組みこんだもの」でしょ？ その開発者の意向にそっている（悪く言えば「開発者の手のひらの上で踊らされている」）わけだから別に悪いことじゃないと思うんですね。そのコマンドを使うか否かっていうのは、各個人のポリシー、価値感、ゲームの楽しみ方の相違によるものだから、私には悪いとも良いとも言えないな。みんなの意見も聞いてみたいと思います。

たとえ点は低くてもハイスコアの中味は重い

☆最近はっきり言って、ハイスコアのコーナーのミスが目立ちませんか。
店の県名とか間違えている（似たような名の県やまぎらわしい字など）のは人間らしいのですが、全国トップで、そのゲームで他の店の人が点も面もよいのに、それより低い店の人が1位になっていたりしているのは困ります。
また、掲載もれの店が出たりするのは、ハイスコアのコーナーがまだ万全とはいえないからだと思います。
プレイヤーは本当に真剣になって（特に僕のような二流三流のプレイヤーは）やっとのことでスコアボードに名前を載せています。中には自転車、バイク、電車等でわざわざ時間をかけて遠い遠い、スコアボード設置店へいく者も少なからずいるんです。
たとえ、そのゲームが古かったり、高い点でなくても載ればうれしいものです。それがミスなどで載らなかったときの気持ちはとても悔しいのではないでしょうか。その点も考えて、気を引きしめて取り組んでもらいたいです。（福岡県　GEM-M-浦本）
★浦本君の言う通りだと思います。ペラペラの1枚のハイスコア用紙に書き込まれた記録の重さ…同じプレイヤーとして私にもよく分かります。ご忠告ありがとう。

パロディゲーム大集合

人間の脳細胞は1日徹夜すると2万個死ぬそうだ
(岡山のMARINE・BLUEさんどーも♡)
そこで徹夜でファミコンをやっている君に…
そんな時間があったらパロゲーを考えなさい
脳細胞にいいかもよ!!

これぞゲーメストアイランドの縮図ゲーム!
ゲーメス討魔伝 byゲーメスト
(先月号のパクリじゃないですよ、念のため)

☆1988年、闇は再び来たれり。その名を「帰って来た頼朝」といふ(帰ってきたウルトラマンじゃないよ)。頼朝悪徳ゲーム業者を率い、ゲーム界を征す。対せしゲームマニアことごとく討たれ、ゲーセンよりしめ出される。

ゲーメスト編集長GOD鈴木、ゲーム界の乱れ大いに憂い、ドラスピ姉ちゃん久美さんに命じて編集部よりあみだくじで1人を選ぶ。その者の名「転清」といふ。転清全国の頼朝の手下を討つべく、ゲーメストを引退し旅立ちけり。

ドラスピ姉ちゃんはいふ。「諸悪の王頼朝を倒すには、ゲーメスト、ゲーマー、店員とのコミュニケーションの三種の神器の他にゲームを愛する心が必要よ! 引退してもその心を忘れちゃだめよ。あとお土産忘れないでね」

操作方法は8方向レバーとジャンプボタンと剣ボタン。各都道府県の最後にはいろいろなボスが待っているぞ!

秋田には「ダメダメ、ダメな物はダメ攻撃」をしてくるへりくつ指導員。京都は二〇イの鬼姫オバハンだ。コイツは一定時間たつと「他の人に迷惑でしょ!!」という声と共に自ら電源を切ってしまう。東京のボスはける、なぐる、わめく攻撃の三段活用ゲーマーだ。時々クレジットボタンを使って復活するヒキョー者だ。

この他にもゲームおたくや爆竹魔、金呑み不良ゲーム機や「ケーサツ呼ぶぞ攻撃」の悪徳店員、はたまたペッタン小僧や永久パターン防止キャラ、オリバー君やコスリゲーマーまでいるぞ!

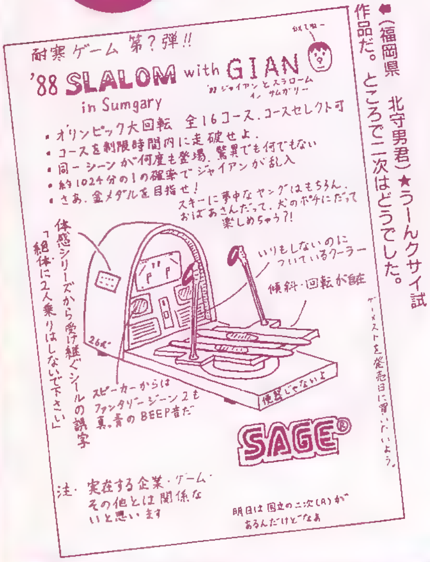
はたして、転清は全国のゲーマーを救うために悪徳業者の妨害を乗り越え、帰ってきた頼朝を倒すことができるのだろうか?

邪道の嫌いな人、16歳未満PM6時規制にあった人、指導員の嫌いな人、今月のボツはイヤだに載った人、又それを読んでその通りだと思った人におすすめのゲーム。なお一部の地域には入荷しないかもしれません。(京都の二〇イとか秋田の〇〇市)

(兵庫県　柳井勅雄君)

★過去のゲーメストアイランドに掲載されたお便りの内容をここまで覚えているとは、おぬしデキル!!(覚えてない人はゲーメストのバックナンバーを読もう)転清君も草場のかげで(?)喜んでいることでしょう。松のテレカあたり。

➡(福岡県　北守男君)★うーんクサイ試作品だ。ところで二次はどうでした。



お客様は神様でございます
金比羅 by (株)ミナミ

☆なんとあの三波春夫大先生がゲーム会社を設立したぞ。その名も(株)ミナミ。その第1作目が、この「金比羅」だ。

ストーリー:金比羅とは香川県にある数え切れないくらいの石段を持つ難攻不落の神社である。そして今、この神社にお参りにやって来た「およね」と「ごん作」に謎の組織「レッドフォックス」の魔の手が迫る! はたして2人は無事に神社までたどりつけるだろうか。

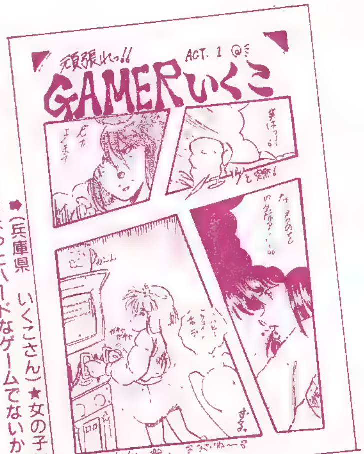
ゲーム内容:全9ステージから成るこのゲームは、縦、横、3Dの3WAYスクロールで展開する。トラックボールでおよね又はごん作を操作してくれ。ボールを速く回すと2人は走り出す。一定数の段数を登って規定タイム内にチェックポイントを通過すれば1面クリアだ。

邪魔をしてくるレッドフォックスは当たるとタイムロスだ。ボタンを押してジャンプでよけるか、アブラアゲを投げて退治してくれ。健闘を祈る!!

なおBGMは音声合成で社長の三波春夫大先生の歌声が聞けるし、コインを投入すると「お客様は神様です」と言ってくれるぞ。

(富山県　ぜざ君)

★魂斗羅と金比羅、コナミとミナミ、ここまでは良いんだけれど、その後が今一歩。梅です。



➡(兵庫県　いくこさん)★女の子にはちょっとハードなゲームでないかい?



➡(千葉県　μo君)★掟は2人目からが強いからやだ…。しかし勝っても負けても女の子が脱ぐというのは…。

オラが村でもおやつは××
いのぶたさん byジャ〇コ(スポンサー明〇)

☆選ばれた3つのお菓子の王座をめざし、熱戦の火(いの)ぶたがきられた!! のであった。

すぎの村に住むいのぶたさんを操作して、きのこ山のたぬきさんとたけの里のぶたさんと対決。フィールド上に生えているきのこやたけのこ、すぎのこをぶつけてやっつけます。

面クリ時に残っているすぎのこの数でスペシャルボーナスだ! それぞれのキャラクターにわかれての3人同時プレイもエキサイティング。

ちなみに審判があのカールおじさんだという所も見のがせないゾ!!

(石川県　表英昭君)

★なんて甘そうで、そしてほのぼの(?)としたゲームなのでしょうか。女の子ゲーマーにおすすめ? 竹でございましょう。

1988/7月号　G　88年5月30日発売

タッチダウンしたその手は地球の焦点に見事アクセス



NO.22

《抵抗》
「（直筆）最近妙に忙しー雑君保父先生←自分でかくなっつーの　はひきつづき女の子の恋のおたよりをまってるぞ（写真入り）。じゃ、また。」
（マンガのハシラに好き放題かかれるのに業を煮やした彼は、じかに原稿に自分でアオリを入れるのだった）

ベラボー表紙!!長らく続いたゲーム画面表紙時代がこの年で終わる前兆となったのがこの表紙であった。できあがってきたゲーメストを見ての編集部員の反応は、圧倒的に「アニメ雑誌みてーっ…」であった。アイランドもイラスト特集だしね――。

〔163P.〕／のイラスト。で、でっけええ――。な、なんかえっちぃ――。

（えっち・い＝えっちである。えっち的である。えっちければえっちいときえっちいえっちいこと…）

キング&バルーンが左上にいるのがシヴイですねー。そういやこのころワギャンとかいましたなあ。「新人類最後の日!!」ワギャナイザーが欲しかった……。

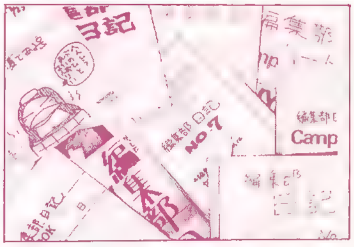
〔164P.〕右下『メタルぶた発見!!』あぁぶたさんネタ。ぶたさんといっても㈱新声社発行のブタさんシリーズこと大学受験ブタの参考書絶好調発売中とは一切関係ない。そういえば、この本の広告もよくこのころのっていたなあ…。私情ぬきで、このシリーズは読みやすくてけっこういい。

と反則ものの販促をしたところで左上イラスト2点。ペンネームがちがうけどこの2枚どーみても同じ人が描いているんですけど。この人も、いまだに送ってきてくれるえらい人（こないだレゲーにのってた…ドラスピねたで）。

下文章、編集部員は夜〇時以降に巣鴨キャロットへ…と書いてありますが、現在ではまずそんなことはないでしょう。念のため。

〔165P.〕右上…トップシークレットですな。「ヒットラーの復活」やらにゃー。超かきこみはげしーんだけど、のせ方が小さいんでちょっと目立たないかなー。その左下…常に何人かいる、ブチ切れた投稿者。のちに『とってもスウィート』ネタで世間をセッケンする。下文章『PCエンジン…』また不穏な空気が…。

編集部日記①



★今まで、白日のもとにはけっして引き出されることのなかった伝説の文書――それが、ゲーメスト編集部日記である。ライターであると同時にゲーマーであり、1人の若者（笑）であった編集部員たちの、知られざる6年間がここにはつめこまれている。

大学ノート16冊におよぶその歴史の中から、ごくごく一部をここに書きしるしておく。

（1988年）

1月5日　新年あけましておめでとうございます。なんでこんなノートを作ったかというと、もっと編集部員どうしふれあいをよくしたいからなのです。それに、ノートに書いておけば、その日になにがあったかわかるし、ちょっとジャレコ（ゲーセン）へいってるよとかいう伝言にも使えるしね。

あまり話をしたことのない人、話す機会がない人とかとの会話のきっかけにもなると思う。ハギワラさんとか、他にも話したい人はいっぱいいるよ。と、いうわけで今年もみなさんがんばってください――！　SPY大和

1月5日　転清　現る…
何もしなかった。

1月5日　ZENJI現る。
えへへへへ…。

1月6日　今朝、富山から帰ってきたゾ。ますずしはSOLD OUTだよん。田舎はやっぱりファミコンソフトが高いなぁ…ウィザードリーをなんと定価で買ってしもうた。

しかし、さすがのゲーメストアイランドもZAC'N'POP大先生のマンガには勝てんかったよーだに。人気コーナーのNo.4におっこち山。㊚

1月8日　昨日の夜ひまだった。今日もひまだ。私は年中いそがしい。通称ボトムズ。

1月9日　ひまな時をみて、ゼビウスのリハビリだ。1周クリアで残機が3しかなかった。悲しい。　（山河）

1月22日　タイガー、だいたい1周はできるようになった。本当にのびるとおもしろいゲームだな。　大和

1月25日　漢くんと海軟風をつれて遊びにきました。ダガーオブシーヴス欲しいJoe。

1月26日　仕事の鬼と化しているか？遊ぶヒマもないが遊ぶゲームもない。Ⓩ

2月3日　今日、ぢぞー通りがやけににぎやかなので不思議に思ったら、なんとお寺で豆まきをやっていた。

ぱっぱ　ぱっぱ…そうか、もう暦の上では春か…。㊚

2月24日　どーもこんにちは雑君保父です。ドラキュラは好きです世界が。ベラ・ルゴシはともかくクリストファー・リーが好きですなどとまにあっぽいことを書いてみたいお年ごろなので許してください。

2月25日　勇者L99、戦士L99、賢者L79、武闘家L76、賢者II（ありやん）L50…やっぱり新しいファミコン買おーかな、もう寿命だあね。

だれかアイランドのネタくださ――い!!

マグカップに大きく書かれた㊚マークがライバル　㊚

2月29日　しょうこさんとうさぎの写真がほしかった…。私はAOUの入場料千円をかせぐため、明日ひっこしのバイトをするのだ……。㊡

ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ!と

御旅屋喜久
ミニとTM

今月のボツはいやだっ!!



⬆(茨城県　DEAD崎君)★力作!!　まさにイラスト特集号のTOPをかざるにふさわしい。テレカあたり。

少し上達したからって出入り禁止はひどすぎない!?

つい先日、私が近所の駄菓子屋に行った時のことです。そこにはグラディウスIIが入荷していました。私はグラIIに燃えていたのでラッキー♡とばかりに始めました。最終面でハマってしまい、ゲームオーバー。「まぁこんなものか」と思い、行きつけのゲームセンターへ向かいました。

翌日、その駄菓子屋に行った時、店のおじさんに「平野君はうまいからやらないでね」と言われました。私は「まだ誰も客が来てないからいいじゃないですか」と言うと、「そのうち来るんだ」と言われたので「客が来たらやめますから」と言いました。すると「とにかく君はゲーム(グラII)はやらないでくれ!!」

仕方なくR-TYPEをやろうとしましたが、これもダメ!!　チェルノブをやろうとしたらこれまたダメ!!

「どーしたらいいんですか!?」と言うと「お菓子でも食べたら?」などと言われてしまい、とうとう怒りが爆発!!　口論の末「出入り禁止!!」というおそろしい結果になってしまいました。

別の店に行き、そこのおじさん(けっこう仲が良い)に、さっきの店の話をしました。すると「あの店は小さいから収入に響くんじゃないかな。でも出入り禁止はひどすぎるなー」と同情してくれました。

それ以来、私は連日のようにその店(グラIIがある)で遊んでいました。

やがてある日、ついにグラIIがクリアできるようになりました。その時です。その店のおばさんが「君はもううまいんだからやらないでね。君はグラディウスII禁止!!」と言ってきたのです。その時は見ている人がまわりにたくさんいました。

私はその店ではゲームをやっていても大丈夫、と安心しきっていたので、だいぶショックをうけました。結局合計2店で出入り禁止をくらってしまい、かた身の狭い思いをしています。

両方の店とも小さな駄菓子屋だから、時間のかかるプレイヤーは邪魔者なんでしょうが、出入り禁止はやりすぎだと思いませんか?

店側としては、うまい人がやるとみんなうまくなる、とか考慮に入れてゲームを入れているんだと思うし、そんなにプレイ時間がかかるようなゲームは普通入れないと思うのです。

それに後者の店の場合、常連(なかなかゲームがうまい)が出入り禁止にならないのが不思議でたまりません。そりゃいつも来てはいないけど、一応私も「客」なんですから、平等にしてもらいたいのです。

私は今、その2店とは別の行きつけのゲームセンターだけでゲームをしています。あんな仕打ちをうけたので「あの2店には2度と行くまい」と心に決めています。

(栃木県　SRM-平野君)

ゲームは バクハツダっ!!

ほんなもんに
どうして夢中になるんじゃ?
と言われても
返す言葉は一つしかありません
——好きなんだもーん!!

ABⅡに大夢中の女の子 出勤日数と同じ数だけ通ってます

☆私はアフターバーナーⅡ（以後AB）に大夢中の女の子です。今日も昼休みABをしに行きました。（職場の近くにゲーセンがあって、出勤した日は毎日通ってるの♡）

いつもは入口近くにあるABが、新しいゲームの入れ替えでちがう場所に移動されていました。入口近くにあった時はスロットルレバーが店の壁側になっていたのに、今日からは逆に通路側になっていました。

スロットルレバーの無い方から普通の人は乗るでしょう? 私もです。ところが、スロットルの無い方にはスペースハリアーが置いてあって、すごく狭くなっているのです。ぶつぶつ言いながらも狭い方から乗り込んで、発進。

でも、連日の残業疲れのため（?）か、この日は4面でGAME OVER。その上、途中から次の順番を待っている男の人が私のプレイをじーっと見てたので、はずかしくなって急いでABから降りようとしました。

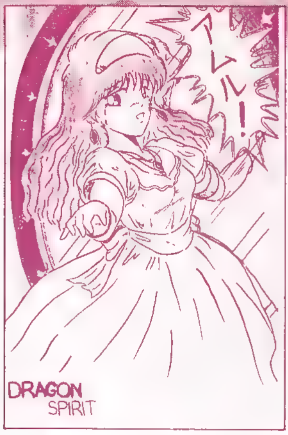
この時、狭くても壁側から降りればよかったのに、ついスロットルのある方へ足をのばしてしまったんです。歩こうとしたのですが、足が動かない…。「えっ?」と思って見ると、スカートのすそがスロットルにひっかかっているではありませんか!!

いち早くこの場から脱出しようと、あわてて無理矢理ひっぱったら、スカートが「ピリッ」……（さいわいすその方だけでしたが）。あとはそそくさと店を出てしまいました。

もうちょっと乗り降りしやすい所に置いてくれないかなぁ…。と思いつつ、明日も私はABに燃えるの!

（山形県　石川光子さん）

★ほんとに、もっと店内のレイアウトに気を使ってもらわなくちゃ。スカートのお見舞いがわりにテレカあげます。（女性にいつも甘いって? その通り!!）



⬅（長野県　くろ君）★この清い涙のためにアムルは闘ってきたんだね。テレカあたり。



⬅（長野県　ひつじ君）★アリーシャの涙顔が笑顔にもどるまでブルードラゴンは闘う!!



⬆（茨木県　波動拳あんく君）★手にするのはCAPCOMコーク!?



⬆（東京都　K²君）★手にするはムラマサブレードか!?（ウィザードリィのやりすぎだなあ…）

サンシャイン60は迷いやすく巣鴨キャロットは冷たく… ——僕からの忠告

☆この夏、東京ゲーセン巡りをする人へ忠告します。

"東京は迷う"

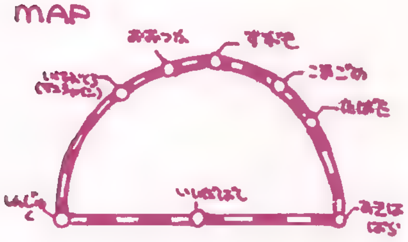
サンシャイン60に行くのに池袋駅から1時間かかり、その帰りは飯田橋の近くを通り、田端まで行ったくらいですから、絶対に迷います!!

ホントにみんな、迷って親指大の水ぶくれなどつくらないでください。

それと、巣鴨のキャロットでゲーメスト編集者を待っていても、店員の冷たい目しかこないので期待しないように。

（富山県　KIKUCHI—ハイホー君）

★……単に君が方向オンチなだけでないかい?（地図参照）それに(ゲ)編集部員は夜おそくまで編集部で仕事をしているので、夜○時以降じゃないとキャロットへは行けないのであった。ちゃんちゃん。



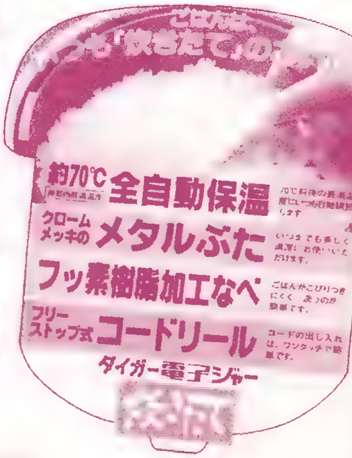
今月のおめでたい方

●富山県のんがむ君の場合●

台所でメタルぶた発見

☆先日、うちの台所で「めたるぶたさん」の親族と思われる「メタルぶた」さんが発見、保護されました。なお、メタルぶたさんは、数年前からタ○ガー社の「電子ジャー炊○たて」の中に住みつき、クロームメッキの体を生かして働いているそうです。

★……。



単なる ゲーマー度ちぇっく

☆次の質問に○×で答えてください

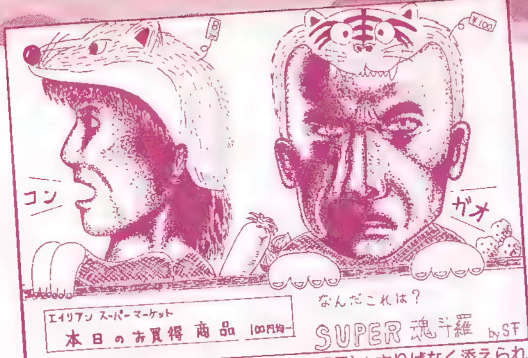
❶：4月号で1番よかったのは、しょう子ちゃんの特集である。
❷：4月号のしょう子ちゃん特集で、いけないことをしてしまった。
❸：4月号のプレゼントは生写真希望にした。(ちなみに4月号の生写真希望者数はいつもの20倍以上だったことをつけ加えておこう……㊥)
❹：4月号がきっかけでマージャンを覚え、はまるようになった。
❺：ドラクエⅢで戦士「あてな」武闘家「もも」魔法使い「かい」僧侶「さよ」というメンバーが登録されている。
❻：事あるごとに「波動拳!!」とか「What is this place?」などと場所を考えずに叫ぶ。
❼：ストリートファイターで「○×色のオーバードライヴ!!」と叫びながら敵をたおしたことがある。
❽：ゲームをしていて死にそうになると、思わず大さわぎをしてまわりのひんしゅくを買ったことがある。
❾：タイムギャルのある店を必死になってさがしている。
❿：見知らぬ所でゲーセンを見つけた時、ゲームをしない友人と一緒であってもそのゲーセンへ行く。
⓫：連射のしすぎで肩コリが激しい。
⓬：他の事をする金はないくせに、ゲームをするだけの金はある。
⓭：ゲーセンに無理解な教師をもつ、中学生の投稿を読んで、思わず泣いてしまったことがある。
⓮：佐藤久美さんのファンである。また、ファンクラブをつくりたいと思っている。
⓯：おたやんにおしりペンペンしてもらいたい。

○の数が…

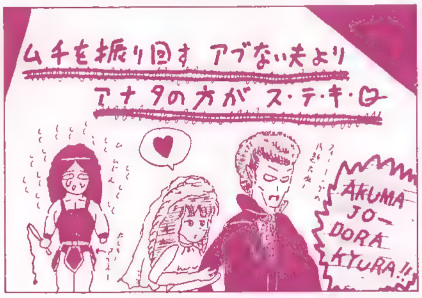
0の人………まともなゲーマーです。しかしまともすぎてマニアにはなれません。
1〜4の人…少し変な奴です。深みにはまるのは日常生活次第ですので、注意してください。
5〜8の人…変な奴です。しかし努力次第で立ち直ることも可能です。
9〜12の人…あぶない奴です。病院へ行くか、ゲーメスト編集部で道を極めるかしかありません。
13〜14の人…深みにはまっています。とんでもない奴になるのも時間の問題です。残された道は…。
15の人………とんでもない奴です。石を投げられないよう注意して下さい。
❷のある人…ゲーメストはそんなことをする本ではありません。
⓮のある人…私もファンです。ファンクラブつくりましょーよ♡
⓯のある人…何も言えません。御旅屋さん、何か言ってやって下さい。(はい、おしり出してぇー!! ぺんぺん…これでよろしーすか!?…㊥)

(大阪府　SUPER―SHJ君)

★❷番は何なんだ一体…。純粋な少年少女はわけがわからんではないか…。



⬆(石川県　S・F君)★さりげなく添えられた野菜は何なのだろーか?…100円均一…。



➡(石川県　BLUE君)★うーむ…。これにローソクが加われば最強パワーだ!?



⬆(埼玉県　藤原ひさし君)★こ、これはもしかして最後の…。

アウトランが合っとらんなんてなっとらーん!!

☆僕はアウトラン大好き少年です。学校では芸夢センターは立入り禁止です。しかしそんなことにめげず、毎日を楽しくおくっています。

ある日の国語の時間に、黒板まで出て10題漢字を書かされました。書き終わると先生はゲーセンのオセロ芸夢の声で『なかなかやるね』と言ってくれました。

けれど、よかったのはここまでです。先生が僕に言いました「お前、『背』があっとらんじゃないか!」……そうです。僕はバカなことに「□(せ)が高い」というところを「背が高い」と書いてしまったのです。

これだけならまだいいのです。つい聞きまちがえて「セガアウトランじゃないか」と耳に入ってしまい、思わず「セガのアウトランですか? イヤ〜、先生もなかなかの芸夢通ですねぇ」ととんでもないことを言ってしまいました。「何? 芸夢? お前ゲームなんかやってるのか」…僕は先生におこられてしまいました。クラスのみんなには笑われるし、イイことなしです。くっそ〜、俺の耳はいったいどうなってるんだ!

(埼玉県　久美さん美人君)

★授業中に芸夢のことを考えてて、大ボケこいてしまった君。今後このような大ボケがないよう、耳そうじはしっかりやっておくことをおすすめする!? テレカあげよう。

PCエンジンゲーマーよR-TYPEの偉大さを知れ

☆僕が部活をしている時、友人のHとNとUの3人が「PCエンジンのR-TYPEおもしろいな」「うん、おもろいわ。もークリアしたでー」と話をしてました。

これぐらいは許せます。しかし、その後「ゲームセンターよりできがええわ」などと言われ、頭にきました。

ガマンして聞いていると…「ゲーセンの簡単すぎるわ」「PCエンジンでクリアできたから、ゲーセンのへみたいなもんや!!」などと言っているのです。それもゲーセンに行ったことがないやつがですよ。

頭にきて何か言ったろーかなぁ、と思っていると、いきなり「俺、ノーダメージでクリアできるで」などと言ったから「バカなやつー、ノ・ー・ミ・ス・って言うんじゃ」と言ってやりました。そしてさらに「PCエンジンでクリアしたからゲーセンでもクリアできる? やれるもんやったらやってみいや」と言い、ゲーセンのR-TYPEで勝負になりました。

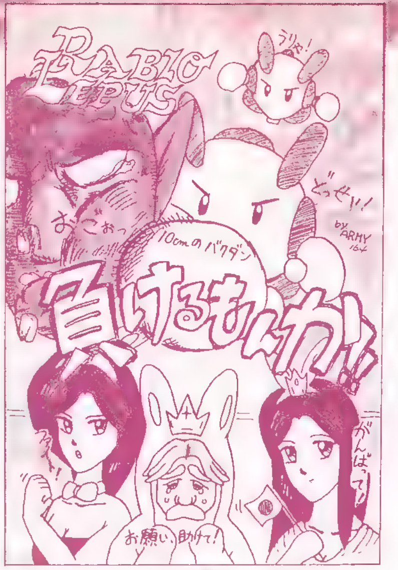
結果は想像通り。下手なくせに勝負をいどんで、Hは3面、Nは2面、Uは4面、俺は2周目7面。「これから『ゲーセンなんか簡単や』なんて言うなよ」とかっこいいセリフをはいてゲーセンから退散する僕であった。

(兵庫県　R-TYPE改めグラディウスII命君)

★よくやったよくやった…。しかしPCエンジンのR-TYPEって(この当時)4面までしか出てなかったんでないかい? やりこんでた君が相手じゃぁちょっと不公平かな? 何はともあれ、家庭用ゲーム機とアーケードゲームのパワーの差を証明したようで、私は非常にうれしい。

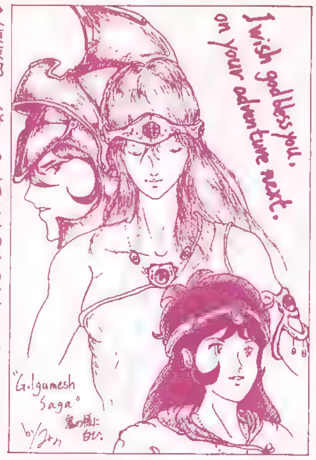


⬆(長野県　といや！君)★まわりに飛びかうアイテムが…。



⬆(福島県　ARMY君)★フ、フキゲーンの歯が抜けるー!!

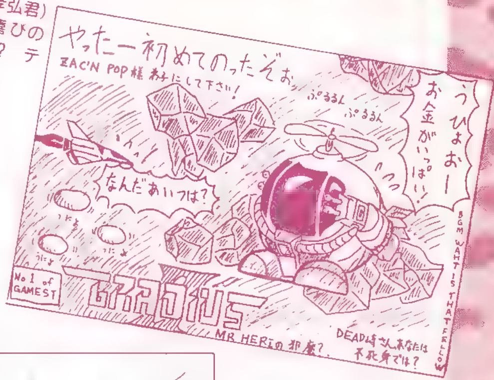
➡(東京都　へびーうえいとみのがめ君)★ファミコンの「クエストオブカイ」はどんなゲームなんだろーか!?



➡(千葉県　SUGI、君)★今年度のベストキャラは何になるのかな？

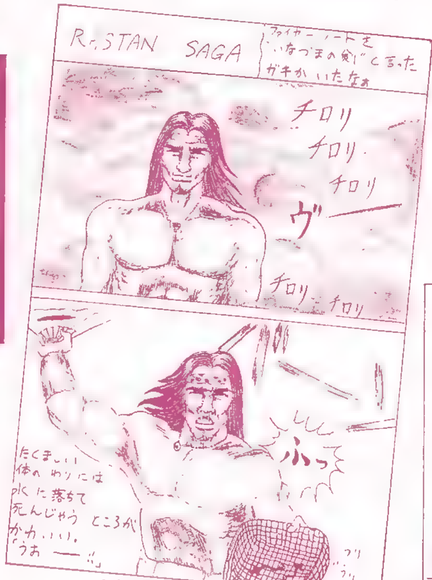


➡(茨城県　飯村孝弘君)★Mr.ヘリが大喜びのグラII ステージ3!?　テレカあたり。

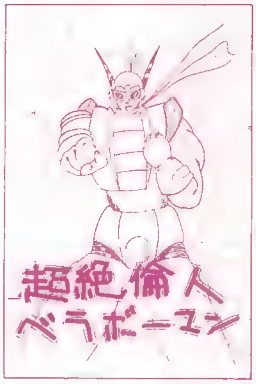


め季節だから…
大集合

おたやんの机の奥に眠っていたイラストハガキを取り出して…というのは冗談ジョーダン!! ホントのところは毎回毎号限られた誌面で限られた数のイラストしか紹介できなくて……つもりつもった欲求不満を今回大爆発させたという訳だ。つまり他の所から2頁ぶんどって、イラスト大集合!!　私をホメてやってくれ。ウワーン（感激して泣いたところ）　(御旅屋)



⬆(山形県　ドッギャーン君)★ちと古いが、おもしろい!!　テレカあたり。



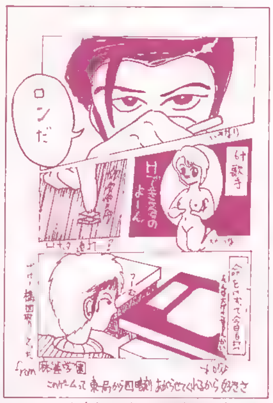
⬆(神奈川県　大後勝美君)★サラリーマン中村氏はかくもカッコよくなるのであった!?



⬆(愛知県　ULU君)★ぜんじさんが泣いて喜びます。

⬇(愛知県　単なるミーハー六鹿文彦君)★Hボタン連打ー!!





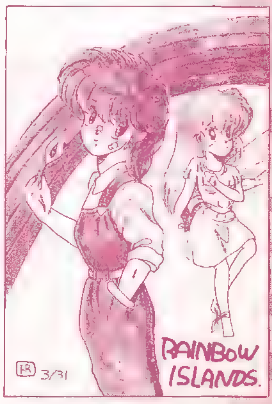
⬆(大阪府　斎藤渉君)★哭きの竜の読みすぎですよ!?

⬇(静岡県　伊東健君)★何故「どらきゅら」の「ゅ」がさかさまなのたろう？



⬇(静岡県　あやせよしのさん)★女性読者の皆さんもどんどんお便り下さいね。



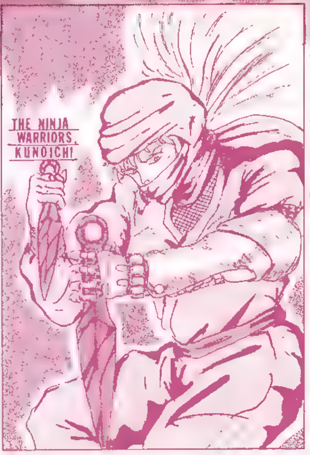


⬆(富山県　FR. ひでかず君)★鼻のサ○オはダテじゃなーいーっ♪（わかるかなぁ

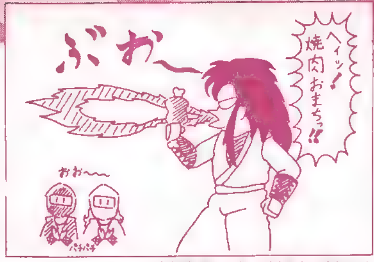
そろそろ虫ぼし イラスト



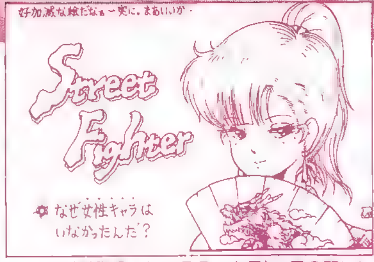
⬇(茨城県　白夜美人のWALKURE君)★仮面の下の素顔が温もりのある人間だったなら、あのような指令が出たのであろうか？



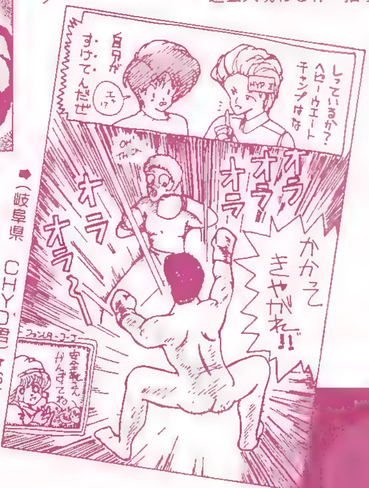
⬅(高知県　究極シャワ君)★くノ一はひたすら闘うのであった。



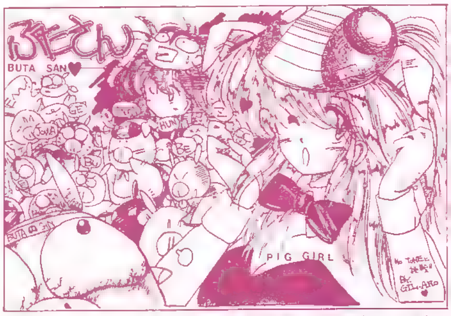
⬆(東京都　森三郎君)★謎の大道芸人現わる!?　拍手拍手ー!!



⬆(群馬県　しゃるろっと君)★男の闘いに女はいらぬのだよ。フッ…(©安竹課長)



⬅(岐阜県　CHYO君)★お下劣…。



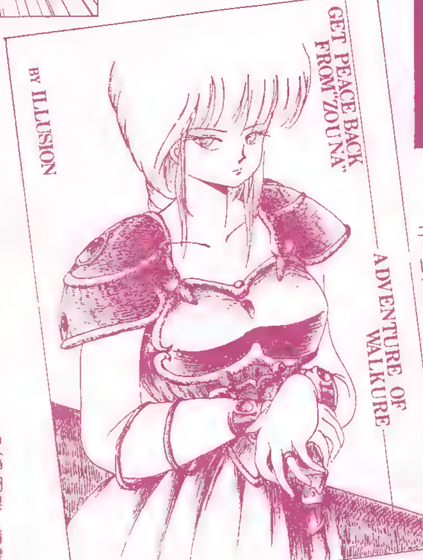
⬆(北海道　GIL-AHO君)★何てにきやかなんでしょう？



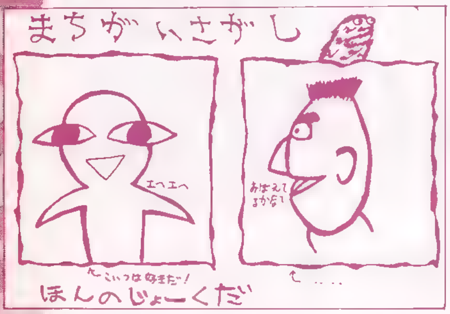
⬅(大分県　END君)★連射命!!



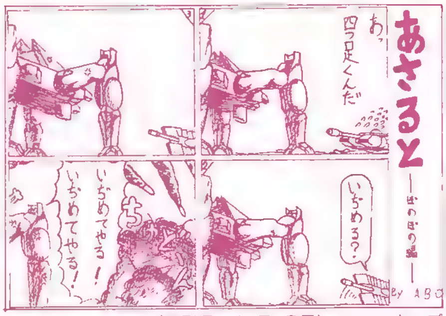
⬅(東京都　GHQ君)★みんなそうです…。



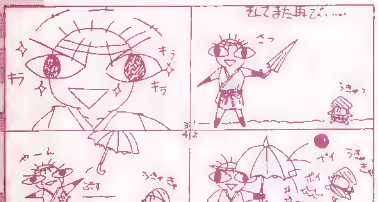
⬅(兵庫県　ILLUSION君)★ワルキューレさん、薬指の指輪の相手はだあれ？



⬅(長野県　びちゃ君)★小さい頃はセサミストリートはよく見たものです…。



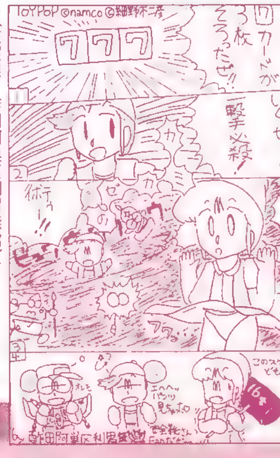
⬆(山形県　A・B・C君)★……。キャプションが思いつかない…。いちめる？



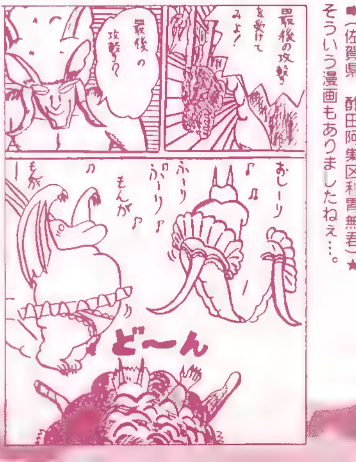
⬅(静岡県　清健二郎君)★ギャハハハ!!　特別に雑君保父のサイン色紙あたりだ！　いらないと泣き叫ぼうが送りつけるぞ!!



⬅(栃木県　南健二君)★どーこから来るのか黄金ハットッ!!



⬅(佐賀県　酢田阿集区利胃無君)★そういう漫画もありましたねえ…。



⬅(高知県　TMビート君)★(雑)ではSPY大和のもんがーダンスが定評があるゾ。



⬅(石川県　BLUE君)★……。雑君保父も思わずニガ笑い!?

ふれあい ゲームの世界

こいつは許せん
などと思っても
明日になれば
馬鹿らしくなる
見る角度をかえれば
どうってことない
そんなことってあるよね

ヤジをとばす人がうまいとは限らない

☆今日は1日何もする事がないので、ある町はずれの小さなゲームセンターへABⅡをやりに行きました。そこはいつも混んでいて、アフターバーナーにプレイヤーが集中していました。

僕は15分間、列に並んで待って、やっとできました。

最初に隠しコマンドを出し僕は4面で2回目にやられたときに、後ろで笑い声が聞こえました。

「あれをロックオンしときゃ良かったのに…ドジだなぁ」と、僕はヤジられてしまった。

それでもめげずに4面クリアし、6・7面をぶっとばしボーナス面に入ったのに、バーナーをふかしている自分に気がついた時には、画面にコンテニュープレイという文字が浮かんでいた。

そしたら、さっきの人に「お前、やり方知ってんのか?」と言われてしまった。僕は何も言い返せなかった。ここまで馬鹿にされるとは…ううっくやしい!!

すると、その人もやり始めた。僕よりさぞかし上手かろう、と思い、その人のプレイを見ることにした。そしたら何と! 最初の隠しコマンドが出せなくて悩んでいるのです。いろいろガチャガチャやってみるのですが、コマンドのひと文字も出ませんでした。よく見るとバルカンを押してませんでした。

そこまではよかったのですが、すべての敵をロックオンしようとレバーをまたガチャガチャ振り回すのですが、ぐるんぐるん宙返りしているうちに、結局1面でゲームオーバーとなってしまったのです。

思わず僕はふき出してしまいました。その後、僕は独りで大声で笑ってしまった。ヤジをとばす人ほどマナーが守れていず、ゲームの腕も言うほどたいした事はないという事を改めて分かりました。

★これぞ貴重な教訓。

ボク、ちょっと悩んでます

☆覚えてますか。ゲーメスト4月号のゲーメストアイランドで、転清さんが「これって邪道じゃないの」(P57)って記事を書いていたのを。

感心したので、この記事のことを担任のM先生に話しました。

そしたら、「バカヤロウ、お前は中1にもになってゲームセンターに行ってたのか」とおこられました。

「すいません」と言って、僕は帰りました。家に帰ってからゲームセンターに行き、1943をやっていたら、そのM先生がR－TYPEをやっているじゃありませんか。

人にゲームセンターに行くなと言っておいて、自分は隠れてゲームセンターに行きR－TYPEをやっていたとは知りませんでした。しかも夢中でやっているんですよ。それなのに僕におこるなんて、ひどい先生だ。

だから今度は校長先生に、ゲームセンターのことを話したら、こうゆう風に答えてくれた。

「ゲームセンターは行ってもいいとは思うが、そのゲームをするお金はどうするのか」と聞かれました。

僕は「父と母からもらっています」と言ったら、校長先生がおこった。

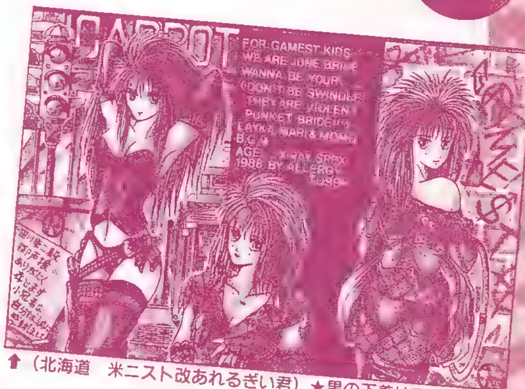
「お父さんとお母さんが働いてかせいだお金を、ポンポン使うな。もっとありがた味を知って使いなさい。ゲームセンターに行くか行かないかは自分で判断しなさい」と言われました。

家に帰ってから、そのことを考えていました。

今は少しゲームセンターに行くのをひかえ目にしています。

(長野県　宮沢武則君)

★君の手紙の消印が4月12日だから、2週間前までは小学生だったんだよね。その君が担任の先生や校長先生とゲームセンターのことを話したなんて、たいしたもんだ。若さっていいね。それから、先生の言ったこと(いろいろ矛盾したことを言うと思うよ)にただ腹を立てるんじゃなく、率直に考えてみるところがいいな。これからも気長にゲームを楽しんでいこうよ。



⬆(北海道　米ニスト改あれるぎい君)★黒の下着はアブナイ

金欠症に悩む学生ゲーマーへ

☆高校生や大学生ならばアルバイトをして、それなりにお金をためることができますが、そうは法が許さない中学生やバイトを禁じられている高校生でも簡単にできる方法があるんです。

それは何かというと、「神」になるということです。「あいつアホか」と思うでしょうが、ことわざでいう「捨てる神あれば拾う神あり」の拾う神になることです。

前置きが長くなりました。ここから本題です。一度自転車で自分の街を散策してみて下さい。そこに多くのお金のもとが落ちているんですよ。

「空きカン」のことです。もう分かったでしょう。それを集めてこづかいにする、という訳です。

「そんなのカッコ悪い」という人は友達と共同してやればいいと思います。

ただその時の注意点として①鉄とアルミを分けて集める(磁石を使う)　②ブロックなどでつぶして運ぶ　③決して自動販売機のそばのごみ箱から取らない(取るなら許可を得てからにしてね)　④最も肝心なことは、どうしてこんなことをしているの? と

君はヘタな詩人よー、のコーナー

補導員に捧げる詩

君、君ちょっといらっしゃい
(はいはいなんでございましょ)
こんなところで何しとる?
(ゲーセンゆうたらゲームやないけ)
こんなとこ来てええんかい?
(許可があるから来てるんや)
学校どこやゆうてみい
(あんたは誰やゆうてみい)
ゲームのどこがおもしろいの!
(やったことなく何ぬかす)
そんなに不良になりたいの?
(あんたの尺度で計らんといて)
だまっとらんで何とかお言い!
(言ったところで否定やろ)

(山形県　Mr.ホープ君)

聞かれたら、必ず「ゲーム代がほしいから」と答えること。
この4つを守ってがんばって下さい。
中には、「あんな汚いことようやるわ」という人もいるでしょうが、そういう人は心の狭い人です。多くの人は「立派なええ子や」と言ってくれるでしょう。
それよりも、資源があと何年もしないうちに底をついてしまうかも知れないという状態を、少しでも食いとめることとは大変すばらしいことと思いませんか!?
集めた空きカンを近くの廃品回収のお店や巡回車に渡すだけです。街はキレイになるし、自分のサイフはふくらむわです。
皆さんもいちどチャレンジしてみてはどうですか?
(京都府　超脳君)
★超脳君というだけあって、何というすばらしいアイデア／　というのはお世辞だけどでも、これなら中1の宮沢武則君の悩みに応えられるんじゃないでしょうか。

聞いて 聞いて おこってんだぞーのコーナー

1988.7



⬆(東京都　傀儡甚内君)
★4カ月もかけた努力を買った。テレカあたり。

言葉で言えば簡単だけど
相手のことを考えるって
なかなかムズかしい
でも……

む、むなしーい まあ聞いて下さい

☆私の住む町、長津田(横浜市)にはニューゲームが入らない。たまに入ることがあるのですが、その台といったらもう最低最悪です。
ボタンがとけていたり、画面がきたなかったり、もう大ボケそのもの。それに、このことを店のおじさんに言ったら、「もうすぐ本社の人が調整にくる」などと言って、直してくれないのです。
さらにひつこく言うと「そんなこと、あんたには関係ないだろ!」とどなられます。
仕方なしに本社の人が来るのを待って言うのですが、本社の人は「これからまだ回るところがあるので、こんな所で道草をくっていられない。おじさんに言いなさい」と言うのです。
おじさんは本社に、本社はおじさんに…一体どうすればいいのでしょう。
おまけに、その本社の送ってくるゲーム、これが又まともなのがない。必ずといっていいほどこわれてる。それだけならまだいい。もっと許せないのがこわれてるゲームを止めもせず、1日中、いやそのゲームが直るまでずっとつけっぱなしなんです。つけっぱなしにすると、そのゲームが直るわけではないのに、ただ利益をふやすために…。
みなさんはこういった状況をどう思いますか。こういった状況は私たちだけではないと思います。
みんな、立ち上がろう。そしてゲームする側の権利を守ろう!
(神奈川県　NA200の人)
★ほんとに困ったもんだ。

人気ゲームのコンテニューしまくりは腹が立ちますよ

☆僕はゲームの好きな中学生です。ある日、某ゲームセンターへ行ってみるとアフターバーナーがあったのでやりたくなって、筐体のそばに行ってみると、1人の高校生ぐらいの人がプレイしていました。
待つこと15分、残機はあと1機になったので、僕は心の中で「もう少しでぼくの番だ」と思っていたら、その人はいきなりポケットから100円出して、入れて、コンティニューの態勢をとっているのです。
僕はとても腹が立ちました。その人はコンティニューを繰り返しまくって、18面ぐらいで全滅して「チェッ」といってやっと筐体から立ち去りました。
僕はその人を後ろからけとばしてやりたい思いでした。非常に腹が立ったので、ゲームをやらずに帰ってしまいました。
皆さんはだれもがやりたい人気ゲームをコンティニューしまくる人をどう思いますか。
(静岡県　K・A君)
★みなさんの意見を待っています。

安心してやれてこそプレイは楽しい

☆今日いやなことがあったので少し書いてみました。
市内のゲーセンで1943をしていると、僕のうしろに3、4人の高校生がやってきて、「お、これやらんか」と言うのです。
なにを言ってるんだ、と思いながらゲームをしていると彼らの仲間のひとりが「それなら、このガキにはよう終ってもらわんとな」と言います。
僕はムカッときましたが、聞かないふりをしていました。
すると今度は「このくそガキ、はよ死ねや」「お、そこでぶつかれ。なに逃げとんなら、コリャ」と言いだしたので、僕はおこるどころか怖くなってしまって、わざと敵にぶつかってやられました。
席を立ったあとも「あのガキゃーくそ気が悪いのう」とか「すげーいじましいのお」などと、わざと大声でしゃべっている。僕はいやでいやでたまらなかったし、怖かったので急いで逃げだしました。
こんなことは絶対あってはならないことです。だれだって楽しんでゲームをしたいはずなのですから。なのに、こんなことを言われたりしたらゲームに燃えたりすることはまず無理です。だから、こんなことはぜったい言わないで下さい。
★おどす、なんてマナー以前の問題です。それと店側としても安心してプレイできるような店づくりを普段からしていれば、このようなことはまず起こらないはず。

無意識の傲慢さってホント腹が立ちますよ

☆私はAOUショーに行きました。だけで別に学校さぼって行った訳でもオペレーターを押しのけゲームをプレイした訳でもありません。
そのAOUショーの記事に関して「某ファミコン誌」と「某パソコン誌」のその内容は非常にハラのたつものでした。両方とも好きな雑誌だったので、よけい気分が悪くなったのかも知れません。
「学校休んでまで来るんじゃない」——このライターは何がそんなに偉いんだか説教じみたことを言ってますが、要するに一般入場をなめているのです。
さらにこのライターは「この手のタダゲームショー」という表現をしてましたが、決して一般入場者は〝タダ〟でゲームをしにきた訳じゃないんです。ちゃんと1000円というお金を払ってるんですから、当然といえばあまりに当然に「入場者」にして扱ってもらえる権利があるはずです。
私は浪人生だったので学校をさぼるとかさぼらないとか関係なしにショーには行ったんですが、この記事にはそういう問題じゃなく、一般プレイヤーを無視した業界人の傲慢さがあまりに目についたので頭にきたのです。残念とか悲しいというよりも恐ろしくさえなります。
(埼玉県　谷岡茂君)
★一理も二理もある意見だと思うね。他誌のことだと思わずに、ゲーメスト自身のこととして自戒して受けとめていきたい。

こちら こだわり派

ナムコの場合

ちょっとちょっとー。5月号のP46「ナムコをけなさないで!!」の源景清君たちィー。オレは言いたい。「メーカーにこだわるんじゃないよ」って。本当にゲームが好きなら、メーカーの名前にまどわされないで、ゲームの良し悪しが見分けられるはず（千葉県 レモンこーちゃ君）という意見を皮切りに、色々な意見がビシバシ打ち返されてきた。
そこで、今回は〝ナムコの場合〟にこだわってみたぞ。



⬅（福井県 OZ君）★ベーシストのカイ!? 手にしてるのはフェンダーですか!?

ニューゲームの入りだけでなく店づくりの姿勢が大切なのだ

☆やっと受験から解放され、うれしい限りです。受験の間の楽しみはゲーメストを読むことでしたが、ここ数カ月の間、〝ナムコ〟に関する記事（主に批判的な）を読んで一言いわせてもらいたいと思います。

確かに、都会の方ではニューゲームが入ってないと時流に乗りおくれたような感じになり、残念に思うのは当然でしょうが、田舎の方ではあまり気になりません。（気にしても仕方がない。）

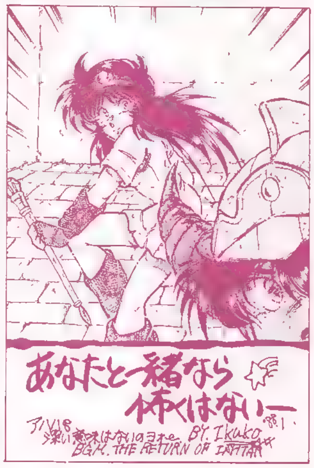
ニューゲームがすぐ入る入らないということより、いろいろとイベントをやってくれて、店も明るく、店員と気軽に話すことのできる店づくりをしていることの方が大切だと思います。そういう店がキャロットなのです。

2月号の記事では、特にナムコ系の店に人気のニューゲームが入ってない、ということを強く押し出していましたが、ちょっと一面的だったのではないでしょうか。

その店が良いか悪いかは、ニューゲームの入りだけで判断するのはおかしいし、田舎の方でも、すばらしい店づくりをしてくれるキャロットはまだまだ衰えていないと思うからです。

最近のナムコのパワーが落ちているのは否定できない事実だと思いますが、すくなくともキャロットはプレイヤーにとって魅力のあるゲームセンターであると思います。どうでしょうか。

（徳島県 小笹山哲也君）



➡（兵庫県 いくこさん）★頼りにされてるんだヨ、ギル君!!

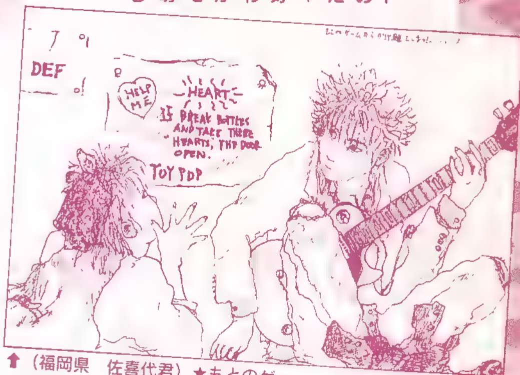
いつも気になる存在それがナムコだ

☆私もナムコファンの1人だけど、私もナムコをけなします。それは本当は好きだからけなすんです。ナムコを気にしているから言うのですよ。

気にしていないメーカーの悪口を、私に限らず誰が言いますか？

という訳で、ナムコはあえて悪口を言っている人も含めて多くの人に愛されているのですから、がんばって下さい。

（大阪府 知ちゃん大好き君）



⬆（福岡県 佐喜代君）★もとのゲームは何なんだ…トイポップでした…。

批判するのも好きだからこそですよ

☆5月号の源景清さんの意見について言いたいことがあります。「なるほど」と思わせる所もありましたが「これはちょっと違う」と思う所がありました。

「シューティングゲームを築きあげたのはゼビウスだし……」というところと「ファイナルラップ」について書いているところは「なるほど」と思いました。私も友人とファイナルラップをたまにやりますが、やっぱり1人でやる時よりはるかに楽しいです。だから私はここの部分には同意できました。

しかし「体感ゲームは何でもおもしろいと思っている人が多い」と書いていますが、それはちがうと思います。確かに体感ゲームは見かけも派手でグラフィックもきれいです。だから「やってみようかな」という気にさせることができます。でもその内容がただの力○ゲームだったら、お客は当然離れていくものです。

また、「テーブル型はそっちのけ」とありますが、それはテーブル型にプレイヤーを魅了するゲームが少なくなってきたからではないでしょうか？ もっとも、R－TYPEや究極タイガーのように、体感ゲームに負けないくらい人気のあるゲームもあります。メーカーの努力次第で、体感のようにコストのかかるゲームをつくらなくても、ヒット作は出せると思います。

源景清さんの意見は少しナムコにかたよりすぎているような気がします。本当にナムコのファンならば、批判も出るはずです。最近のナムコは確かにパワーが落ちてきたような気がします。私はアイデアが他のメーカーよりぶっ飛んで良かった、昔のナムコが好きでした。

また「ナムコゲームの言われ方がひどい」というのは、それだけナムコへの期待が大きいということの表われだと思います。好きだからこそ批判も出るのです。だれもナムコをバカにしてはいないはずです。

最後にひとつ。自分の好きなメーカーのゲームは全ておもしろいと思っている人がたまにいますが、それは絶対におかしいと思います。どんなメーカーだって力○ゲームを出す時があるのです。完璧なメーカーなんてないのですから…。

そんな時こそ、本当に好きなら批判するべきです。その批判が次に出るゲームに生かされて、すばらしいゲームになるのですから。いろいろな意見を出しあって、これから出るゲームをみんなですばらしいものにしていきましょう。

（茨城県 77万点は新記録君）

どのメーカーにも良い所はあるんですよ

☆源景清君の意見についてですが、ナムコに対する情熱は痛いほど伝わってきました。しかしそれは同時に、他のメーカーをけなしているようにも思われました。

ナムコがけなされたからペンを取ったのですから、他メーカーをけなしたのではナムコをけなした人と同じレベルになってしまうじゃありませんか。あなたと同じくらいセガを思っている人がいたら、あなたと同じようにセガのことを主張してくるはずです。

ナムコについて、あれだけ良い所が探せるのだから、他メーカーをけなす前にまず良い所を探したらどうでしょうか。どのメーカーにも良い所は必ずあります。それを探せるのは私たちゲーマーだけなのです。すべてのゲームメーカーの良い所が探せる、これが真のゲーマーなのではないでしょうか。

また、たとえ良い所が探せなくても、結局メーカーなどは気にせず、「面白いものは面白い」のゲームの法則？にのっとってゲームを心から楽しむ人も真のゲーマーと言ってもよいのかもしれません。

（宮城県 SGP－AFSII）

パロディゲーム大集合

カビ臭い季節になりました
休業中の君の頭の中も
さぞカビ臭いでしょう
そんな君にすすめます
パロゲーつくりなさい!!

つい!に出てしまった…

過激派

by タイドオ

∵君は過激派の1人となって迫りくる警官や機動隊員をやっつけるのだ!! 近くで演説をしている国会議員や民間人をやっつけるとアイテムが出るぞ!!

◆アイテム紹介

○サングラス、マスク…自分の口や目を隠すことができ、警官につかまりにくくなるぞ。

○火炎ビン…投げて地面に落下すると炎が燃え広がる。早く投げないと自分に燃えうつるから要注意だ!!

○黒い装甲車…取ると軍艦マーチが鳴り響いて、機動隊や民間人をひき殺すことができるぞ。

これらのアイテムを使って警官や機動隊をやっつけてくれ。しかし、つかまったら警棒でなぶり殺しの目にあうぞ。このゲームは2P同時プレイ可能なので、1Pは右翼、1Pは左翼となってレッツプーレイ♡

(兵庫県　川西功君)

★危険なゲームなので善良な一般市民は手を出せない? もう少しアイテムがあってもおもしろいかも? 竹でございましょう。



⬆(北海道　深町一君)★何故足に大根を巻かなきゃならないのだろうか?

熱烈痛快ドッチャーゲーム

熱血大学ドッチボール部

by デクノスジャパン

∵あのくにお君が大学に進学してドッチボール部を作ったぞ!! その名も熱血大学ドッチボール部!! 燃えるくにお君にはぴったりの名前だ。

コインを入れてスタートすると、いきなりくにおは何と砲丸を投げつけられてしまうのだ。たまらずくにおはダウン、舎弟たちが後を追う!!

1ステージはいきなり難しいぞ。なんと勉強で勝負しなければならない。ましてや熱血大学は3流大学。プレイヤーの君…君の頭いかんにかかっている。なお、1ステージで負けると追試をやらなければならないぞ。

第2ステージからは体力勝負だ。しかし前作とちがってレベルは高いぞ!! 野球チームが相手の時は、なんと敵全員がピッチャーで硬式ボールを投げてくるぞ!! サッカーチームとの対戦では当然のようにサッカーボールをけってくる!!

他にもボウリング、ビリヤード、そして極めつきはゲートボールとの異種格闘ドッヂボール!! ゲートボールの時ばかりは、さすがのくにおも下手投げでやらなければならない(でないと相手を殺してしまうからね)。

対戦場所もいろいろあるぞ。水の中、砂漠の中、暗やみの中、セメントの中など。特にセメント面は早くしないと固まってゲームオーバーになるぞ。最後は東京ドームで世界最強選抜と対戦だ。

なお、最終兵器として「なめんなよボタン」がある。これは「もう負けそうだ」と思ってムシャクシャした時に押せ!! すると相手の選手を全て殴り倒してくれるのだ!! しかしこのボタンは1回しか使えないし、使うとくにおは暴行傷害罪で警察へ…。

さぁ、君もこの熱血大学ドッヂボール部プレイしてみよう!!

(京都府　樋口吾一君)

★異種ドッヂボールというのがちょっとバドルマニアみたいだけど、なかなかおもしろいぞ!! 「渡り鳥」の腕章をつけて、全国の強豪ドッチャーと闘うか!? (このネタがわかる人は何人いるんだろうか?) 今回のパロゲーの中ではこいつが1番。ということで松のテレカあたりね。



⬆(兵庫県　能転樹君)★はっはっはっ…テレカあたりだ。

だけどこんな僕でも あの虎は慕ってく〜れるう〜♪

虎の穴への道

by 新日本カプロレスコン

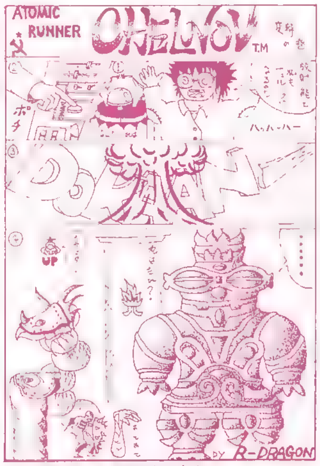
∵主人公、伊達直人を操作して、数々の悪人レスラーを倒していけ!! 最後に待っているのはもちろんミスターX!! 途中で負けたりすると、孤児院のおねーさん(名前忘れた)が泣いたり、健太君が「くそーっ!! オレも悪役レスラーになってやるー!!」と叫んだりします。

闘いの途中に、あるアイテムが出現し、それを取るとなんと大門が出てきて一定時間助っ人をしてくれるゾ!!

さぁ、君もミスターXを倒してヒーローになろう!! (さて、このネタを見て「なつかしー」と思ったヒト、かなりのおトシなんではないでしょーか…?)

(愛知県　あぷりさん)

★ちょっとちょっとあぷりさん、年バレちゃいますよ!? しかし、若い読者はこのネタについていけるのでしょうか? 梅です。



⬆(岐阜県　伊藤徳和君)さては狂気の科学者Dr.ヘルか?

1988.7

1988/8月号 G 88年6月30日発売

今だかつてないサバイバル天地創造してください



《自己紹介》
「●どうも、栗原です。『なんの仕事してんの?』と聞かれると困ってしまいますが、そのうちフテキなものをご覧に入れましょう」
（原稿には「ステキなもの」と書いたはずなのに…。まあ、たしかにフテキでフラチでフソンなものばかり書いていた気もする）

グラII絶好調!!雑君保父製作『ぐらつうタイムス』グラIIまたもニューバージョン!!を引きがねに、編集部&コナミに問い合わせが殺到。『めんどくさいので一度に攻めてくるボスたち』なんてあるわけないだろーに（さあ、わからんぞ）。平和な時代であった。

〔173P.〕『女の子の悩みを…』今でも強く印象に残っている手紙。一人一人に読んで、考えてほしいですね。B－JAXさん（実は別のペンネームでその後も投稿していた!!）、元気ですか?

『ぱんだここあ?』強力すぎる。今でもなにかと話題になるインパクト一発寄り切り場外KOギャグ。上の火山がまるで頭がバクハツしてるよーに見えるのがまたいとおかし。おや?この人は…。

〔174P.〕右イラスト…定番アミバネタ。しかし昔のドルアーガ版4コマの「どれ…治してやろう」「あああああ!!」のほーがインパクトあったかな…?彼はバスタード的シャープな線が特徴。左上『ファイアーウォール仲間』…工藤静香のコンサート最前列でハッピーとかいってた頃であろう（編集部日記に乱入してまで書いてあるのだ……）。

〔175P.〕『愛するストリートファイターよ…』ストIIもよいがストI（DX）も別の意味で面白いのだ!!汗かきまくってゴムボタンをぶったたくあの快感を知らない人は、ちょっぴり不幸。

〔176P.〕右『雑君保父センセ…』雑君キャラは「誰でも描けるけど原作の味は絶対出せない」というのがすごいのだよ。しかしこの人はかなり健闘してますね。右下『超絶倫人の死』伏せ字が某女性投稿者にあてはまってしまい、こりゃやば――い!!とかさわいでいたのだった(すいません)。

〔177P.〕左下レイメイズ（知らん人もいるのでは…）イラスト…オルガナイザーってのは自機の3輪バイクのことね。

ボツはいやだっ!!〔奔命編〕

★ではここで昔のノリに戻って、「ちょおっとエッチなイラスト♡」特集してみましょう。どーですか、なかなかほのぼのとそそるでしょう。特にわや姫は、かなりうあぁってかんじです（どんなんだ）。

さそってるアイランド

しかしこれまたハガキが古い!!平成に入ってからのものがしょう子の一通だけです。こんな貴重な絵をみられたアナタは、はあもうかなりの幸せものですよお。



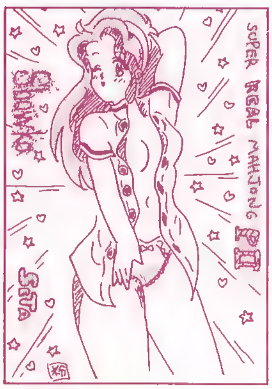
◀東京都 宇田光邦君



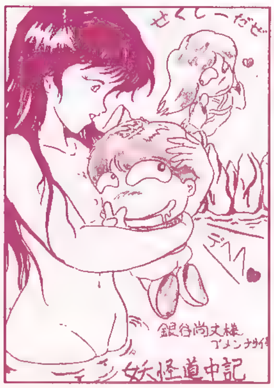
◀埼玉県 O・R・I君



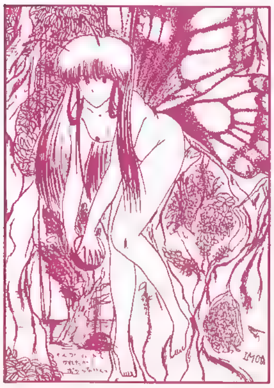
◀東京都 田畑佳亨君



◀福岡県 粉美湖君



◀長野県 羊君


◀東京都 IMO君

ゲーメスト アイランド なんだーーゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　TことTM

今月のボツはいやだっ!!

ゲーム大好き・女の子の悩みを聞いて下さい

☆御旅屋さん、ゲーメストの読者の皆さん、こんにちは。皆さん聞いて下さい、私の悩みを。皆さんに言わせれば「なぁ～んだ、そんな事か」という事かもしれませんが、私にとっては重大な事なのです。

私は女です。ある私立中の1年生です。ゲームセンターには、小学校の6年生から行っています。悩みというのは、私は病気で髪の毛が抜けてしまい、なくなってしまったのです(少しはありますが)。

中1の女の子の髪がない姿を想像して、笑ってる人もいるでしょう。でもいいです。慣れてますから…。

まぁ、髪がない、そのままの格好で外を出歩くのもなんですから、帽子をかぶって外に出ます。学校に行く時はカツラをかぶります。それなら「外に出る時もカツラをかぶればいいじゃないか」と言う人もいるでしょうね。でも…。これはカツラをかぶる人にしか分からないでしょう。

これが、ゲームセンターと何のつながりがあるのかというと、よくゲームセンターに入る時、じろじろ見たり、こっちを見て笑ったり、ひそひそと話したりしている人がいるんです。

もちろん「女」だから、という事もあるんでしょうが、「髪の毛」の事が大部分だと思うんです。誰だって髪の毛のない女の子に近づこうとは思いませんからね。

でも「女」だからって、「髪の毛がない」からって、一応はみんなゲームの好きな人間、ゲーマーなんでしょう。なのになんで…差別するような目で見るのですか? 何故「もうゲーセンに来るな!」とか「お前なんか、あっちに行け!」っていうような目で見るのですか?

時には涙が出てくるくらいくやしかったり、悲しかったりする時があります。私もゲーマーの仲間に入れて下さい! 私もみんなと仲良くなりたいんです…。さびしいんです! お願いです! もうそんな目で見るのはやめて下さい…。もうさんざん言われ、笑われ、見られ…。疲れました。

今まで私にとって天国のような所だったゲームセンターが、まるで地獄のような所に変わってしまいます。どうしたらいいんでしょう。髪の毛の事じゃありません。私の他にも、こういう人(髪が抜けた、というだけでなく)がいるかもしれません。そういう人達が、せめてふつうの目で見られるように…。友達ができるようになるには、どうすればよいのでしょう。

……以上が私の悩みです。普通の人にとってはバカバカしいことかもしれません。しかし、私だけでなく、他の私みたいな人のためにも、これは言わなければならないのだと思ったのです。

私の言っている事はまちがっているのでしょうか? 髪の毛がない等々の人、いわゆる「変わった人」はゲームセンターへ行ってはいけないのですか? ゲーマーの仲間には入れてくれないのですか?

御旅屋さん、教えて下さい。私にはもう「ゲーメスト」以外に頼れるものがありません。お願いです。教えて下さい! あと、PC仙台によく来る人で、私の相談にまじめに答えてくれる人。声をかけて下さい。すぐ目立つはずですから。

(宮城県　BーJAXさん)

★この手紙を見た時、私は「掲載してもよいものか」とかなり考えました。掲載することによって、逆にBーJAXさんを傷つけてしまうのではないかと思ったからです。しかし、「まじめな悩み、相談ですので、どうかボツにしないで下さい」と付記してあるのを見て掲載に踏み切ったわけです。

BーJAXさん、あなたって、とても勇気があって、しかもやさしい心の持ち主ですね。このような手紙を出せるだけでなく、同じような境遇の人のことまで心配できるなんて…。

よほどつらい思いをしているようですが、暗く落ちこんでると、余計にマイナスですよ。笑顔を忘れなければ、きっと友達はできると思います。これからもどんどんお便り下さいね。テレカあげます。

あ、それから、小学校6年の時にしっかりとした手紙を寄せて下さったでしょう。そのこともよーく覚えていますよ。どのような形であれ、心にふれた時、人は必ず信じ合え理解し合えるのだと思います。元気をだして。



↑(石川県　表英昭君)★汗と鼻水たらすなっつーの// テレカあたり。

ゲームはバクハツダっ!!

これだけ交通も通信も
情報も発達しているのに
田舎だから
ニューゲームは入らない
と言われても納得できない
ニューゲーム直行便待ってるぜ！

——宮崎県 !・K君

攻略記事ご苦労さまでも役に立たないボクの場合

☆1988年5月号で「はっきり言ってゲーメストの攻略記事はほとんど役に立ちません」と、嘆(なげ)いた〝しゅりけんのおやす!!君〟、私もちがう意味で攻略記事が役に立ちません。

いったいどんな意味で役に立たないかというと、どんなにすばらしく攻略をしてもらっても、ここ三重の田舎町では、ニューゲームが何故か入らないのです。これは悲しい。

ここ松阪には、いわゆるゲーセンは3軒しかありません。その内2軒はメーカーの直営店。もう1軒は…バッティングセンターの隣の小さなゲーセンです。このバッティングセンターの方はまだいいのですが、直営店の方はほとんど新しいゲームが入りません。

1カ月ほど前に、一方の直営店の方で「ABIIがあと2週間ほどで入る」という情報が流れました。私は待ちました。雨の日も風の日も…。結局、嘘だったんですよ、その情報は。だって、今現在、ABIIなんかないのだから。

時は遡(さかのぼ)り、1年程前の、まだ一般人がアウトランに燃えている頃のこと。私もアウトランに燃えたかった。友達もみんな燃えたかったんです。

だから私は、お店の人に頼んだんです。アウトラン、その他の都会の流行のゲーム達、第1希望から第何希望まで紙に書き、どれでもいいから入れてください、と。私はみんなの代表で、そのリスト表を出しました。

その店の人はとても親切なのですが、ゲームのことは何も知らないので、僕は「時々やってくる営業所の人に、このリストを渡しておいて下さい」と言っておきました。

月日は流れ、返事がきました。「セガとかコナミのは無理やで。入らんみたいやよ。おしかったな」…セガのが入らないのに、何故パーフェクトビリヤードやメジャーリーグがあるのやろ。コナミのが入らないのに、どうしてグラディウス等々あるのでしょう？

休みの日に、ちょっと隣の町まで、ニューゲームを見に行きました。さすが津、あるあるニューゲーム。さっそくグラディウスIIをプレイしました。こ、これは…と思いましたね、ハイ。

この前「この半分見捨てられた様な感じの店にも、グラディウスIIが入ればいいのにね」と話していると、1歳下の奴が「そんなん無理さ。あっちの直営店が優先さ」…事実、その直営店には、私が希望したゲームもいくつかありました。

田舎だから…なんてことありませんよね。私は、私は！信じています。ゲーム歴2年というバカ者でございますが、1年程前から、みんなの意思を代表するつもりで意見を書いた紙を提出し続けたんです。

そして今日。うれしいことに、私と同じような紙を出した人がいたらしいのです。うれしかった。1年間、他人から見ればまさにバカですが、こんなことでも続けてきてよかった、と思いました。僕と同じような考えを持っている人がいたなんて。

都会なみ、とまではいかなくても、隣の市みたいにならないかなーと思っています。地方の田舎だからってバカにしないで、セガやアイレム、カプコン、ナムコ、コナミ等々のゲームが沢山ある店を作って下さいね。

（三重県 SD-I君）

★私も実家の方はけっこう田舎なので、君の気持ちは良くわかる。それにしても、同志を見つけた喜び、と言うのでしょうか、君の笑顔が目にうかぶようです。

じだんだ君の恐怖

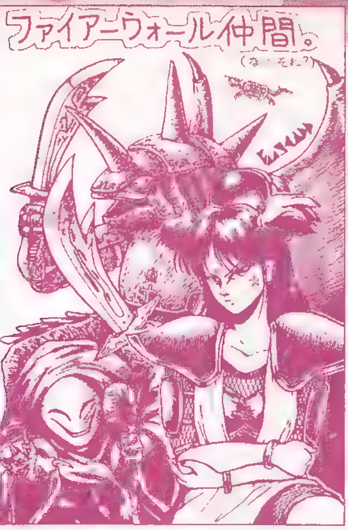
☆それは、私が友人達と某店で馬鹿話をしている時に起きた。「ズダダダダダ…」突然フロアをゆるがすような怪音が響きわたった。友人のすぱっしゅが言った。「あれは何だ？」我々の目は怪音の出所を求めて、ある1点に集まった。

そこには全身をゆすり「シュッ！ シュッ！」と蛇のように声を発しながら、某ゲームをプレイする男の姿があった。しばらく見ていると、また始まったのだ。彼は頭をかきむしり、ダイナミックにあの恐しい行為（地団太を踏むこと）を始めたのだ！「ズダダダダダダ…」今回のは少し長い。

我々の視線を感じると、テレもせずに立ち去った。その後も多くのゲーマーが彼を目撃しているが、最近は彼の姿を見ない。我々の態度がシャイな（？）彼の心を傷つけてしまったのだろうか？

（宮城県 E-SWAT/S-ELF君）

★無くて七癖。ズダダ君の復活を期待しましょう。



⬅FUJITSUな男六鹿文彦君）
★ドラゴンナイトがかっこええ。



➡（大分県 たてぴーの復活君）
★2Pでやる時は認めてあげよう…。

いきなしクイズ!!

No.1

Q: ［　　　　］US

ゲーム タイトルを アルファベットで表すと 最後が「US」となる大ヒットした シューティングゲーム名を答えよ!!　（難易度：ノーマル）

A：おこたえ

- XEVIOUS（元祖 SOL君!?）
- GAPLUS（知的シューティング!! 君は表を使ったか？）
- GRADIUS（いまさらグラディウス。今はグラII）
- DARIUS（第1回ゲーメスト大賞!!）
- その他（……。）RABIO LEPUS もあったな…。

（埼玉県 YSK-SHO君）

（★なるほどね。シューティング大ヒットの秘訣はここにあったのだ!! テレカあたり。㊞）

⬅（埼玉県 YSK-SHO君）★テレカあげません。

3周目突入記念!! どれだけゲーメストを持っているかクイズ

このクイズは古～いゲーメストを持っていれば持っている程、答えがわかるクイズです。まぐれで答えが合っても自慢しない様に。

①小僧隊ガッチョというゲームを、タイトーがAMショーに出品したことがある。
②ゲーメストNo.1、2は、本の大きさが今よりもひとまわり小さかった。
③山瀬まみが表紙に載ったことがある。
④ラムネなどのお菓子をすくいとるゲームの攻略法が載ったことがある。
⑤裏表紙に「バトランティス」というゲームの広告が載ったことがある。
⑥ゲーメストの1番最初の記事は、スクランブルフォーメーションである。
⑦某ゲーム会社には社内用バージョンというとても簡単なゲームがある。
⑧ゲーメストのパロディ版「ケーメスト」の定価は48万円である。
⑨事実上、驚異現象101はNo.99までしかない。
⑩私、BOY小泉は驚異現象No.57の称号を持っている。
⑪第1回彩色コンクールに載ったハガキは17枚である。

答
①…×（タイトーではなくアイレム）
②…×
③…○
④…○
⑤…○
⑥…○
⑦…×（社内用ではなく社長用）
⑧…×（48円）
⑨…○
⑩…○
⑪…×（15枚）

全問正解…あなたは数少ない（失礼な!!…㊙）人間のうちの1人です。まちがってもチリ紙交換になんか出さない様に!!
10～7……なかなかですね。がんばって探せば、全てのゲーメストを集めることも夢じゃない。
6～4……見どころのあるやつじゃな! もう1度試してみんかね!?
3～1……まぁこんなもんでしょ。これからも買い続けましょうね。
0…………あなた!! さては今年になってから買い始めましたね。罪を償うために、山にこもりなさい!

（京都府　BOY小泉君）
★私は全問正解だ。わっはっは…むなしい…。



➡（神奈川県　まっさる君）★連射の遅い私は友人に連射してもらってます…。



⬆（長野県　ひつじ君）★"あーん、待ってよー、カイー"…ギルはアーマーをつけてるので身軽ではない!?

愛するストリートファイターよ 僕は君のとりこです

☆いきなりですが、僕は「ストリートファイター」の大ファンです。16年間生きてきて、今までで1番おもしろいゲームだと思っています。プレイし始めて5カ月になりますがやっとサガットを倒しました。

最初、友人がするのを見ておもしろそうだったので1回やってみると…それはもう「麻薬」と化したのです。

・うれしいことに、僕の学校の近くのゲーセンではDXタイプなので、波動拳や旋風脚が出やすいのです。発売以来、半年以上たつのに、グラIIに勝るとも劣らない人気で、並ばないとできない程です。

福岡市内でDXタイプがあるゲーセンは、私が知ってる中では3軒しかありません。（テーブルタイプも無いゲーセンを見ると腹が立ちます。）ストリートファイターの本当の楽しさは、DXタイプでプレイしないとわからないと思うのです。

オペレーターの皆さーん! できることならDXタイプを置いて下さーい!! かなりのインカムになること間違いなしですョ。大型ゲームは㋝や㋟ばかりじゃない、おもしろいものはおもしろいのです。

（福岡県　小野昌樹君）

★㋘編でも一部では今だに盛り上がってますョ。特に2Pの楽しさといったらもう言葉では言い表わせない!!

香港からHELLO!!「電脳遊戯場」レポート

☆DEARゲーメストのみな様! はじめまして。M/YAと申します。ゲーメストがまだ月刊になる前から楽しく読ませてもらっています。今回お手紙させていただいたのは、先日私が香港に行ってきた時の事をレポートしようと思いまして…。

まぁ、ホンコンにもあることあること、ゲームセンターならぬ「電脳遊戯場」!! 行ったのは今年の春でしたが、TIGER-SHARKこと飛翔鮫! 1作目のアフターバーナー!! おまけにダライアスもありました!!

壁にはポスターまではってあって「RAINBOW ISLANDS 近日来!」とか書いてあったり、いろいろと笑わせてもらいました。1クレジット1HK$（ホンコンドル）で約17円! 日本に比べてずーっと安かったですね!!

時間の関係で、自分は1回しかPLAYできませんでしたが、女の人がPLAYしているのが珍しいらしく、ギャラリーが寄ってきました。下手なもんで、はずかしかったのですが、むこうの人はもっと下手でした!（安心!）

サラマンダをPLAYしている男の子が、何と1面で苦戦していたので、言葉は通じませんでしたが、ゴーレムの下にまわり込むように指でラインを示すと、その通りに動いてくれて1面の壁を越えたようです。（なさけない!）

でも、全世界、どこでも日本のゲームを楽しんでくれているゲーマーがいるのはうれしい限りでした。「あの少年早く1周できるといいなー」と思いつつ、日本に帰った私でした。

（三重県　M/YA/さん）

★うーむ、海外かぁー、と旅行パンフをながめ、ため息をつく私であった…。あーあ、五大湖でブラックバス釣りたいナ!!



⬆（石川県　ハリケーンSF君）★ナムコがまたしても生み出した女性キャラ。はたして人気はいかに!?

ふれあい ゲームの世界

文部省の「校則見なおし」の動きを君は知っているか!? 生徒の自主性を尊重しようとする動きが少しずつ出ている。君の学校の校則はどんなものだろう? 一度話しあってみたいと思うのだが。

ギャラクシーフォースが新聞に載ったぞ!!

☆初めてお便りします。というのは、静岡新聞の5月16日(月)朝刊の記事を報告したかったからです。

記事そのものは体感ゲームの紹介で、ゲーメストに載ったとかいうのなら別にどうという訳でもないのですが、新聞にこのように大きく載ったという事実がとても嬉しかったのです。とにかく、この記事は、ゲームセンターを知らない人をゲームセンターへ引き寄せるのに充分ではないでしょうか。

僕は、かねてからゲームセンターと遊園地が同じ要素をもっているのに「遊園地はよいが、ゲーセンはだめ」という風潮を疑問に思っていました。しかし、この記事にも載っているように(小さくて読みにくくってゴメン…㊥)ゲームセンターはレジャー化してきたと思います。みんなでワイワイやりながら、いろんな世界を体験していく(バイド帝国とか第4帝国とか)イメージになりつつあると思います。

P・S どうしてアーケードゲームのTVコマーシャルって無いのでしょうか(ファミコンはあるのに)? そりゃぁ「最寄りのゲームセンターに一斉入荷!」みたいにはいかない(特に大型筐体は)けれど…「グラディウス、サラマンダ…そして今、全国7000万人のファンのLOVE・CALLに応えて、ビックバイパーの闘いが再び始まる…グ・ラ・デ・ィ・ウ・ス・II……♪チャラララ～」なんてブラウン管に流れたら、カルシャーショックものです。

実際、アーケードゲームの超進歩を知らない家庭用TVゲームユーザーにとっては、ビックリもんだと思うのですが。とりあえず(一番やりそうな)コナミさんを挑発してみませんか? …もとい、相談してくれませんか? あわせて各メーカーさんに「テーブルゲームを軽視しないでください」と伝えてください。

(静岡県 R・I・P君)

★わざわざ新聞掲載紙を送って下さってありがとう。ほんとうにPRって大切だと思います。メーカーの皆さんも段々気がついてきていると思いますよ(だと、いいな)。



体感ゲーム静岡に登場

操縦席はスリルの連続

揺れや傾き、画面に連動

ゲームだからカッカするのも分かるけど心のゆとりもほしいな

☆今日、大阪梅田の某ゲームセンターで「ファイナルラップ」をプレイしてきた。そこはDXタイプが3セット(6台)つないであって、僕はマルボロ(赤と白)、彼はCAMEL(オレンジ)でプレイしていた。もう1人マルボロがいたけど、競いあいは僕と彼になっていた。

4周目のカシオトライアングルの手前で、追ってきた彼に僕が車を寄せた。彼の車は止まり、僕はギアをおろした。

彼はまだプレイ中の僕の所へ来て怒った。「いいかげんにしろ! お前の為に100円捨ててるんじゃないんだぞ!!」といった様なことを言って、座っている僕の胸ぐらをつかんだ。僕が「何が?」と数回聞き返すと、(半分わかってはいたが)ぶつけられた事を怒っているようだった。

その時は、どうして今にも殴らんばかりに怒っているのかわからなかった。とりあえず「ごめんなさい」と謝って、別々に外へ出たが、なんとも気分が悪かった。彼もそうだったろう。

僕はいつも楽しんでいればいいと思っていたし、ぶつけられても怒ったことは無い。むしろ慣れてくると、そこらへんの掛け引きがおもしろかった。

腹を立てる奴がいるなんて考えてもみなかったが、彼がもしも少ない金を出して1人でタイムを縮めているとしたら、とてもすまない事をした気もする。もう終わりそうな時に邪魔をされたんだから。

こういう事はみんなも注意してほしい。でも、100円で殴りあったりするのはよそうね。あまりにも心が狭いじゃないですか。

どうせ怒るんなら、彼の様にはっきり言ってくれる方がいい。ボソボソ言ったり、ガン飛ばしたり、暗くなるようなことはやめようね。

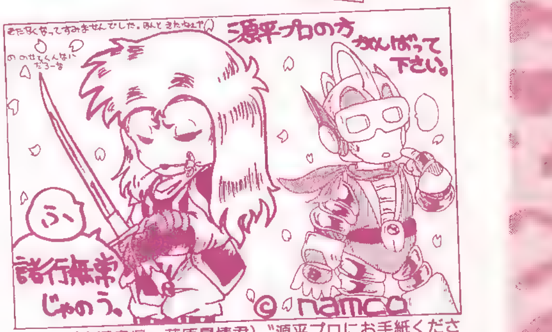
みなさんの意見はどうでしょうか。

(兵庫県 GUNBOY18歳君)

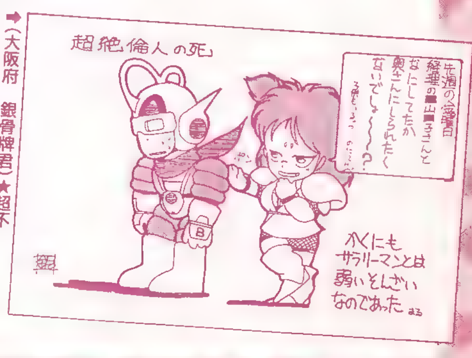
★レースシミュレーションなんだもの、アクシデントはつきもの。少しのことで怒るのはよしましょう。ゲームはあくまでも楽しく…ですネ。



←(埼玉県 ぱ音便(気功)有川君) ★しみじみ…。



↑(鹿児島県 藤原景情君)"源平プロにお手紙ください"のメッセージを知ってる奴は金持ちだあああーっ!!



➡(大阪府 銀骨牌君)★超不倫人かあー!! テレカあたり。

こちら こだわり派

違った立場から ものを見ると 新しい発見があったり 世界が広がってみえるね。



⬆（東京都　高田昌明君）★すでにダメージ片腕分…。

泡の発想の偉大さを改めて知った私です

☆私は三重県に住んでいる高2の女の子です。このポスターは、学校の生徒会役員選挙のものです。「何だぁ、ただの選挙ポスターか」などと言わずによく聞いて下さい。バブルボブルに関連のある話ですから。

私のクラス（当時高1）ではMさん（MTJさんではない）が立候補しました。この時私は応援者からポスターを依頼され、幾枚かはバブルボブルやレインボーアイランドのネタで描き、校内に掲示しました。

友人や同級生はこれを見て「わー、誰!?」「わーお、かあーいー！」「泡がきれいね」などと言い、ポスターはもろにうけてしまったのです。

しかし、私には、ポスターに描いてあるバビーとボビーでうけたのか、泡でうけたのかははっきりしませんでした。



そこで私は、ゲーメストのバックナンバーを開けて、「バブルボブル…泡の発想と隠しコマンドの謎」のページを読むことにしました。

「まず見た目のイメージとして女の子がパッと見て喜ぶ物は何かということで、女の子が漫画で描いたりする物を100以上挙げたわけなんです。で、その中に『泡』が出てきたんです」

これは、バブルボブル開発者のMTJさんがゲーメスト（'87年4月号）の中で言っていた話の1つです。このコーナーを読んで、MTJさんが女の子に視点を合わせて「泡」を発想したことを知り、私は感動しました。

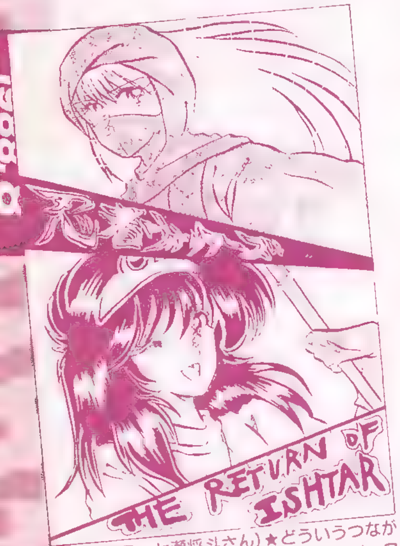
投票が行われた結果、Mさんはおしくも次点になりました。しかし、今になってこのことを考えると、1年生ながら当選した2年生に9票の差に追いつきかけたMさん。何だか「泡」1つで1票の重みが感じられるように思うのです。

今、私は電車内で考えています。MTJさんの思想としての「泡」が、ゲームに関係なくても女の子に喜ばれていることは、この話が証明になると思います。バブルボブルはアーケードはもちろん、FCやMSXでも実際に女の子の人気があると思います（私はMSXのB・Bをクリアしてます）。

1つだけ言うのを忘れましたが、私が通っている学校は女子校なんですよ。

（三重県　緑七辻さん）

★女の子にも（と言うよりは女の子に）楽しんでもらおうとするMTJ氏のアイデアはすばらしいものですね。ペアで、または女の子同志で2Pをキャーキャー言いながらやっている姿は、今でも見かけますからね。



⬆（兵庫県　七瀬将斗さん）★どういうつながりかあるのかは少し理解に苦しみますが…？

早すぎる攻略って問題ですよ ゲームの楽しみが薄まります

☆僕はゲーメスト7月号を見てすぐ思いました。攻略が早すぎると。特にグラディウスIIがそうです（人気があるのは認めます。僕も好きですから）。まだ発売されて2、3カ月というのに、もう2周めの4面まで。しかも完璧すぎるほどに攻略されていました。

確かに、あれがすぐに役立つという人もいるでしょう。でも、それは少数の人達です。ゲームを愛する人の中では、上手い人より下手な人の方が多いと思います。あれだけ人気があるゲームだけに、もうあそこまで攻略されてしまうと、やる気をなくす人も多いのではないでしょうか。

グラディウスIIの面白さの中には、先の面を見る、ということもあると思います。誰でも高速スクロールの面や、ボスキャラ総出演のところを見た時はびっくりしたのではないでしょうか。

攻略法も自分で考え、自分で見つけ、それで難所をうまく抜けたときの感動は、口では言い表わせない程だということは、皆さんよく知っていると思います。全ての人がゲーメストの攻略法を使ってクリアしたら、その人それぞれの持ち味もなくなり、同時にそのゲームの様々な要素も意味をなさなくなります。ギャラリーがつまらなくなるだけでなく、そのゲームを我が子のように思って開発した開発者や、ゲームそのものも悲しんでしまいます。

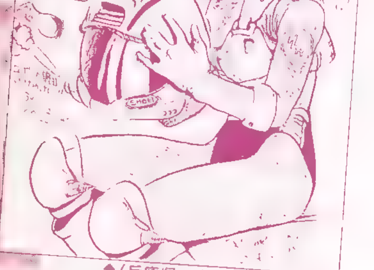
攻略法の効果はプレイヤーが助けられるという事です。それともう1つ。難し過ぎるという理由からあきらめてしまったゲームに新たな希望―再挑戦するチャンスを与えてくれるという利点もあります。（現に僕も古いゲーメストを読み返したのがきっかけで、今だにR－TYPEに燃えています。）

いい攻略の例は、ああるじいぶうさんのグラディウスでしょう。（僕も「よくやるなァ」と思いますが、うっとおしいと思ったことはありません。）また、コンプティークのHOW TO WINなんかは、すごくいいと思います。

前にゲーメストで「隠しコマンド等はよく検討してから公表している」とありましたが、攻略法も同じです。だから、もう少しよく考えて、ゲーメストが単なるゲーム攻略本とならないようにしてください。

（埼玉県　A・S君）

★有益なご指摘ありがとうございます。攻略記事はいろいろな制約・条件の下で書くことが要求されますが、それにしても…。役に立って、しかもゲームを面白くするような記事でなければいけませんね。ガンバリます。



⬆（兵庫県　さーむら君）★偽のENDINGの方が笑えるって!?

パロディゲーム大集合

パロディは対象が大きければ大きい程やりがいがあって、おもしろくなるんだ——と雑君保父先生も言っている。それでは一発大物ねらってみますか!!

君は教師だ、叩けよさらば不良学生の心も開かれん

桜中学きんぱちくん

by ヘクノスジャパン

☆きみは都立桜中学校の3年B組の担任、坂本金八だ。このクラスは事件が多いぞ。浅井ゆきのが子供をつくってしまったり、いじめや自殺騒動もときどきある。数年後には松浦さとると転校生の加藤まさるが、他校で不良グループと一緒になって暴力事件を起こしたりする。

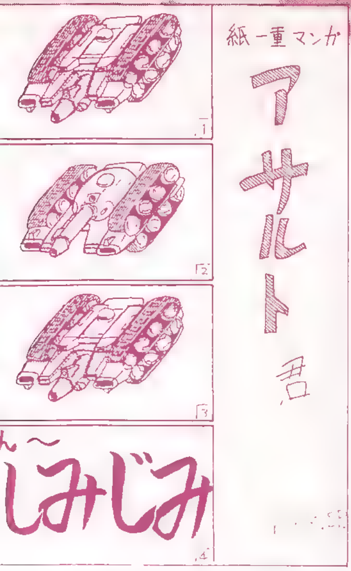
だが、それらの事件を怖れてはいけない！ こちらが心から接しようとすれば、生徒は必ず心を開いてくれるのだ。頑張って子供たちに「愛」というものを教えてやって欲しい。それが教師の仕事なのだから。

すべての事件が終わると、感動の卒業式だ。加藤の「俺は腐ったミカンじゃねぇ!」という音声合成に涙して欲しい。

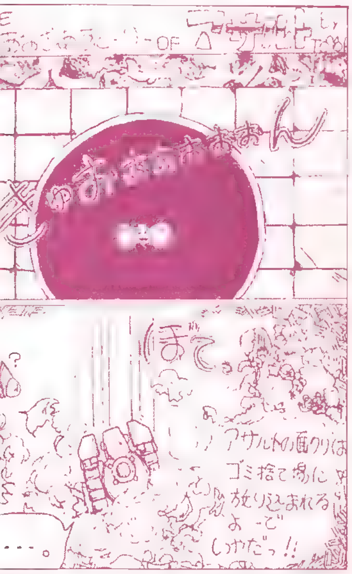
全国の教職員の方々や高校受験を控えた人にどうぞ。

（兵庫県　能転樹君）

★たの○んトリオ（今はほとんど死語ですなぁ）や三原子を生み出した名作。君もプレイする⁉ しかし、ゲーム内容が全くわかんないんですけど？ 竹だよ。



←（青森県　石原☆けえいSPL君）
★しみじみ…ごろごろ…しくしく…。



（沖縄県　TOMO・P君）★あんな感じで放りされて、乗ってる人は大丈夫なのでしょうか⁉

芸夢界パロディ短編集

知らなきゃバカにされます

☆サンダンブレッド
サンダーブレードをプレイする前に必ず食べておきたい、酔い止め入りの3枚重ねパン。

☆アッパー
アッポーの第2弾。ただトラックボールをひたすら回し、あるマラソンランナーを優勝へ導く体力派ゲーム。

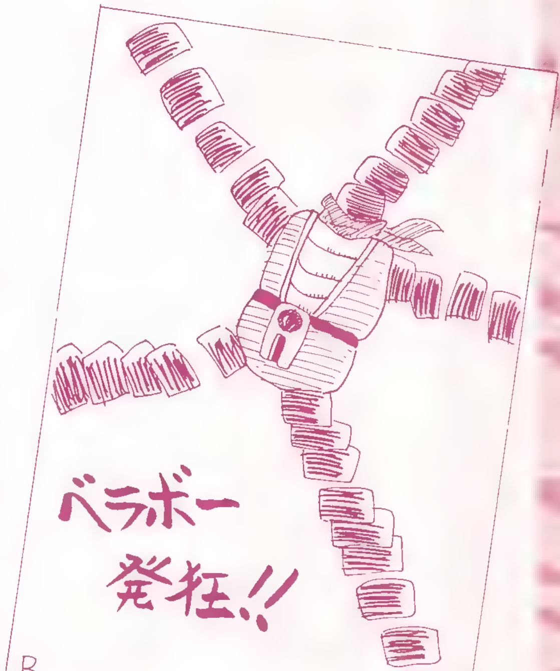
☆スーパー魂斗羅
コナミ直営のゲーム専用スーパーマーケットのこと。

☆ファイナルラップ
ナムコ直営のスーパーマーケットの「スーパーパックマン」にしか置いてない、最高級サランラップのこと。

☆ストレートファイター
ストリートファイター開発時には、主人公の彼はストレートしか打てなかったので、こんなみじめな名であった。

☆チェルノブ
俗にいうチェルネンコ書記長のおなら。

☆グリーンベロー
かつてグリーンベレーと呼ばれる男達がいた。彼らの食事はいつもメロンシロップたっぷりのカキ氷。彼らの舌はいつもグリーンであった。（なんのこっちゃ…）



↑（福岡県　B.）★うぷぷぷ…!!　気色悪…。テレカあげよー。

君こそゲーメスト

歌劇（オペラ）

by クイトー

☆あのクイトーからマイク付き筐体のＮＥＷゲームが発売される。その名も「歌劇（オペラ）」!!

平和主義のあなたは「過激座」の９人の団員と一緒にオペラを演じなければならない。相手は元歌手や元ボクサー、元ヤクザや過激派の一味の１人だった団長などである。

このゲームは、相手より美しくおどれば面クリア。しかし、おどるだけではクリアは出来ない。実は30秒ごとにマイクに向かって大声で歌わなければならないからだ。しかも、歌の自動採点機能もついて、100点満点中70点以上を取らなければ、その場でゲームオーバーとなる。

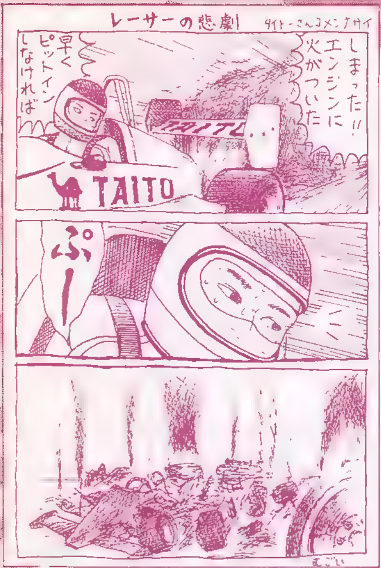
歌がうまく歌えたからといって安心はできない。相手はすれちがいざまにパンチやケリなどを入れて、あなたを気絶させようとするからだ。そういう場合には、大声でマイクに向かって叫ぶと、相手の動きをほんの一瞬だけ止めることができる。

８人目の相手をクリアすると、団長と演ずることになる。団長は爆弾を使ってくるので手強いぞ。

気絶させられたり、ステージから落っこちたり、死んでしまうとゲームオーバーになる。さぁ、君は「花形」になることができるか!?

（秋田県　県立Ｙ高校理工部員ＮＡＲ君）

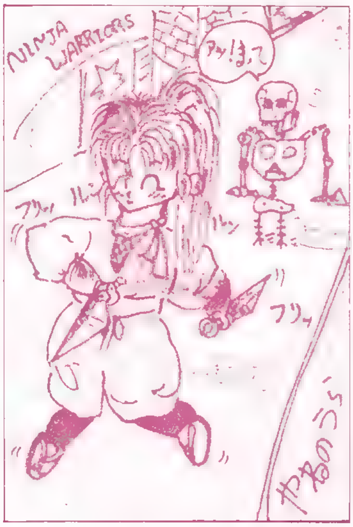
★歌の自動採点機は実際にはあまりあてにならない（本物の歌手が歌っても悪い点が出ることとも…）みたいなので、（全然理由になってないけれど…）ゲームとしては今１歩。梅ですよ。



⬆（福岡県　安全靴君）★ガスもれ注意!?



⬅（沖縄県　KANTO君）★さあ、このゲームの寿命は何日かなー。



⬅（富山県　高政明君）★なんて薄情な女…!?キャピキャピ…。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

☆ヨーアルカンフー
イー・アル・カンフー第２弾。最近よくあるカンフーアクション芸夢。おもしろくない。

☆シルクワーム
伝説の絹でできた大ミミズのこと。シルクロードにのみ生息すると言われている。

☆コンチレンタルサーカス
何故かタイトーから発売される、サーカスチャーリー第２弾。「コンチワー、レンタルサーカスです!!」とサーカスを行商してあるくサーカス団長の涙をさそう芸夢。

☆一気
一揆ではない。ただひたすら連射あるのみ。とにかく速くビールを飲みほす、体力派芸夢。

（埼玉県　久美さん美人君）

★と、まぁこんな調子で37個もパロってくれたわけだけど誌面の都合上、一部だけ紹介。今後はパロゲー短編集も新分野になるかもね。新しい評価として「松」の雑君保父のサイン色紙を強引に送りつけます。いらないと泣き叫ぼうが送りつけるゾ!!

めっせーじ ふろむ おたやん

★今月は皆さんに伝えなければならない事が幾つかあるので、ちょっとお耳を拝借。

〈その１〉

NEW
デザインテレカ用
イラスト大募集!!

●読者プレゼント用の「ゲーメストアイランドオリジナルテレカ」も、そろそろイメージチェンジの季節。ということで、新しいテレカ用のカラーイラストを募集します。

〈要項〉
○ビデオゲームに関するカラーイラストであること。
○ハガキ又は同サイズの紙に描くこと。
・未発表のオリジナル作品であること。
・できるだけカワイイ女性キャラの方がいいゾ!

優秀作５点には、それぞれ賞金１万円と、そのテレカを進呈!! 〆切りは８月末日。発表は11月号のこのページで。レッツトラーイ!!

〈その２〉

新コーナーの
お知らせ

ゲーメストの柱（両ワキの空白）がもったいない。ヤギに食われたらどーしよう…と心配で夜も眠れないアナタ、毎号々々ボツで悲しんでるアナタ、私は救いのカミとなってあげよう…というわけで新コーナー「アイランド出張所」が始まるゾ!! お便りの内容は自由。さみしい本の空白部分を、ＨＯＴでテッコンキンクリートなスペースにする楽しいモノを待っている!!投稿の際はアンケートハガキを使ってね。



〈その３〉

またまた不手際
テレカ当選者への
ザンゲ室

生まれてきてすみません…（©コージ苑のダザイはん）どーせ私は愚か者でございます。しくしく…。本っ当ーにゴメンナサイ。先日、今までのお便り全てを整理していたら、テレカ当選者のお便りが大量のボツハガキの中にまぎれこんでしまったのです。そのため、半年ぐらい前からのテレカ当選者の住所がわからなくなってしまったのです。本当に申しわけない!! 「まだテレカが届かないよー」という方、ぜひとも㊢の「おたやん何やってんのよう、全くう!! あたしはテレカを待ってたのよ」係まで連絡下さい（平身低頭の㊞……）。

〈その４〉

ビデオゲームに
関する
懸賞論文のお知らせ

●あのコインジャーナルとゲーメストが協力して、ビデオゲームに関する懸賞論文を募集するゾ。くわしくは88ページを見てね。

1988/9月号　G　88年7月30日発売

詰め込みすぎてフタが…スケールアップ拡大再生産



CONTENTS

《ピンボールコーナーの悲劇》
「先月号を見て気づいた人もいると思いますが、なんと目次からこのコーナーが消えてしまっていたのです!!
なんということでしょう。鼻息も荒く担当者に問いただしたところ、『ごめ〜ん、忘れちゃってた』とあっさりかたづけられてしまった。もはや編集部内でも忘れ去られてしまっているこのコーナー…」

おおーしぶい表紙だぜ。カプコンCPシステム第1弾、ロストワールドである。あーいったオリジリティのあるゲームをカプコンはもう作らないのだろーか?

さて、この号から3号ぶんはおたやんが就職試験ということでアイランドは代打ち㊅&㊊が担当。初心者とはいえあまりにぶざまな醜態をさらしている(そこまで…)。なんか全然笑える話がなくて、かなり沈滞ぎみなアイランドになってしまった。

あ、あと、この前の号からVGM担当が小林静華さんにかわっている。私はこの人にはじめて会ったとき、なぜか鼻血を出してしまったという情けない過去があるのだ…。

〔182P.〕『ドラスピストーリー』…あのゲームはとにかく曲がよかったなー。やたら店内で音がひびいてて、最初有線の曲かと思いましたよ。左下タイムギャルイラスト…彼も「実は違うペンネームで前から載っていた」パターンですね。さー、この人の改名後の名前はなんでしょお。

〔183P.〕『ゲーセンのバイトをして…』…プレイヤーにはなかなか知られざる世界 勉強になりますよ。右下忍ウォリイラスト…悲壮な表情が…。ハガキにかいてあるのとコメントのペンネームがちがうのは気のせいでしょうか?

〔181P.〕右上 僕の友人のE君は頭つきで波動拳を出せます 僕は頭つきで昇龍拳を出す練習をしています』…ちょっと、あぶないよーな…。そんな彼らに宝物にされるゲーメストとは。右3コママンガ…この人、肉体派の投稿でこのころよくのってましたね。

〔187P.〕『PCエンジンゲーマー差別』…あれは私もひどいと思ったぞう。そして、なんとこれだけではおわらないのだった…(しかし上位ゲーム機がPCエンジンしか出てないあたり、また時代を感じてしまうのう)

カンケーシャを迎え!!(2) 野村流紋、漢&栗の巻

★89年夏、就職活動で多忙のおたやんに代わって、24、25、26号とアイランドを担当した3人の男を紹介しよう。

まずは投稿者あがりの2人。漢炎剣&栗原桃郎。2人あわせてハングリーなどとよばれるこの2人は、その後もだぁーめすとやらセイブ開発の小特集やらでなんだかよくわからないパワーを見せている。

〔調書・1〕

漢炎剣、またの名を○○○ピリ山○○ゾー君。ゲーメスト創刊当初から硬派な投稿を鬼のようにしまくり、のちに当然のよーに編集部にはまる。投稿時代はHan'sというペンネームであったが編集部入りにあたって漢炎剣と改名、現在ではメンドーくさくなったのか「はん」に落ちついている。ちなみに当時の編集部には「編集後記の名前は英語じゃダメ!!」という掟があって、かの雑君保プ(zac'n-pop)氏の読みにくい名もここに由来している。

すべてにおいて徹底して我が道を行くという今どき珍しい男。「漢」という名もダテではないな。好きなゲームはアサルト、ファイネストアワー、ヘビーバレル、Nam-1975、ダイナマイトデュークなど。先日バイクをウルフからカワサキのエストリアにのりかえた。ヘルメットもドイツ軍タイプ+ゴーグルにしたのでほとんどランディーのバイク兵である。現在では某社で某仕事をしているが、ときおりベーマガの○○○倶楽部出張版に画風激似の投稿がのってたりするふざけたナイスガイ。似顔絵かかせりゃ天下一品(ラーメン屋ではない)だ。



〔調書・2(自白による)〕

栗原桃郎、またの名をKLーってか。創刊号を立ち読みですまそうとして、思いなおして買いに戻ったのがすべてのあやまちの発端であった。ズボラな投稿者であったが、運命の波に翻弄されるままにめぐりめぐってこんな原稿を書いている。イラストライターの肩書どおり色モノ記事一切を手広くこなし…きれずに締め切りを破りまくる。

好きなゲームはリブルラブル、ザビガ、怒、グラディウスI+(きらりん)、のぼらんか、カベール、ゲイングランドあああきりがない。

あとは…別に書くことなんてない。いちばんイヤなのは、妙に有名になって自分の言葉や姿がゆがんでしまうこと。

現在大学5年生。


▲ボツ連投稿者の怒りを一身に受ける栗原

2人が9月、10月と担当したのに続いて、1カ月だけアイランド担当となったのが、野村流紋氏。現パズル&同人コーナー担当のAPAPA氏とともに彩色コンクールなどで活躍しているので、投稿者の中には㊊より彼のほうがなじみぶかい、という人も多いのでは?いろいろ、なにかと、とにかく、むやみに奥の深い人である。

〔調書・3〕

野村流紋、またの名を…? 編集部員にしては珍しく、ワープロやFAXといったハイテク機器を駆使し、常に確実な原稿を仕上げる。めったに編集部に現れないので、その素顔を知らない新参ライターもいる。この人も実はイラストライターの1人で、ゲーメストにも何度かカットを描いている。自画像カットは、本人がいやがると思われるので却下。

ゲーメストアイランド

なんだーーーゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

おたがいにゲームが好きなんだから もうイタズラはやめてくれ!!

☆先日、あるゲームセンターへ行ったときの話です。

僕はその日、学校で友人からそこにベラボーマンが入ったということを聞き、学校が終ると急いでそのゲームセンターへ行きました。

しかし、実は3カ月ほど前から、僕は誰だか知らないがそのゲームセンターでひどいイタズラを何度もされていたのです。足は自然と遠のいていました。

そのイタズラとは、外に置いてある僕の自転車にカッターなどでタイヤをパンクさせたり、ブレーキのワイヤーを切ってしまうというようなことです。ひどい時には、イスのワタがえぐり出されていたり、僕はそのようなイタズラに5度もあっています。

このようなイタズラは僕ともう1人僕の友人で彼も3度ほどやられているとのことです。これはもうイタズラというより僕と友人に対して恨みがあるとしか思えません。友人はゲームがうまいので恨まれても仕方ないけど、僕はたいしてうまくない(グラIIのカニが越せない、だれかおせーて)し、恨まれるようなことはしていないつもりなので、よけいに腹が立ちます。

あれ以来だいぶ月日がたったので、もう平気かな、と思いながらベラボーマンでenjoyしていました。そして6時になり、帰ろうとして自転車へ行ってみると、ゲゲッやはりやられていました。しかもタイヤにブレーキに、カゴが使いものにならないぐらいまでひしゃげているというトリプルアタック。

さすがに、今回は怒り爆発して店の人に無理だと分かっていつつ文句を言いました。

すると「そんなことは知らん、そこまで面倒みきれるか」と予想どおりの言葉。帰りみち、自転車をひきながら「なんでこんなことをするんだ。修理代もバカにならないんだぞ」と文句たらたら家へ帰りました。

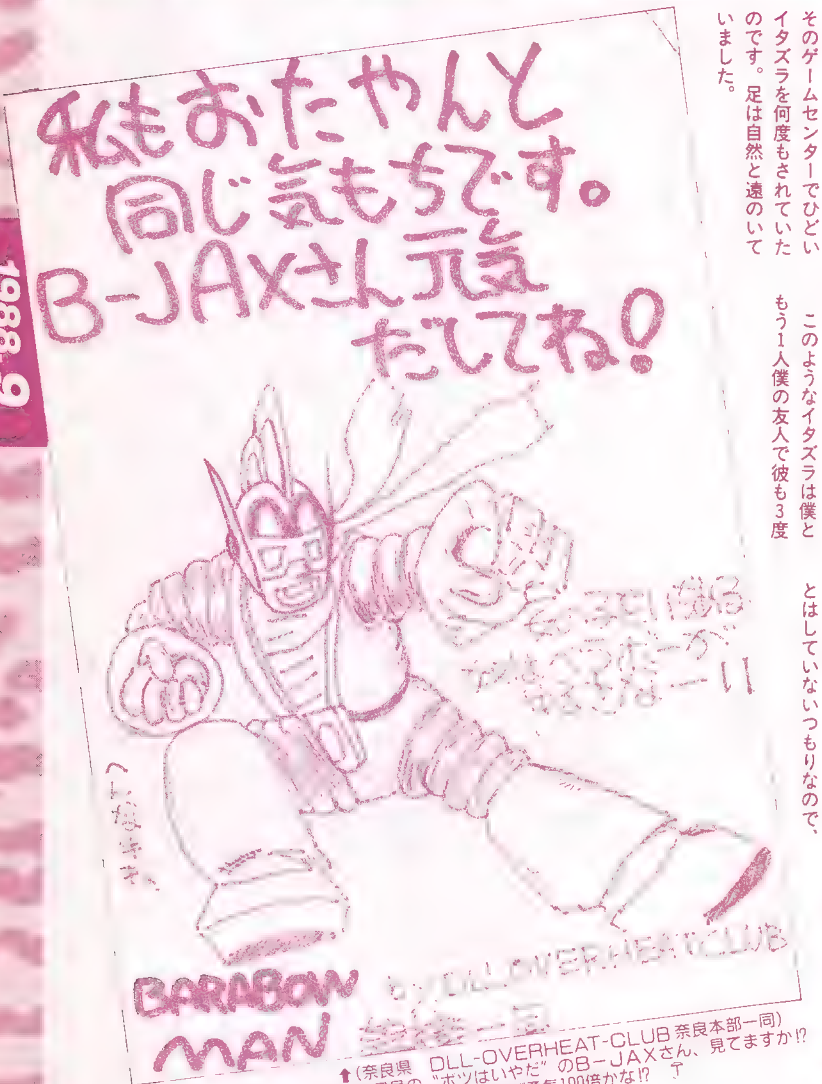
現在、僕の住んでいる地区では「少年健全育成モデル地区」にえらばれ、学校の先生やPTAの人などが「補導」という腕章をつけて、よく見回りに来ます。

ゲームセンターは決して悪い所ではないのに、そういうことをする人がいることで、ますます悪く見られてしまいます。このままではせっかく以前よりよくなってきたゲームセンターも一部の人たちの行動で、ゲームセンターに行く奴は、やはり落ちこぼれだの不良だのと言われかねません。僕はしばらくはそのゲームセンターには行かないつもりです。

イタズラをした人もとてもゲームが好きだと思います。好きだからこそ、少しでもゲームセンターを良くしていかなければいけないと思います。ですから、もうそういうことはやめて下さい。イタズラをすることによって人にも迷惑がかかるし、第一に、自分の手で大人にゲームセンターは悪い所だ、落ちこぼれだ、と示しているのと同じことなのですから。

(埼玉県　HFN)

★ユーモアのあるイタズラ、された方も思わず笑ってしまうような冗談ならいいけど、陰険なのはいけません。お互いに暗ーくなっちゃいますよ。ゲーセンは明るい場所でなくっちゃ。(漢)



⬆(奈良県　DLL-OVERHEAT-CLUB 奈良本部一同)
★先月号の"ボツはいやだ"のB-JAXさん、見てますか!? ヘラボーが味方につけば勇気100倍かな!? Ⓣ

ゲームの世界

ふれあい

場所がわからないので
PC長岡に電話をかけたところ、
そこの店員のおばさんが
店の前に10分近く
立って待っててくれたのです。
その時、私は
とてもうれしくなりました。

新潟県　SDI-TOSHII君



➡(兵庫県　TOADIE君)★全く何の違和感も無いよー。㊊　はまりすぎ!?㊊

♡愛と青春の旅立ち…ってか? Myドラスピ・ストーリー

☆5月26日、私のよく行くビデオインセガからドラゴンスピリットが消えた。

ドラゴンスピリット――私が初めてプレイしたのは昨年の6月下旬、まだニューゲームの頃でした。ゲーム全般にド下手な私は当然1面でゲームオーバー。その日はそれ以上やらなかったけど、他に類を見ないオープニングデモ、音楽が妙に頭に残っていました。

その後、1カ月くらいはプレイしていました。やがて、1面をなんとかクリアして2面へ…なんなんだ、このムズさは! 何度やってもとうとう2面はクリアできず、私はドラスピをプレイしなくなりました。

12月、友人のNONKUNこと野々村君がグラフィティ2を聴かせてくれました。ゲーセンで聞こえていた時よりはるかによくできている! その後、彼にカセットテープに入れてもらい、度々聴いているうちに、「またドラゴンスピリットをやりたい」と思うようになってきましたが、なにせあのムズサ…しばらくやっていないし…というわけでとうとうやらず。

やがて私は故郷の岐阜から千葉へと移り、近くのゲーセン(といっても家から6㎞もあるけどね)に行き、そこ、ビデオインセガでドラゴンスピリットを見つけました。

「ひさしぶりにやってみるかな」と、お金を入れると…なんとこの台はラウンドセレクトができる!! 思わず500円以上も使い、1〜9エリアすべてプレイしてみました(1ゲーム50円)。しかし、1面以外はクリアできませんでした(なんてこった!!)。

エリア8・9の衝撃(ムズさ)は当分の間私にドラスピをやらせない結果となりました。

それから1カ月以上たち、のどもとすぎれば…じゃなくて、ようやくショックから立ち直った私は再びドラスピにチャレンジ。初めて2面をクリアした時は手のひらが汗でびっしょり(本当にびっしょり)になり、脈拍が120くらいになったのをハッキリおぼえています。流石に3面はクリアできなかったが、その日は終日バラ色でした。

5月26日。ビデオインセガに行くと、外に数人の人がいてギャラクシーフォースを店内に入れようとしているではないか。

「う〜ん、流石セガ直営店だな!」と思いつつ店内に入る…と、ドラスピの隣で店長さんと技術者らしい人がドラスピの方を見ながら何か話しているのです。

「…うん、これもいいゲームなんだけどね。そろそろ(インカムが)落ちてきたしね」

「まさかっ!?」信じられなかった私は店長さんに聞いてみました。

「ドラゴンスピリット、換えるんですか?」

振り返った店長さんは「あぁ、いかにもそうだけど?」といった感じでうなづいたのです。

「……」とても悲しかった。

プレイしている人がいたので、ドラスピは後廻しになり、係の人はギャラクシーフォースの組み立てにいきました。

そのうちドラスピの台が空きました。

「これで最後か…」私は複雑な心境でドラスピを始めました。1面はノーミス、2面で1匹減らしつつも3面へ。今まで何度も何度も人のプレイを見ていたおかげでパターンが見える。とうとう3面をクリア。しかし4面、いきなり全滅、あえなくゲームオーバー。

プレイが終わった。嬉しさよりも虚しさが私の心を占めていました。ドラスピはワールドスタジアムになった。こうして、ビデオインセガからドラゴンスピリットが消えたのです。

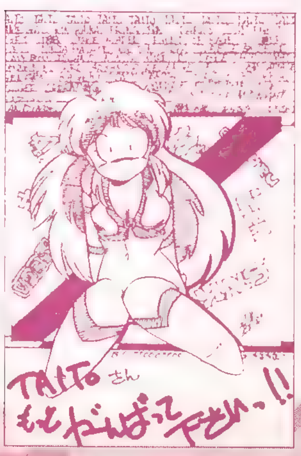
今度からは別の(200メートルくらい離れている)ゲーセンでドラスピをやろう、っと。そう思っていたのだが…づがんなことに2日後の28日、さっきの「別のゲーセン」に行くと…ドラスピはベラボーマンになっていたとさ。

(千葉県　こうたろう君)

★わかる分かる、青春の甘酸っぱい1ページ。それにしてもドラスピはいいゲームですよ。㊊



➡(兵庫県　七瀬将斗さん)★こんなかわいい娘、なぐれませんよ〜。㊊　描いたのも女の子だぞ〜♡㊊



➡(愛知県　GW-HIL君)★そーだねえ。みんな色んな思い入れがあるね。㊊

いきなりくいず

グラ[　　　　]

●グラディウス(II)と答えた方：あなたは普通のゲーマーです。
●グラフィックと答えた方：画面にこだわるタイプですか?
●グラデーションと答えた方：色の変化が好きか、あるいは某歌手のファン?
●グランプリと答えた方：レーシングゲームが好き?
●グラビアと答えた方：カラーページが好き?
●なおグラウンド、グライダー、グラマー、グラジオラス、グラタンと答えた方はこの雑誌の読者に向いていません。
(北海道　V. Sugar君)

今月の

しょう子りもない人



←（新潟県　甲斐正三君）★哭きの竜を見てる人は大笑い。それにしてもすごい迫力!!　Ｔ

金も友情も名誉も全てが…ああ私の立場はどうする!?

☆4月1日、ゲーメスト4月号を買い、電車の中で読んでいた。最後のページを開くとな・なんとしょう子ちゃんが…しかし場所が場所だったので、あとで見ようとゲーメストをカバンにしまった。たった5分がとてつもなく長い時間に感じられた。

家に帰り、またそのページをじっくりと見たのち、プレゼントコーナーを見ると秘生写真の所に——

「しょう子ちゃんが…」

と。

「お・お　　っ」何の迷いもせずプレゼント番号⑥と書き切手を貼り、ふと思いついた。「たった1枚の葉書で当たるのだろうか…もっとたくさん出した方が当たるかもしれない」

欲望に負け、家をとび出し、本屋に直行。ありったけのゲーメストを買いこんで急いでハガキを切りはなし、切手をつけて出しに行った。4月6日の始業式の日、ゲーメスト愛読者の1人O君にもハガキの事をたのんだら、一発で「OK」が出たので出しておいてもらった。

そして2カ月がすぎた。

期待と不安がいりまじりながら6月号の81ページ…僕の名前があった。

「やったぜ〜〜〜〜〜!!」

とってもうれしかった。人にも言いふらかそうと思って次の日みんなに言った。すぐさまウワサは流れ、いろんな言葉が返ってきた。S・M君からは「やったな」もう1人のS・M君からは「おれにも見せろ」等と。

そして1週間半。ゲーメストから封筒が送られてきた。これでしょう子ちゃんは…！と思ったらなんとR－TYPEの写真。

悲しかった。何も声が出なかった。なぜしょう子ちゃんの写真じゃないんだよ〜〜!!

（静岡県　瀬戸口智彦君）

★うるわしき誤解、悲しき出会い…。ゴメンネ。栗

ゲーセンのバイトをして知ったこと

☆私は4月18日から5月28日まで、浪人のくせにゲームセンターでバイトをしてました。そこで気が付いた事がありましたので、報告したいと思い、ペンを取りました。

仕事の内容から説明していきたいと思います。

朝9時10分までに店に入り、赤黒チェックのベストを着用し、バタフライタイをする。ワイシャツは白。着がえたあとは、シャッターをあけ、客を入れる。そして階段の清掃。ホウキ、モップを使う。それがすむとぞうきんを洗い、モニターをふくためにきちんとたたんでおく。

両替用の千円札を20枚、百円硬貨を20枚、の計2万2千円を用意。前日のゲーム機の不良点をチェック。そしてモニタをふく（コンパネも同時に）。

そしてオーナーからカギを預っている時にはテーブルをあけて、モニター内部のほこりを取る。あとはいすのチェックをしてキチンとそろえ、紙コップ等のゴミをすてる。灰さらのタバコをすてるetc

これを火・木・土の週3日、9時10分から14時10分までの仕事として続けました。時給500円。

問題なのは、いす、タバコ、コップの事なのです。仕事をして理解できたのですが、モニターにつく手のよごれなどは仕方ないにしても、いす、タバコ、コップの3点にはまいりました。

ゲームをするためにいすを引き出し、ゲームをおえるとそのままにして立ち去る。後には、通路に出ているいすが残っているだけ。私はそれをきちんと整理する事に気を使っていたのですが（ゲームセンターが地下で全体的にせまい）誰も元のようにきちんとする人はいませんでした。

タバコはそうじしても次々に出てくるし、我者顔で麻雀ゲームの所に陣取って1箱すっていた人までいました。灰がモニターの所に飛んでも私がふくまでそのままです。

ジュース類のコップは飲みおわると、そのままゲーム機の上におきっぱなし。アルミ缶やシェーク等、もういやだと言いたくなった時もありました。

誰も遊んでいないゲーム機の上にかばん等を置いて、長時間コンティニューしまくってのプレイ、ちょっとこれでいいのかなと思う点を、今まで自分がやっていた点もふくめて、改めて見せつけられたのです。

これは、プレイする以前の問題だな、と思いました。日常生活のエチケットなんですよね、ごみを捨てたりするのは。かばんなどは預かったりするし、タバコは私がすいがらをすてるしかありませんし、吸うなとは言えませんからね。日本人の悪い点なんじゃないかと思いました。（私は日本、フィリピン、スペインの血が入ってます。）

気付いた点はもう1つあります。皆あまりコミュニケートしていないのです。仲間だけで話して、仲間だけで遊び、仲間と帰る。他のグループの人を見ると、何だこいつ！という目付きで見る。人それぞれだとは思うのですが…私も誰とも仲良くなれませんでした。

5千円、1万円等の大きいお金を両替する為に、お金を無言でいきなり目の前に出す人に対して、私はどうすればいいのでしょう。何の為に言葉があるのかな、とムカついた時がありました。よっぽどアメリカの人が来た時の方がよかった。（彼等は2人づれで、アウトランに狂喜乱舞していた！）

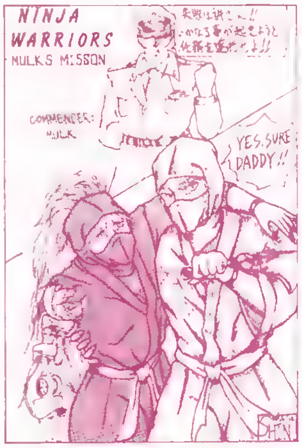
良い事もありましたよ。グラIIのエンディングを見れた事、パターン研究をするのに役立ったという事、今まで苦手だったものが人のプレイを見て得意になった事、そして昔のゲームと今のゲームの異なる点を改めて考えさせられた事…。

今のゲームは確かにプレイヤーを引きつけるエッセンス等がとても多くて派手だけれど、昔の名作と言われたゲームのシンプルさの中の良さにはかなわない点等を実感し、これからのゲームはどうなるのか、など色々な点で。（カギを使って遊ぶ事は、いちどもなかったぜっ！）

今回のバイトで、ゲームをしていく上で、大切な事を知りました。相手の目から見る事が大切なんです。プレイヤーの目、オペレーターの目、それぞれの視点はちがうのです。プレイヤーから見ればオペレーターが悪くても、オペレーターからすればプレイヤーが悪いという逆も成立するのですから。以前、ゲーメストでも似たような事が出ていたと思いますけど、今あらためて考えてみる事が大切ではないでしょうか。プレイする以前の問題として。

（東京都　ゆーじぃさん）

★すばらしいお手紙、ありがとうございます。テレカを送ります。栗



←（熊本県　WERDNA君）★「航空騎兵」(!?)のおっさんも冷酷だよな。栗



←（北海道　ルパン君）★勝利の涙は尊く、美しいものです。Ｔ

ゲームは バクハツ だっ!!

僕の友人のE君はストリートファイターで頭つきで波動拳を出せます。
僕は頭つきで昇竜拳を出す練習をしています。
これからも楽しい記事や皆さんのお便りをたくさんのせて下さい。
ゲーメストは僕の宝物です。

宮城県　まるふみ君



➡(茨城県　3WAY・あんく君)★こんな奴、元祖ベラボーだって勝てん!!㊫



⬅(東京都　サイクロプスめぐみさん)★そのうち上手になりますよ。がんばって!! しかし福引男を怒らせた日にゃあ…。カードあたり。㊫

コンティニュー人種からスパるっていうのもいいんじゃない?

☆コンティニューしまくりに腹を立てている静岡県のK・A君(7月号・59ページ)、君の気持ちはよく分かります。でも別の見方をすれば、それがゲーマーとしての特色かも知れないと、私は思うのです。

コンティニューするってことは、よっぽどそのゲームが好きなのかも知れませんよ。

確かに、コンティニューしまくる人の筐体の所へ行くのは行きずらいし、腹も立つ。1～2回ならともかく、6～7回と回数が多くなると頭ブッツンものです。でも、別の考え方をすると、その人はそれだけそのゲームに熱中していると思うんです。たぶんK・A君もそんな事があったはずですよ。

例えば、新しいゲームが入って来てプレイすると案外熱中してしまって、いい所でゲームオーバーになったら、やっぱり先の面が見たくなるのか、知らず知らずにクレジットしてしまうことが誰にでもあることだと思うんです。

結局コンティニューしてしまうのは、そのゲームに対する愛情なのかも知れません。

それに楽しみ方は人それぞれだし、プレイの仕方だっていろいろ…。こんなことでなんだかんだいってたらキリがないですよ。

それに、気長に筐体があくのを待つがまんも必要だと思う。私は、これを集中力の修業だと思ってます。

ほんとですよ。例としてダブル・ドラゴンでの場合をここに記しておきます。

あれは、ダブ・ドラが入って1週間もたってなかったと思います。ここのゲーセン(といっても、5～6台しかないけど)はオール50円というオイシイ所なので、小学校のガキがよく来ます。

ダブ・ドラをしようとそこへ行くと、な・なんと、ダブ・ドラの筐体につまれた50円の山!!(見た感じでは1000円分はあった!)

この時はK・A君同様、腹が立ちました。

待つこと1時間。やっとダブ・ドラがあいたので、いざプレイ! あら、不思議! 今までステージ1を越えるのがやっとの私が、な・なんとラスト近くまでノーミスでこれたのです。

つまり、待っている間に、小学生のプレイを集中してみてたので、いつのまにか相手の特長をつかんだようなんです。残念ながら、ジミー・リーに負けたけど、そこまで行けるように集中力を高めてくれたのは、ガキのおかげだと思います。

このように、コンティニューしまくってくれる人は意外とゲーマーの役に立ってくれてるんです。

K・A君、あまり感情的にならず、気楽にしてた方が結果的にトクかも…。(私もこのガキに出会うまで、ゲームに対する集中力が感情に左右され過ぎてコントロールできず、すぐゲームオーバーになっていた。)

ですから、コンティニューしまくる人のプレイを見て、そのゲームの特長をつかんだ方が、オールクリアの早道だと思うのです。どうでしょうか。

(滋賀県デーモン・コブタ君)

★なるほど。でもデーモン・コブタ君、ガキガキはいけません。第一、この場合、ガキは恐れおおくも君のお師匠さんではありませんか。テレカあげない。Ⓣ

お願いのみ

☆ファイナルラップ（6人プレイ）も集計してくださーい!! お願いしま〜す!! ☆印がたくさんほしいです。星が10個集まるとお店が載るんでしょ？ イエローハットが載っているのを見て、社長が頑張ってくれー、わしも載せてほしいと言ってます。

今月もビジランテぐらい、又はモンスターランドをサービスのつもりで集計してほしかったなぁー。

（愛知県　プレイシティキャロット　社長以下社長の弟子）

★これ、ハイスコア欄のお便りじゃないのかえ。でも君のハートが熱いからのせちゃうぞ。㊫

見よ必殺技! ショウ子は落ちた

☆6月25日、スーパーリアル麻雀PIIIが入ったという情報を得た私は、とあるゲーセンへと飛んだ。まだ午前中だったためであろうか、人は少ない。すぐPIIIを見つけ、そこへ行くためにスウィートランドを迂回する。

「!」

PIIIが目的で、スウィートランドなど気にもとめないはずだった私の目に1つのカプセルが映った。見慣れないカプセルだ。スウィートランドを極めんとする私にとって、見知らぬカプセルの存在はプライドを傷つけるに値した。しかもそのカプセルは回転板の内壁にへばりついており、いわゆる「死角」と呼ばれる場所にあった。

「フッ、"スウィートランドの狼"と呼ばれる私への挑戦か?」

そういえば、もうすでに多数の戦士が闘った跡がある。それがさらにそのカプセルを取り難くしていた。

私は慎重に場所を選び、ためしにハンドを下ろしてみた。当然のことながら、カプセルはピクリとしか動かない。

「フッ、あれを使うしかないか…」

次の瞬間、ライジングハンド、稲妻落しなど未曽有の必殺技が炸裂した。たまりかねたカプセルがついに中央に転がり出た。

「リーチだ」

一瞬の静寂の後、カプセルは軽い音をたててポケットに落ちた。

「フッ」

孤高を気取ってはみたものの、私にはどこか空しさがあった…。

しかし、カプセルを開けた瞬間、私は元気にカウンターに向かっていった。

カプセルにはこう書かれていた。

「スーパーリアル麻雀PIIIアニメブックプレゼント!!」

(愛知県　半年ぶり?　はまきた原人だ君)

★ウッソー、ホントー!?Ⓣ

パロディゲーム大集合

ウチワネタのようで申し訳ないけど雑君保父先生のゲーパロが評判だ。でもね、雑君が女の子がほしいというのはパロディじゃないよ。マジです。でもまだ1人も来ていない。

「我は闇に忍ぶ者…ん?」忍者ファイターズ

by DAITO

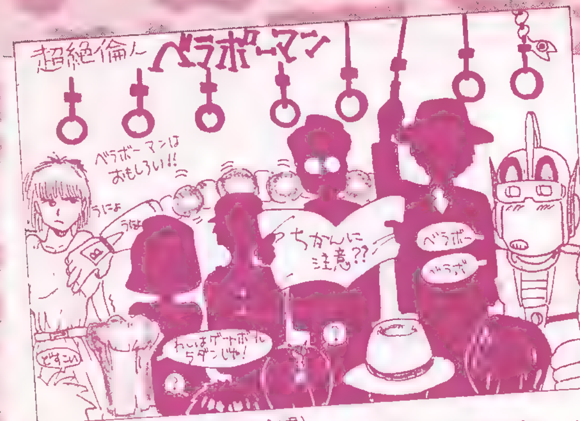
☆みんなっ聞いてくれッ! DAITOから新しい〝にんじゃ〟ゲームが発売されたぞッ!!

「参拝に行く所ですね!」
「…それは〝じんじゃ〟」
「神を信じてる人ですか?」
「…それは〝しんじゃ〟」
「焼くとおいしいんですよね」
「…〝もんじゃ〟」
「入院ですか?」
「…〝かんじゃ〟」
「両方の魔法が使える人!」
「…〝けんじゃ〟」
「別れのあいさつ」
「…〝ほんじゃ〟」
「東京といえば…」
「…〝ぎんじゃ〟」
「危い!」
「…〝でんじゃー〟」
「石井」
「〝ぜんじや〟」
「親類」
「〝えんじゃ〟」
「山本」
「〝りんじゃ〟」(……)
「救助部隊」
「〝れんじゃー〟」
「赤い野菜」
「〝にんじんや〟」
…し、しまった! もう落とせなぁ〜いッツ!!

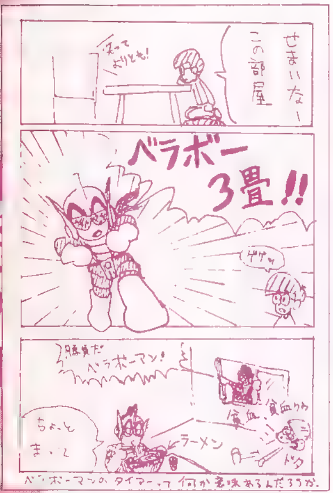


(改名・しゅりけんのおやすう君)

★パロゲーの新分野か!? 「わかった、朝やってくる人でしょ?」「それは新聞屋!!」……つまらない事を言ってしまった…。おわびに…と松をあげる程甘くはない!! 竹でガマンなさい!!



⬆(兵庫県　ファッティグラトン君)★こんな奥の手があったのか…。開発者中潟さんもドッキン!? ㊦



⬅(神奈川県　S・S・SHEES君)★2コマ目でふき出し、3コマ目で爆笑! もはや何も言う事は無い。だまってテレカを受け取ってくれ。㊥

ニトロを使って温度を上げろ!

フロ・スロットル

by ㈱タイト

☆㈱タイトは再び体感ゲームのニューバージョンを出した。やはり、もっとダイタンに感じる体感ゲームを求めてる方、これだ!

〝フロ・スロットル〟

操作は何もしない(しなくていい)。フロに入るだけ。

ニトロパワーを使うとフロの温度が上がり80度Cに達する。(その間一定時間が究極に上がる。)しかし、これを使うと当然のことながら熱いのでなかなか使えない。

最高TIME18分25秒08(どこかで見たような…12月号になってしまった)、フロに入ったという記録。普通の設定では絶対出せないTIMEだ!!(おっと完ペキマネになってしまった)

1PLAY(入浴料)250円。地方によって異なる。

…その他にコースアウトすると、筐体がバクハツするという本物の体感ゲーム「ミットモナイヨランディング」(バクハツ編)もありました。

両方とも命の保障はなし…。

(島根県　Mr. S・O君)

★何もしなくてもよいゲームとは!? しかしなかなか(最初のうちは)気持ちよさそうでもあるね。5月に入浴料が上がったため、少しプレイ料に難アリ!? 梅でしょう。

●●●●こりもせず パロゲー短編集

☆あさると
by NAKCO

ゴミすて場をあさっていく体感ゲーム。ゲーセンの近く、ゲームメーカーの近所なら、捨てられた中古筐体や基板があるかも…(…な訳ない!!)

☆アダルト
by なめ子

2本のレバーをあやつって…。おおっと、この内容をくわしく書くと、ゲーメストが発禁処分になるのでやめましょ。

☆R-タイプ
by IDEM

「君ィ、この書類、ここだけタイプしてくれたまえ」

〝R〟1文字だけ打つぅ位なら、書いた方が楽でショ!(でも、上の命令にはさからえないのよねー)

☆ジュネ死す(ピンボール)
by CACCON

PTAご推せんゲーム。ぼうきを持って、近くの通りでもそうじしてくれたまえ。竹

☆ストリート吐いたぁ
by CAPON

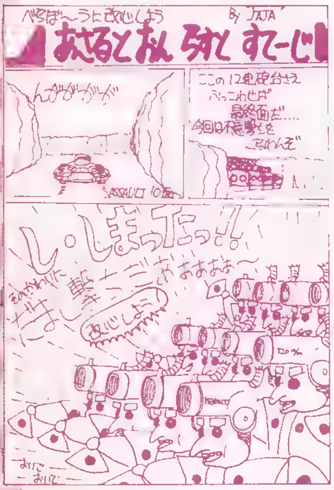
道ばたにどれだけゲ●を吐けるか(ええっ!)

☆ストリート歯痛
by CAPPON

道を歩いてたら、とつじょ歯痛が…(えーかげんにせー!)

(愛知県　あぷりさん)

★短編集も新分野として定着したみたい。個人的にはR-タイプなんていい味出てると思います。竹かな。

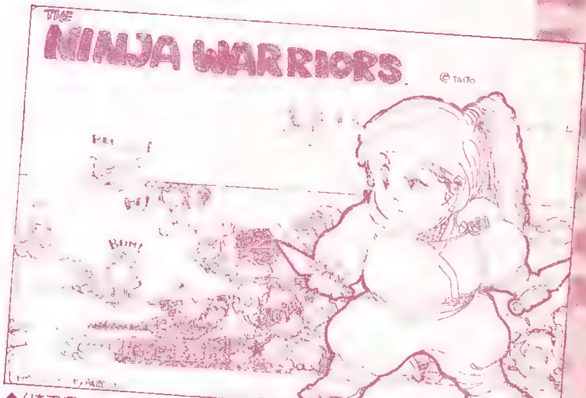


⬆(広島県　JAJA君)★これが本当の大名行列とか…。㊥

こちらこだわり派

始めて1000万出したのがレインボーでした。
ダライアスにも燃えました。
かわいい小夜ちゃんが好きでした。
でも、別にタイトーをひいきにしているわけではありません。
感動したゲームにこだわっているのです。

栃木県　吉田貴美代さん



⬆（埼玉県　藤原ひさし君）★あう～、戦車にひかれる兵隊さん…シリアスもギャグも上手ですねー！㊥（味っ子のアニメ風に）うまいぞおーっ!! ㊮テレカ当

店員さんもいい人なんだけどゲーム機の知識が不足じゃない!?

☆バンザーイ！ 僕の家から800mくらいの所にゲームセンターが4月にできました。雨が降っても遊びに行ける距離なので、僕はそのゲームセンターに期待していました。僕は高校に入ったばかりで開店日は多忙のため（?）行けませんでしたが、とりあえずピッカピカのゲームセンターへ数日後に立ち寄ってみました。

ＡＢⅡをはじめとする大型5台、テーブルは100円2ゲーム、白い室内がまぶしいくらい。いかにもゲーメスト推薦のゲームセンターでした。

初めて来たときには適当にゲームをやって帰ったのですが、少し「ん?」と思ったことがありました。ＳＮＫの名作「怒」です。ランクがディフィカルトなのは許せるが、ループレバーがおかしい。1回まわしたら、もうそれ以上ラルフ君はまわってくれない。「なんだコノヤロー」と思いつつ、その日はそこを去った。

しかし、日がたつにつれ恐ろしいことになってきた。フルスロットルのニトロボタンは使えず、ＡＢⅡはいつの間にかゆりかごが動かず、レバーはおかしいし、ついこの間友人とベラボーマンを2Pでやったら、2P側のレバーが左右逆、上下逆になっていた。

ＡＢⅡ以外のゲームについて交渉してみたが、ジジ様とババ様の混合攻撃におされてうまくいかず、100円は帰ってこなかった。（フルスロットルは直してあった）

そして今日、僕は友人とここに来た。バトルフィールドはハードランクのため、あえなく全滅し、無念をはらすべく「グラディウスII」をやってみた。スピード2段階、ミサイル、リップル、オプション2つ。「もう少しで人口太陽地帯を抜けるぞ」と思いきや、いきなり画面にノイズが走り、グラディウスシリーズによく出る網目のような画面になり、英語がならび、気が付くとタイトル画面になっていた。もちろん僕は交渉しにカウンターに向かった。

ババ様が待ち受けていた。

僕：「えーと、グラIIがこわれているんですが…」

バ：「えっ? どの台?」

僕：「グラディウスIIです」

バ：「ああ、あれね」

そう言って戸だなからカギを取り出し、僕といっしょにグラIIの台まで来た。見ると台の左スミに「レバー不良」と書いてある。

バ：「これこわれてるじゃない。レバー不良って」

僕：「けど、画面が変になったんだからレバーはこわれてないよ」

バ：（ちょっと考える）

僕：「んじゃ、お金返してくれませんか」

バ：「ああ、これはカギがないから開けられないよ」

なんかよく分からないことを言っている。金を返す気は少しもない。それならば…

僕：「それならこわれているものは電源を切っておいて下さいよ!!」

少々強くおしてみた。すると、ババ様はグラIIと隣の故障中の航空騎兵の電源を切ってくれました。

僕と友人はしばらくその店にいましたが、彼も「故障していても儲けようとするなんて卑怯だな」と言っていました。ともかく、これ以上間違ってプレイする人がいなくなる訳であり、ババ様もこれから電源を切っておいてくれればよいと思います。

以上いろいろと文句も言いましたが、実際は、この店には通常10台、もしくは20台の自転車がズラリと並んでいるくらいの人気のある店となっています。

あと、その自転車を整理したり、テーブル機をよく雑布でふいてくれたりするところはとても気持ちがよい。

ここの店員さんはとても良いのですが、問題はゲーム機に関する知識が浅いのです。フルスロットルがこわれていた時も「どこどこの誰かに直してもらいますから」と言っていたし、グラIIではその「どこどこの誰か」がカギを持っているというのです。そんな訳でクレジットを増やすに増やせなかったそうで…。

なるほど、事情はいろいろあるでしょうが、なぜ店員が自分の店のNEWゲーム機を開けられないのか。なぜ、大型は中古にしろこれほどこわれやすいのか 僕の感じた疑問です。

（愛知県　ウォンロン君）

⬇（東京都　坂口忠司君）★無表情で言うおっさんの方が確かに恐い…。丁



今月のおめでたい方

●北海道の黒いSHOEIメット君の場合●

札幌のあの時の彼女、ご返事を!!

☆絶対のせて下さい。

その日は仕事も休みで天気もよかったので、バイクで札幌に遊びに行った時のことです。まずゲーセンに行き、足元にメットを置いて久振りにアフターバーナーIIをプレイした。ABIIは十数面までしかいかなかった。

筐体からおりると、入れかわるようにして高校生ぐらいの女性（修学旅行中か）が筐体の中に入った。

オレは、彼女はすぐゲームオーバーになるだろうと思い、見ていた。

しばらくしてから彼女はプレイした。見るとラッキーパターンだった。まぐれだと思いつつ見続けた。そうしたらなかなか死なないで全面クリア。それも1～2機やられたくらいで、ほとんど完璧にクリアした。

オレはアゼンとして見ていた。彼女は筐体からおり、他のゲーム（グラII）をちらっと見て、いつの間にかいなくなった。

オレは彼女に話しかけようと思ったが、いつの間にかいなくなったので話せなかった。

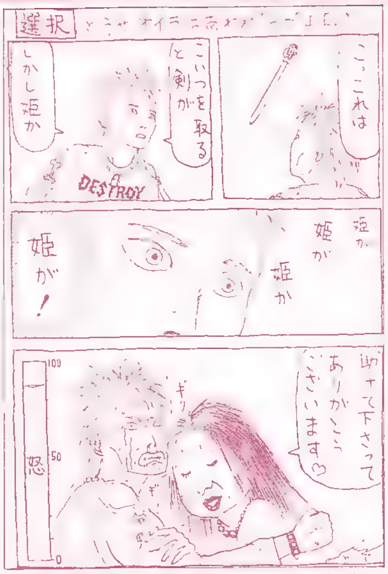
よって、このゲーメストを読んでいたら（彼女、あなたです）住所と名前と、ちょっとしたコメントをつけてゲーメストに送って下さい。お願いします。

もし返事をゲーメストに送ってくれたら、ABIIではないけれど、サンダーブレードのテレカなどプレゼントします。

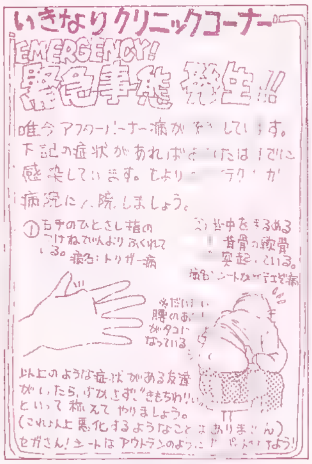
★おろか者めが…。でもその気持ち分かる。ツーン。㊥



⬆(神奈川県 鈴木勝だあ!…君)★カネボウヒューマンドラマのような人間愛が胸を打つのであった。栗



⬆(福岡県 安全靴君)★怒りのドラゴンバスター!! 漢 落胆クロービス…栗 スピリッツの「ツルモク」を思い出したのは私だけでしょうか!? T



⬅(鳥取県 谷田EVE&秋里BEN君)★ゲーメスト誌上でも「超マニア向け講座II、アフターバーナーII・HIT1600への道」の連載を予定しています。期待してね。Ⓣ

おかしいですよ、ゲーメスト PCエンジンゲーマー差別反対

☆7月号P55の「PCエンジンゲーマーよR-TYPEの偉大さを知れ」の記事について、率直な感想を言わせていただきます。

タイトル「偉大さを知れ」、文中の「これぐらいは許せます」・「ゲーセンに行ったことのないやつ」・「言ってやりました」「下手なくせに」、それに本来公平な立場である御旅屋さんまでが「よくやった」…。

これは明らかにPCエンジンゲーマーに対する「差別」です。私もPCエンジンユーザーですが、あの文章には少々怒りを覚えました。PCエンジンゲーマーとゲーセンのゲームプレイヤーのランク付けはやめて下さい。PCエンジンユーザーがつけ上がっていることも確かですが、今の状況はいくらなんでもひどすぎます。PCエンジンユーザーの立場が無視されています。いくらゲーセンをけなしたから、といっても、ああいう仕打ちはひどすぎます。

まぁ、本自体がPCエンジンとはほとんど無関係のゲーセンのゲームプレイヤー向けの本ですから、ああいう意見が出るのも無理はないと思いましたが、もう少し押さえてもらいたいと思います。あの調子だと、PCエンジンゲーマーとゲーセンのゲームプレイヤーが対立するような形になってしまいそうでたまりません。

少々はげしい口調になってしまいましたが、わかってもらえたでしょうか。今までも少し感じていたことなので、書かせていただきました。

(新潟県 BAZ君)

★うーん、ノリ過ぎたね。いぢめる? 漢

10日間も無敵とは… ベラボーマンがあわれです

☆この間、学校の近くのゲームセンターに久々に行ってみたら、ベラボーマンが置いてあったんです。

本物を見たのはそれが初めてだったので、やってる人の後ろについて〝すぱる〟していたのですが、何か変なんです。ベラボーマンがいくら敵にぶつかっても弾を当てられても、バイタリティーが減らない。

始めはドリンクによる無敵なのかなあ~と思ってましたが、いくらたってもベラボーマンはピカピカ点滅しっぱなし。

そうです! 究極の邪道といわれる〝台あけ完全無敵〟なのです!!

その日は時間がなかったので帰りましたが、次の日行ってみると、またもや無敵のベラボーマンが! しかも、そのベラボーマンは1面練習ステージから無敵なのです。お金を入れてゲームをしてた本人もびっくりしてました。その人は無敵のままあっさりと全面クリアしてしまいました。

無敵のベラボーマンを見てると、何だかなさけなくなって、僕は他のゲームをやって帰りました。

何日かそこのゲームセンターに通いましたが、結局10日位ベラボーマンは無敵のままでした。

その店にはいつも店員はいなくて、両替機が故障した時などは、わざわざ他の店にいって両替しなくてはゲームができないありさまです。

ベラボーマンが無敵になったのは、誰かが細工したのか、単なる故障なのか分かりませんでしたが、何日も店をほったらかしにしておく店の人もひどいですし、そんなゲームセンターに置かれたベラボーマンも、なんだか哀れでした。

50円でやれるゲームセンターは、よく店員がいなかったり、不衛生だったり、タバコをくわえた学生などがたむろしたりしますが、店を閉めた後くらいゲームの点検をしてほしい、と思いました。

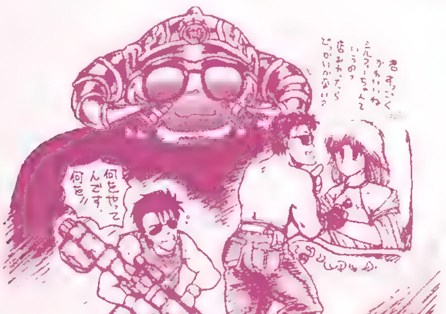
(茨城県 S-D君)

★せっかくのいいゲーム、おもしろいゲームでも、それにかかわる人がしっかりしていないと、ゲームが死んでしまう。まさにVGは生きものなんですね。Ⓣ

オタやん試験… 代役は漢と栗

ああ、夜が明けてしまった。アイランドってこんなに大変だったのね。でも読者の皆様の意見全てに目を通す事ができてとってもうれしいです。まったく栗さんがワガママで…いえ、2人だと議論の時間の方が長くって…でも、これで睡眠時間が減るなら本望です。と、カッコ良く決めたいなぁ…。とにかく感想お待ちしておりますぅ。文句もビシバシお願いします。では、おやすみなさい…!? (漢炎剣)

なんと漢君は完徹をした事がないそうな。甘いなぁ…おまけに猫舌だし。すごくいい手紙とイラストが多くて、マジでうれしい悲鳴って奴でした。御旅屋さんのとは少しちがうノリになってしまったけれど、来月までの辛抱です。では感想・投稿よろしくっ!! (ロッキー栗原)



1988/10月号　G　88年8月30日発売

五輪に見えかくれする影…光をさえぎる奴の正体とは



NO.25

《下心》

ひそかな無法地帯、インフォメーションコーナーでは、この号コナミ広報の阿部千秋さんにインタビューしている。彼女のおかげで、コナミゲームの担当決めは常に血を見た。

パワードリフトとは懐しい。いまじゃめったに筐体を見ないけど、やまかわ氏のトレノにのせてもらうと必ずかかるんだ。もちろん自家製版テープね。これがまたよく合うという…アウアウッ。

ゲームがなくなってもVGMは色あせず。というわけではやくギガンデスのCDを出してくださいな。

余談はさておき、この号も(漢)&(栗)が担当。TMさんの手なおしをだいぶくらって、アラばかり見立ちますねー。〔193P.〕『なぜH物とジャレコの…』…まあ、その後けっきょく出たんですけどね。『なぜカプコンのレコードには"ひげ丸"が入っていて"バルガス"が入っていないのか』…うーむ、強力な会話だ。ふと不安に思ったのだが、ここ1～2年でゲームをはじめた人にはアイランドのほとんどの文章ネタはわからんちんなのではなかろうか？この"解説"もほとんど役に立ってるとは思えないし。ま、読書百遍、「ザ・ベストゲーム」と92年7月号フロク「PERFECTII」でも読みたおしてみれば少しはちがうんじゃ…。

中央左イラスト　そんなUPLのゲームが好き』…はあ——あ……。そういえばさーむら君といえば強力なUPLファンだったなあ…。このころの、線にいちいち愛がある絵がよかった。

〔194P.〕右上『…なんでシータをみとめねえんだっ!!』…今さらこんなこといったってなあ。「ラストデュエル」というカプコンのマイナーゲームのお嬢様のことなんだけど。よくペンネームみたらこの人、その後もよくややエッチなマンガ送ってきた人じゃないの。バッチリ次の〔195P.〕左上では『SETAさん、ビジュアルシーンつきのシューティング出してくださいよおおーっ』とかいってるし。見開きでなに主張してんのよ。

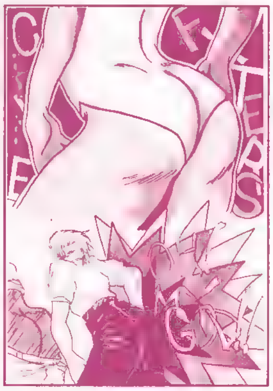
ボツはいやだっ!!〔故狄編〕

★一瞬まともになったかに見せかけて、このあとはバーストかけて異常世界に突入します。えー今回のセレクションですが、どれもはずしてます。はずしすぎて、ファールライナーがオーナー席の堤氏を直撃殺傷という世界です。アマチュアのおそろしさを感じます。いいのかってかんじです。

ちがうものアイランド



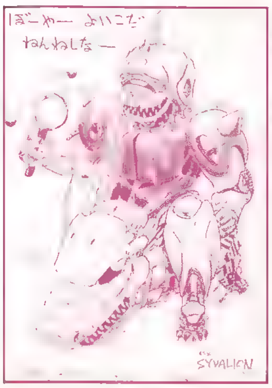
◀大阪府　青山K君



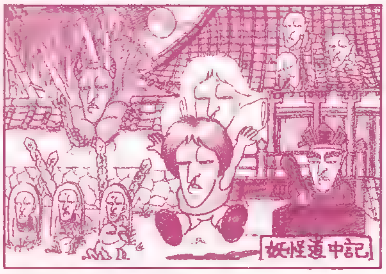
◀東京都　吉沢純一君



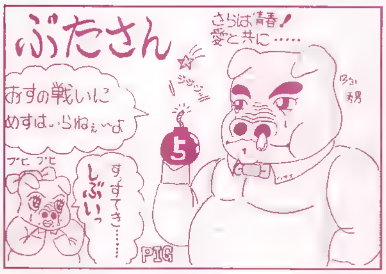
◀京都府　カレーの王子様末吉君



◀長野県　ほあ君



▲長崎県　小川俊昌君



▲千葉県　鈴木秀男君

ゲーメストアイランド なんだ――ゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

今月のボッツはいやだっ!!

ゲームのことを知ってほしい プレイヤーの気持ちを考えてほしい
――オペレーターの皆さんに望むこと

☆実に腹立たしいことが2つあったので、お便りを書きます。その「腹立たしいこと」とは、福岡市にある、某メーカー直営店での出来事です。

人気のあったA－JAXがその店にも入荷されたことがありました。ところがプレイしてみると、ボタンが2つしかなく（ショットとミサイルがいっしょ）いざミサイルをだそうとしてもでないのです。

それで、友人たちも「この店でA－JAXするのをやめよー」と言いはじめ、ついにはA－JAXをプレイする人を見かけなくなりました。

それからA－JAXは、2週間で他のゲームに入れ換えられていたのです。僕は非常にいやな思いをしました。その店の人たちは、人気がないからインカムが下がったと勘違いしたのでしょう。

それから半年、その店にやっとグラIIが入荷されたのでさっそくプレイしてみると…なんと、パワーアップボタンとミサイル、ショットのボタンが非常に離れているのです。おかげで、すごくプレイしづらかったです。プレイする前、スコアが夕方なのに5万点台だったのでおかしいとは思ってましたが…。グラIIもそのA－JAXと同じ運命をたどるでしょう。

そこでオペレーターの方々へ言いたい。プレイヤーの気持ちになって営業してもらいたい。プレイ状態が悪いところで誰がゲームしますか！ それなのに、人気がないと勘違いして他のゲームに変えるなんて、たまりませんよ。オペレーターの方々は、メンテナンスをしっかりすべきだと思います。

グラIIなんかは、15万エブリのニューバージョンにROMを変換して難しくしていますが、そんなことをしたら、プレイヤーがかえって寄りつかなくなる。自分で自分の首をしめているのといっしょです。

それから、メーカー直営の店にいくと気づくのですが、他社のゲームがあんまり入らないことです。

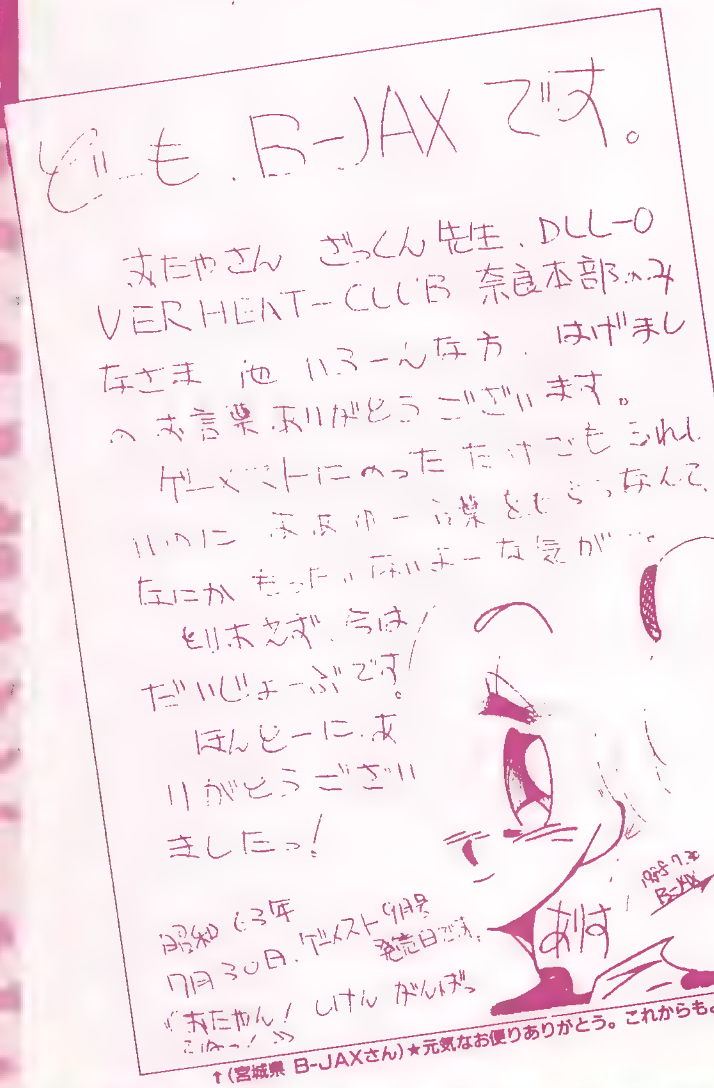
例えば、タイトー直営店はセガの大型匡体のゲームが少なく、セガの直営店はセガ以外のゲームが少なく、ほとんどセガのゲームしかない。それにキャロットはニンジャウォリアーズが少ない（福岡の場合）。

こんなことは絶対にやめてほしいと思います。おもしろいゲームはメーカーなんかは関係ないのです。売れる良いゲームを入れないで損するのは自分の店（会社）ですよ。

このことをオペレーターのみなさんはよく考えてほしいです。

（福岡県 小野昌樹君）

★非常に大切な問題をついていると思います。最終ユーザーであるプレイヤーを満足させることが商売の根本だと思うんだけど、そこのところをオペレーターの皆さんがどこまで真剣に考えているかということですからネ。（海）


どーも。B-JAXです。
友たやさん ざっくん先生．DLL-O VERHEAT-CLUB 奈良本部のみなさま 他いろーんな方．はげましのお言葉ありがとうございます。
ゲーメストにのったたけでもうれしいのに 友たやさんから言葉をもらうなんて、なにかもったいないよーな気が…
とりあえず、今は！ だいじょーぶです！
ほんとーに。ありがとうございましたっ！
昭和63年 7月30日。ゲーメスト9月号発売日です。
『友たやん！ いけん がんばっ こいっ！』
B-JAX

↑（宮城県 B-JAXさん）★元気なお便りありがとう。これからもよろしくネ。

ゲームの世界

ふれあい

僕と友が
ふとABIIの方を見ると
外人さんが親子でゲームを
やっているじゃありませんか。
お父さんらしい人はABIIを
子供の方はアウトランです。
やっぱりゲームに国境はないな。

——群馬県　ビジランチョン君



↑(茨城県　大和田武君)★何だよぅこいつは〜。実写ベラボーってみてみたい。

↓(東京都　青森のしばた君)★推定年齢70歳くらい？　かわいい目をしてますねえ。





←(ダストワールド在住　六鹿「やりたい放題」文彦君)★麻雀学園なら売ってるかも…。◀私は服とその中身が…。

根性と経済力だけは認めてやってください

——私の彼氏の場合

☆ゲーメストの皆さん初めまして。私はゲーマーの弟と彼氏を持つ、ごく普通のデパートガールです。ただ、私のかれは腕の無さを経済力でカバーするタイプなので(弟は逆)、真のゲーマーとは言えないかもしれません。

ある日、私は弟の勧めに従い、彼にベラボーマンをさせてみたのです。彼はすぐにハマってしまったのですが、これがすぐに終わってしまうのですね。

そして、意地になってコンティニューしまくった結果、(一応待ってる人がいない事を確かめました)遂に、彼はコンティニューの究極を極めたのです。

1回め「そうこなくっちゃ」
2回め「まいどあり」
3回め「まいど　おおきに」
4回め「お客さん　リッチですね」
5回め「ありがたや」
6回め「お客様は神様です」
7回め「もう、お客さんスキ」
8回め「そんなにこのゲーム　おもしろいですか」
9回め「もう泣けてきます。お客様はゲーマーの鏡です」
10回め「あなたこそ　真のゲームプレイヤー」
11回め「お友達に　なりたいわぁ」
12回め「源平プロに　お手紙下さい」

というわけで、源平プロあてではありませんが、お手紙を出させていただきました。なお、15回までトライしてみましたが、12回以降はセリフがかわりませんでした。

ちなみに彼は、これだけコンティニューしても13面をクリアしていません。

(彼は、某TV局でニュース製作に携っております。)

(千葉県　尾崎由貴さん)

★経済力も彼女もあるとは、なんとうらやましい彼でしょうか。　同感。テレカあげない、ハズはない。

彼女の悩みを聞いて下さい

☆こんにちは御旅屋さん、ゲーメスト編集部の皆さん、そして読者の方々。

僕にとっては、すごーく重大な悩みがあります。僕はフリーアルバイターで、ゲーム歴は12年という長さです。

その悩みとは、昨年出来たゲームセンター内の事なのです。未成年者のタバコ、カンパなどです。

そのゲームセンターで働いている若い女の人がいるんです。もうその人と僕は付き合い始めて長く、ゲームの事やゲーメストの事など、2人で良く話します。

ここの店では「20歳未満禁煙」とか「NO SMOKE」とかピタピタとはっていますが、高校生くらいの人がゲームをしながらプカプカ、時には中学生くらいの人もまじってプカプカとタバコを吸っているありさまです。ある日なんて、トイレで吸っていたりひどいんです。もっとひどくなると、小・中学生からお金を取り、ゲームをするんです。もちろん僕は見ていてだまっていません。店の人に言ってもらいます。

すると彼女はマイクを手に取り、「未成年者でタバコを吸っている人は、やめなさい」と大きい声でしゃべります。それでも聞かない人に、「未成

いきなりクイズ

バブル□

●バブルボブルと答えた方：あなたは普通のゲーマー。
●バブルスターと答えた方：泡のお風呂が好き！
●バブルガムクライシスと答えた方：アニメが好きですね。
●バブルとは泡をはくことと答えた方：全くそのとおりです。
●バブルガムブラザーズと答えた方は、この雑誌の読者には向いてません。

(愛知県　高木将行君)

ゲームバカ度チェック

○の数で性格を調べます

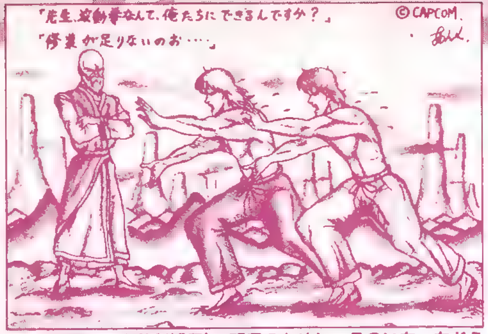
1. 今だにインベーダーとラリーXとギャラクシアンの置いてある幻のゲーセンを住所・電話番号と共に知っている。
2. 人目を盗んでえっちな麻雀ゲームをやった事がある。
3. ゲームをしすぎて帰りの交通費まで使った事がある。
4. プレイしている所を雑君先生に見られた事がある。
5. ワンダーモモのファンクラブの会長である。(同好会、私立親衛隊も可)
6. ゲタをはいて、六角棒を持って「ばかめ」と叫んだ事がある。
7. ベンジャミン大久保彦左衛門の踊りを指1本マチガウ事なく踊れる。
8. 殺したハエをピンセットでツカミ、「フォースフィールド」とヌカし、炎であぶった事がある。
9. 障子を破って手を出し、「触手」と言った事がある。
10. 今、ヒコーキのプラモをビッグバイパーに改造中である。
11. ふんばれば自分でも大きな気合がうてると思っている。
12. ゲーセンのトイレでカツアゲに会った事がある。
13. 彼女とのデエトの計画にはゲーセンが入っている。
14. 「オレにはしばらくゲームが恋人さ」と独り言った事がある。
15. ワガ尊敬すべき人は雑君保父先生だ。
16. ゲーメストと雑君先生はあと21345年続くと思う。
17. グロブダーは最高だ。
18. ゲーメストのえっちな所は切り取ってファイルにとじてある。
19. ゲーメスト88年7月号のP57のまちがいさがしをマジでやった。
20. ベラボーマンのわや姫を見ると身をよじらせてしまう。

○の数が…

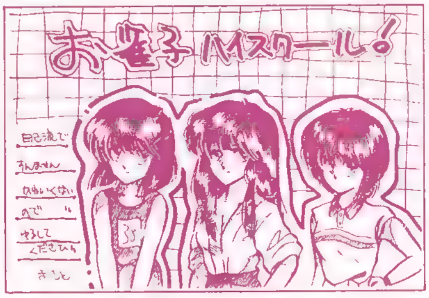
全部……アルファー遊星にすみやかに帰りなさい。
19〜15…だいたい私と同じ種のバカですね。
14〜10…惜しい!! 今一歩だったのに!!
9〜7…問2、4、6、7、8、9、11、20がなければまだ治ります。
6〜4…フツーじゃないですか?
3〜2…何が楽しみでゲームやってんですか?
1………3mはなれて◯がどの方向に切れて見えますか?
0………あなたはゲーセンを見た事がありますか?

(群馬県　サラリーマン中村等)

★んなバカな…といいつつ、けっこうあてはまって怖い人は私だけではあるまい。㊟カード㊫



↑(茨城県　安藤彰博君)★明日のために、そのいち…ちかうっつーの。㊟　青春の甘酸っぱい1ページ?㊟カード㊫



会心の美少女!? V・システムさんもニッコリ!?㊟　そーずたけ子さんはどうした〜㊟

年者なんでしょ、タバコ吸うのをやめなさい」と言うと「関係ねーべ」とか「どっか行け」などとヤジをとばします。

時には、僕もただ見ているのにたえられなくて「タバコ吸うのやめろ」と言ったりするのですが、結果は散々。「お前、店の人かばうとはいい根性してるなー、おもてに出ろ!」など、投げられ、けられ、時には病院まで入った事もあるんです。

いつも彼女は「タバコを吸わせたくない。どうしたらうちのゲームセンターが健全で良くなるのか」と、よくつぶやきます。店の中にはとてもマナーのいい人もいます。本当に一所懸命やってる彼女を見ていると悲しくなります。

それで僕は、彼女に2人だけで考えるよりも、ゲーメストに書いて出してみよう、と提案しました。きっと皆さんから良い案が出ると思い、手紙を出した次第です。これ以上彼女を悩ませたくないんです。

(北海道　イーシター君)

★良い店にしよう、という努力は本当に大切だと思います。ただ問題を自分ひとりでかかえこまないように、またせっぱつまった考えにならないようにして下さいね。お店の経営者とよく相談して。

ちいさな事だけど人の気持ちも考えてーよ

☆ゲーメストの皆さんこんにちは。僕はゲームが大好きな高校1年の男子です。とてもちっぽけな事ですが、僕の話を聞いてください。

あるゲームセンターの事ですが、僕がグラディウスIIをやっていた時の事です。後ろでは次にやる人が待っていました。僕が終り、(一応100万ぐらいいってた) 次の人が席に座りました。

僕はちょっとこの人のPLAYを見ていこうかなと思い、立ってました。そしたら、その人が電源を切ってしまったんです。むかーっときましたねえ。そりゃあ上手い人にすれば100万なんて大した事無いだろうけど、僕としてはとても価値のある100万点だったんです。それを目の前で消されたら、むかっとこないはず無いでしょう。

電源を切らないとパターンがおかしくなるんですか? 僕にはパターンがくずれるとかそういう事は全然分かりません。僕はちょっとぐらいパターンがくずれても、運が悪かったと思ってあきらめます。

皆さんはこういう人をどう思いますか? 又、あなたはやった事がありますか? 消された方はとっても不愉快なんですよ!

(福島県　ぽったんぽうや君)

★君の気持ち分かるな。人の気持ち・立場を知ろうとすることは常に必要だし(これがムズかしいけど)、第一ゲーム台は自分ひとりのもんじゃないしネ。お互いに、楽しく、ということを心掛けようよ。㊟

ゲームはバクハツダっ!!

男なら燃えろ！だっ！

今までPLAYしたGAMEで
最終面まで行ったのは沙羅曼蛇だけだった。
そのさらまんだでさえエンディングを見ていない。
そして今、A-JAXをPLAYしてたりして
そして今、悲しき受験生だったりする。

――山口県　SQUARE君

ゲームはペダルをふんで燃えてます田舎ゲーマー

☆僕は初めて手紙を出す田舎のゲーマーATSです。突然ですが、僕は東京などの都会のプレイヤーがうらやましいのです。何がうらやましいかというと、ニューゲームがすぐ入ることです。

僕の住んでいる山口県宇部市は、西村知美や芳本美代子で少しは知られているでしょうが、とにかく田舎！

僕の知っている限り、市内でゲームコーナー等と呼べる所は6カ所ぐらいです。でも僕が言いたいのは数ではなく入ってくるゲームのことです。ゲーメスト創刊号を華々しくかざった（はずの）ファンタジーゾーンは、僕の知っている限り、1カ所しか入らなかった！　それも普通の人の来れる所ではない所でいわゆるドライブインです。

僕はそこへ月に1回ぐらい行きます。（友人からはアホと言われている）そこは自転車で1時間かかり、駅の近くでもないのです。ファンタジーゾーン以外でも、ソニックブーム、エイリアンシンドローム、SDI、ぶたさん、サンダーブレード、チェルノブ、ビジランテetc。

僕がゲーメストで見て、死ぬほどやってみたいゲームは、そのドライブインみたいな所にしか入らなかったもので、進級して新しくできた友人とゲームの話をすると、ほとんど（と言うより0人）の人がやったことの無いものでした。

まあメーカーの系列にも入ってくる物が違ってくるけど、僕の住んでいる宇部でよく行くデパートのゲームコーナーはナムコ系、よく行くゲームセンターはタイトー系で、例の1時間近くかかるドライブインはアイレム系です。

ボクはサンダーセプターIIとストリートファイターがやりたい為に、2時間半ほど自転車をこいで、2つ隣の市までゲームをやりに行ったりする始末です。このつらさは都会のゲーマーには分からんだろうなぁー。

でも、田舎で良い所は店員さんの人柄の良いところで、市内で一番悪名高い某デパートのゲームコーナーのおばさんだって、7時まで開店しているのに6時を過ぎると両替機を止めてしまう程度で、タカられそうになると、「その人をどこに連れて行くの！」とか言って助けてくれる（僕もそれで2回ぐらい助かった）し、レバーが悪いとか言うとすぐに100円くれて、その台に×印のカードをはりつけます。

店員の態度は都会より良いと思うけど、やっぱり僕はやりたいゲームが楽に行ける所でやりたいなぁ。（遠いゲームセンターはサイクリングのノリで行ってますけど…）

（山口県　ATS君）

★なぐさめで言う訳じゃないけど、これだけ気合いを入れてゲームのことを想えるなんて、幸せじゃない。あの頃、オレは夢中だった、なんて言えることを持っている――すばらしいことだ。（今はオジさんの）(編)　カードあたり。



→（堺市　Wyvernおおま君）★バーサーク景清！(編)　源平のビデオはいいぞう！(編)

アウトラン隠しコマンド物語

少し前のことですが、思い出して書いてみます。

その日はアウトランが町角のあの店から消え去るか、消え去る前の日であった。

めずらしくアウトランをしてる人を見つけた。その人はスーッとスタートボタンに手を延ばし、画面に何やら文字をうかび上がらせ、あっけなくクリアしてしまった。

そして哀愁のこもった口調で、「もう今日限りだな…」と、独りでつぶやき店を去っていった。外は夕やけで紅色に染まっていた…。何か、昔の青春映画を見ている気分になってしまった。

ぼくは何日かたった後、あの日に見たアウトランの隠しコマンドを隣町のあるゲーセンで試してみた。タイミング良く押してみると、あの人と同じ文字がでてきた。

後ろで見ていた小学生の子が「わぁーっすげぇ」とびっくりしてた。ぼくは早速友達にその事を話して証拠写真を撮ることにした。

1週間後の日曜日、友達とカメラをかついで隣町のゲーセンへ行くと、アウトランの筐体の周りはすごい人ごみだった。何だと思い、画面を見た。「なーんだ、まだ2面じゃないか」と2人でつぶやいた。2面のどこが珍しいのかな、と思いつつ、背のびをしながら見ていた。

びっくりしたのは次の瞬間だった。何と、軽々と隠しコマンドを出したのだ。ギャラリーはざわめき、あちこちで感嘆の言葉がもれました。しかし、ゲームの腕はそれ程でもなく、3面で終ってしまいました。

真後ろから見ていたので、最初はよく分からなかったけれど、今までアウトランをしていた人はこないだ僕のプレイを見ていた小学生の子でした。

その小学生は友達に「適当にボタンを押したら出たんだ」と、いかにも自力でコマンドを見つけたかの様に威張っていました。タイミングが命のアウトランの隠しコマンドが、適当にボタンを押してでる訳がないだろう！と、その子に言えばすっきりしたのに、その時はごちゃごちゃしていたので言えなかった。

結局、僕は他人の出したコマンドを写真にとらせてもらって帰った。その時に感じた事は、隠しコマンドなど風の強い日に野原に火をつけるようなもので、すぐ広まってしまうものだなという事でありました。

（大阪府　山本大輔君）

☆どこからともなく噂が流れてくる隠しコマンド。噂が噂を呼んで…。(編)



↑（京都府　笹岡ゆりのさん）★女の子の投稿がめっぽう増えてうれしいわぁ♡(編)　本当にこのゲームがすきなんですね。(編)

↓（新潟県　塩原利康君）★バングラーとマブーって兄弟のようだ。(編)



聞いて聞いておこってんだぞー!!

ゲーメストの発行数をもっと増やしてくれ!

☆最近、ゲーメストの発行する数が、なんだか少ないです。

いつも買う日は、毎月1日。この日に買っています。ところが、7月1日はちょうど移動教室で買えません。その4日後、ゲーメストを買おうと行きました。しかし、どの書店に行っても売り切れ! 思わずがっかりです。

もう1冊、毎月買う本のベー○ガは、いつも売れ残っているほどあり、余裕で買えるのに、ゲーメストはあわてて買う運命です。せっかくグラIIを楽しみにしていたのに、売り切れだなんて…。

そのおかげでゲーセンはしばらく行ってません。

他の人も、私の言っている事が同感だと感じている人がもしかしているかもしれません。お願いですから、もっと発行数を増やして下さい。

東京だけでなく、日本全国に…。

P・S 6月号、7月号ではなぜクラブのかわし方を載せなかったのですか? そのおかげで、グラIIはまだ1周もクリアできません。それにボツはやめて下さい。サギですよ!!

(東京都 アムルの弟君。13歳・男)



←(北海道 ひろ・ゆびたん君)★ショットがあれば恐くない!? 笑顔がさわやかだね!



←(兵庫県 さーむら君)★文字がちかちかUPL/主をたたえよ/…あ、ありゃPTLか…

●雨中会談● なぜ日物とジャレコのレコードは出ないのか

☆ある7月の雨の日、ぼくとぼくの友人たちは雑談をしていた。

休み時間だった。

われわれは「なぜカプコンのレコードには〝ひげ丸〟が入っていて、〝バルガス〟が入っていないのか」などという、本当にたあいもない話をしていた。

そのうち、ぼくが「日物とジャレコのレコードはなぜ出ないのか?」と言いだした。誰かが問題を出して、それを皆で検討するのが好きな変な連中である。とにかく次のような会話になった。

①友人A「知名度が低いからねえ…」

②友人B「やっぱり、全国1位になるくらいのヒットを出さなきゃだめだよ」

③友人C「う〜ん。両方とも作曲の人は優れているのにね。惜しいねえ」

④話を洩れ聞いていた友人D「そんな知らねー会社の、知らねーゲームの音楽がいいわけねーだろ!」

⑤私「ぴぎゃっ!!」

さて、ここで①から⑤までの意見について1つずつ内容を考えていこうと思う。

まず、①だが、やっぱり日物とジャレコは知名度が低いのかなあ。

ああ、それから今思ったたんだけど、テクノスジャパンてかわいそうや。〝くにお君〟も〝ダブルドラゴン〟も〝ドッヂボール部〟も〝西遊降魔録〟も人気があるのに「テクノスジャパンゲームミュージック」なんて出ないもんね。あっ、それから、ちょっと古くなれば「バッテンオハラのスチャラカ空中戦」もベーマガのハイスコアコーナーで上位につけてましたね。

はい、次の②。日物はテラフォースでちょっとヒットしたけど、だめだったなぁ。やっぱりマイナーなゲームはレコードに入らないのかね。そういえば、ナムコのレコードでもスーパーパックマンとかパック&パルなんか入ってないな(ちなみに後者は音楽がよいのに…)。

③はそのとおり。がんばって下さい。

次! ④は恐れていた意見が出た。こう思っている人多いのかな。とにかくこういう考え方をされたのでは、たまったものではない。いくらBGMもヒットの大事な材料だと言っても、おもしろいゲームのBGMがよくて、おもしろくない、売れないゲームのBGMはダメなんて、そんなばかな。

アイレムのレコードなんて、〝R-TYPE〟が出なかったら(売れなかったら)、発売するつもりはなかったでしょう。B面なんか、ただ埋めてる感じで(なんていいながら、ぼくはB面が大好きです。A面よりも)。

ヒットしたゲームならレコードで出すー。皆さんもタイトルを見て、安心して買うー。ちょっと何かおかしいような気がしませんか。

最後に⑤。この「ぴぎゃっ!!」というのは、「これはまいった!!」とか「ぎゃふん!!」などの意。この場合、④の意見に対して、絶望の意味で言ったのである。

とにかく、ぼくのいいたいことは「売れたゲームだからレコードで出す」「売れないから出さない」などという差別を、小さくしてほしいということです。

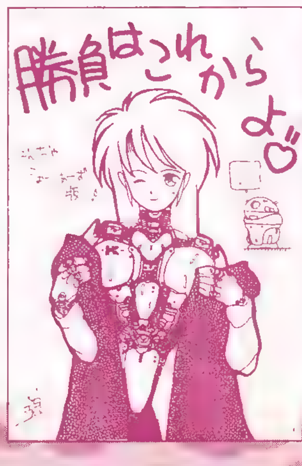
どう思いますか?

(茨城県 白石淳君)

★ジャレコのレコードももうすぐ出るよ。どうする? テレカ当たりⓉ



←(秋田県 N-N君)★「時代はおまえを必要としている」…名言ですねえ。



←(大阪府 銀骨牌君)★君は「麻雀刺客」を見たか!! 顔面だけはかんべんしてね。◀

PCエンジンゲーマーよ R-TYPEの偉大さを知れ PART2

☆9月号47頁の「おかしいですよ、ゲーメストPCエンジンゲーマー差別反対」の記事について、率直な感想を言わせてもらうThey They are俺もPCを持っているが、あの文章には少々怒りを覚えました。

PCゲーマーとゲーセンゲマーのランク付け?そう思わなきゃいいじゃないですか。

差別? 俺はそうは思わない。

俺だってゲーセンのR-TYPEは2周目をクリアした。

下手なやつはしょせん下手。俺だって、ダテにうまくなったわけじゃない。

毎月発行している「ドメスト」いや、もとい「ゲーメスト」を読んでうまくなったんだ。「ゲーセンの簡単すぎるわ」「PCエンジンのクリアできたから、ゲーセンのへみたいなもんや!!」だ。ゲーセンをなめるな!!

俺は、R-TYPE改めグラディウスII命君に賛成だナThey They were少々はげしい口調になってしまいましたが、わかってもらえたでしょうか。

映画ってほんとうに楽しいものですね(なんのこっちゃ?)。それではごきげんよう。さようなら。

ちなみに、9月号のハイスコアで栃木県二荒キャロットのドラスピのハイスコアを出した長谷川君は、私の友達なのだ!!

(栃木県 大魔界村にほれた俺君)

★勝手にやって下さい。Ⓣ

こちらこだわり派

そりゃあね、わや姫や
カイとか、くノ一とか
北白川小桃とか、北白川小兎美とか
ショウ子ちゃんとか
香澄ちゃんや、未来ちゃんとか理香ちゃんとか
アテナやアリューシャもいいけどね…
なんでシータをみとめねえんだっ!!

——神奈川県　MP.SITAO君

ゲームが楽しくなるのもプレイヤーの考え方次第

☆ゲーメストのみなさん、こんにちは。今回手紙を出そうと思ったのは、7、8月号でのハイスコア座談会を読んだからです。

読んでみて、ただただうなずくばかりでした。

僕もハイスコアをめざすあまり、本来のゲームの楽しさを忘れ、点稼ぎに失敗したりすると、ゲーム台を叩いて怒りまくります。時には、店長に「もう、ゲームさせへんぞ!」と注意される始末です。

そこのゲームセンターにハイスコアボードが設置されてなかった時、みんなでハイスコアボードを取り付けてほしいと店長に頼んだのは、ハイスコアが集計されたなら、もっとゲームがおもしろくなると思ったからだったのですが…。

以前、常連の先輩が「ハイスコアなんかをとったら、おもしろさが半減するぞ」と言われたことがありました。その言葉も、今になってようやく分ってきたような気がします。

人よりうまくなりたいのは誰しも同じだと思いますが、残機をつぶして点稼ぎするのも、やはりうまいプレイと言えるのでしょうか?（見城さん談：参考）

最後になりましたが、僕はハイスコア戦争がいっそう激しくなると思います。

具体的にはわかりませんが、ゲーム本来の楽しさを取り戻すのは、プレイヤー達の考え方次第だと思います。

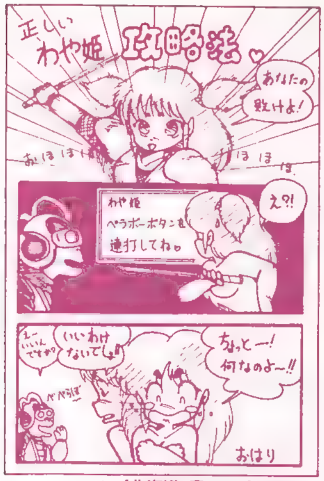
個人的な意見で書かせてもらいましたが、全国のプレイヤーのみなさんはどうお考えでしょうか。

P・S1　手紙を書くにあたって助言をいただいた、H・Y−山元さん他大勢のみなさん、この場にてお礼の言葉としたいと思います。

P・S2　ゲーム台を叩いたあと、店長にちゃんとあやまりました。楽しく遊びたいのですから…。

（滋賀県　2代目音無響子君）

★ハイスコアって、ハイスコアを出すためにみんなで協力しあい、難問を解決出きた時が楽しいんですよね。①



↑（北海道 Pop・Off君）
★つ、つい選んでしまった…!!　ベラボーかラブリィ

ゲーメストの攻略記事　私の場合

悩んだ末にもう限界…という時㋘の攻略を参考にします

☆近頃、ゲーメストの記事が役に立たないとか、攻略が早すぎるとかの読者の「叫び」というのが目立ってませんか?

確かにゲーメストの記事は早すぎると思います。

8月号のA・S君（57頁）が言っているように、うまく難所を抜けたときの感動は、口には言い表せないものと、ぼくも思います。

ぼくは、そのためだけにゲームをやっていると言っても過言ではないでしょう。

だからぼくは、ゲーメストの記事は本当に悩んだ時（1週間～2週間）しか、攻略を見ません。

本当の読者なら、本当のゲーマーなら、それ位の事はできると思います。

ぼくの意見は一読者の意見にすぎません。どんどんもっと意見を出し合って、さらによい、さらにハイレベルな雑誌にしていこうではありませんか。

（大阪府　かたゆすな君）

★自分の考えを活かしながら記事を参考にしてもらえるなんて最高。カードあたり。



↑（大阪府　横山ひろこさん）★かわいい目をしたくノ一の多い中、特にきわ立ってました。

一口にゲーマーと言ってもいろいろなんです　私にとっては有益な攻略記事

☆8月号で、早すぎる攻略を嘆いている方がいましたが、また、別の立場から意見を述べさせていただきます。

私は8月号A・S君の分け方で言うと下手な方の部類に入る1人です。でもグラIIの攻略はしっかりと使わせていただいてますし、あんな先まで攻略されていても別にやる気をなくしたりなんかしません。それどころか、かえって心強く思います。

なぜなら、私は彼の言うような正しいゲームの楽しみ方をする人より、もっと下手なゲーマーだからです（はっきり言って、1面の編隊で全滅する事だってあります）。そのため彼の言うように、自分で攻略法を組み立てる事などまだ到底不可能です。

そんな私が少しでもうまくなるためには、どうすればよいか?

それは人から技をぬすむ以外ないのです。技をぬすみ、自分の手で使い、その技から学び、そしてそれを手がかりにゲームの世界のセオリーというものを学んで、始めて彼の言うような世界に手をつけられるのではないでしょうか。

例をあげれば、私はドラクエIIIは自力で解きましたが、それもその前のIIをいろんな雑誌と首っ引きでやって、そのゲームのセオリーというものを学んだからこそできたわけであって、いきなりIIIを自力ではできなかったでしょう。

よっぽど天性のものがある人は別として、物事にはまず良き先導者が必要です。その意味でこの雑誌は、私にとって良きナビゲーターですし、また、私のような人たちのためにもこの雑誌はあるのだと私は解釈しております。

8月号のA・S君は、その文面から見ると、下手とは言っても、ゲームの世界というものを分かってらっしゃる方だとお見受けしました。そういう方は、一度この本を倉庫にでもしまっといて自分の楽しみたいようにゲームをなさってはいかがでしょうか。

たしかにゲームを媒介として友と語り合う楽しみとか、ギャラリーをウケさせる楽しみとか、ゲームにはいろいろな楽しみがありますが、忘れてならないのは、ゲームは何よりもプレイヤーを楽しませるために作られているのです。別に自分勝手でもいい、自分自身のためにプレイして行きましょう。

（神奈川県　フルタイムの男君）

★単に目新しいものを追いかけるんじゃなくて、攻略をじっくりと楽しめるような記事を提供していきたいですね。カード送ります。

デッドボールはやめろ!! 乱闘はさけられない
ワールノスタジアム

by mamco

☆あのワールドスタジアムの第2弾が出るぞ。その名はワールノスタジアム。

名前のとおりワルによる試合が展開される。

チームは「山○組」と「○和会」の2チームしかない。スタンドには防弾ガラスがはってあり、客席をヤンキーの兄ちゃん（ヤクザの予備軍とも言われている）がうずめている。そしてアンパイアは全員ヘルメットや防弾チョッキ・拳銃等で完全武装した警察官だ。

バッターボックスに入る前には金属探知器を通らねばならないし、ピッチャーは交代する時指をつめねばならない。リリーフカーはおなじみ黒のベンツだ。音声合成もあって、ドスのきいた声の判定や関西弁のヤジもとび出してくるぞ。

このゲームでやってはいけない事はデッドボールだ。これをやるとすぐ乱闘になって両チーム嵐のような銃撃戦となってしまう。

わけのわからんゲームだが、このワールノスタジアム、巣鴨キャロットでゲーメスト編集部員を待ちつつプレイしよう。

（京都府　樋口吾一君）

★やベー／こいつぁまずい!! でも楽しそうだなぁ…悔だ／

世界初／　糸電話搭載ゲーム
ふぁいなるもっぷ

by NANCO

☆このゲームは某学校の廊下を忠実に再現したお掃除ゲームだ。

ちょっとちょっと、ただのお掃除ゲームだと思ってもらっちゃこまるんだなー。世界初、糸電話搭載のゲームだから200人から300人、300人から400人と同時に同じ廊下でお掃除ができるんだ。

コーナーのモップさばきと、行き止まりのブレーキングが問題だ！　後ろからせめてくるモップは、ぶつからないように、少しあぶないが、後ろを見ながら掃除をしよう。そうすれば、超鈍速からのパワフルな加速が体験できるかどうかは君の足しだいだ。もう君は、ふぁいなるもっぷを見捨てている。

（三重県　DS・讃留・537君）

★PTA推選ゲーム!?　そんな大人数で糸電話使える訳ないだろーに。モップ競争は昔良くやったものだ。ほのぼのしてるから竹の上だっ／

珍獣記

全256面。今回は1・2面の紹介だ

by SOGO

☆STORY…大いなる神は申された。「よみがえれ、死せし動物学者たちよ。今、世界の生物たちが危機と直面している。行け、行って動物たちを救うのだ」

基本操作…S○G○の獣王記参照。

パワーアップ…ゲーム中時々登場する「移動小型原子炉」をこわすと現れる「珍獣図鑑」を取ると、プレイヤーは小さい文字の影響で½に小さくなり、攻撃力が2倍になる。さらに取ると、頭がくるって珍獣になってしまうが、完全になりきれず珍人となる。（この変身シーンのアニメーションは一見の価値もなし。）

ラウンド紹介

●R1…中国の奥地の竹林。排液等が出てくる。㊙…パンダ。動きがのろく、ささの葉・回転攻撃ができる。

●R2…ヒマラヤの山地。スキーヤーその他が敵。㊙…雪男。ジャンプ力があり、雪投げ、メガキックができる。

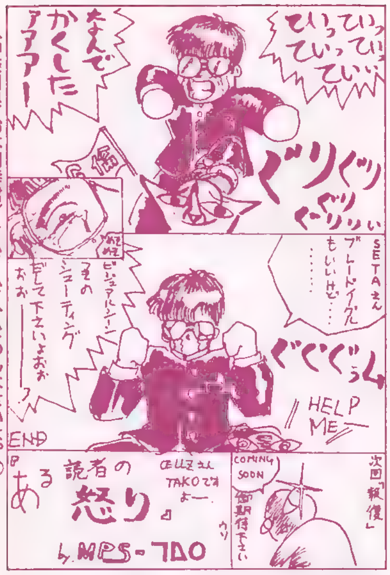
今回はここまでだが、全256面あるので、がんばってくれ。

（埼玉県　Pow君）

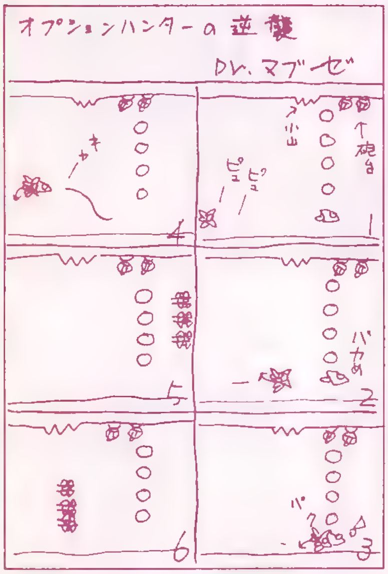
★トキとかイリオモテヤマネコなんかにも変身するのだろーか。怖い。

パロディゲーム大集合

バカバカしいことを考えられなくなったら進歩はない。パロれなくなったら君はすでにご老人！　お若いの頭をひねりなさい!!



→（神奈川県　鈴木利幸君）★ハイハイ、ごめんなさいよ。



←（新潟県　Dr.マブーゼ君）★君のブレインは尊敬に値する。拙作ながら私の色紙を送らせていただく。つつしんで。



→（岡崎市　あぶりさん）★ご老人は無理なさらずに死んでいなされ。

CONTENTS

《きーぷゆあでっどらいん》

「この世界まで来た者は少なく、戻った者はさらに少ない。

編集部にはまりこみ、いつしかライターの1人となって編集後記に名をつらね、そして『真のボス』の正体を目のあたりにできるか…。それは君しだいだ」（だーめすと・内神田アドベンチャーより）

知る人ぞ知る「だ・ー・め・す・と」掲載号。「プレゼントの発送は発表をもってかえさせていただきます」って書いてあるのに、今でもごくたま――――に苦情がくる。それにしてもこの号は、にゃんにゃんパニック、カベール（これは好きだ）、歌舞伎Zとなにかの陰謀としか思えないほど強力なゲームがズラリと並んでいるねえ…。

この号のアイランドは、野村流紋氏が担当。さすがというか、キレイにまとめています。

〔197P.〕左上イラスト、10や20のボツごときで……よく送ってくる人の場合、マジで10や20のボツが当たり前になります。それが全部ボツになるのはあまりに心苦しい…ので、気に入ったものはゼヒコピーをとっておいてください。

『僕のストリートファイター物語』…うーん感動的　ストIIやダッシュの隆もいいんだけど、私はIの凶器みたいな目をした隆が好きですね。

〔198P.〕中央イラスト…ペンネームかわってるけど、大昔からの投稿者米ニスト君ですね。皆勤賞ものでしょうこれは。左下ソウル五輪クイズ…あの、マジで難いんすけど……。それに、この『リッキー』というのはいったいなんのゲームのキャラなの?……え、

〔202P.〕『PIIのサービスをするのは別にかまわねーけどな―、た・っ・た・2ページで紹介できるゲームじゃねーんだよ』…この怒りは、なんとなくわかるような気がする。その対象がまーじゃんだろうがなんだろうが、超こだわりを持ってるものをホイホイッとかる～くあつかわれた日にゃあ…。

右下くりきんとんイラスト…このゲーム、漢くんが好きなんだよね。そういえばこの人、1つ前の号でもくりきんとんで載ってるぞ。

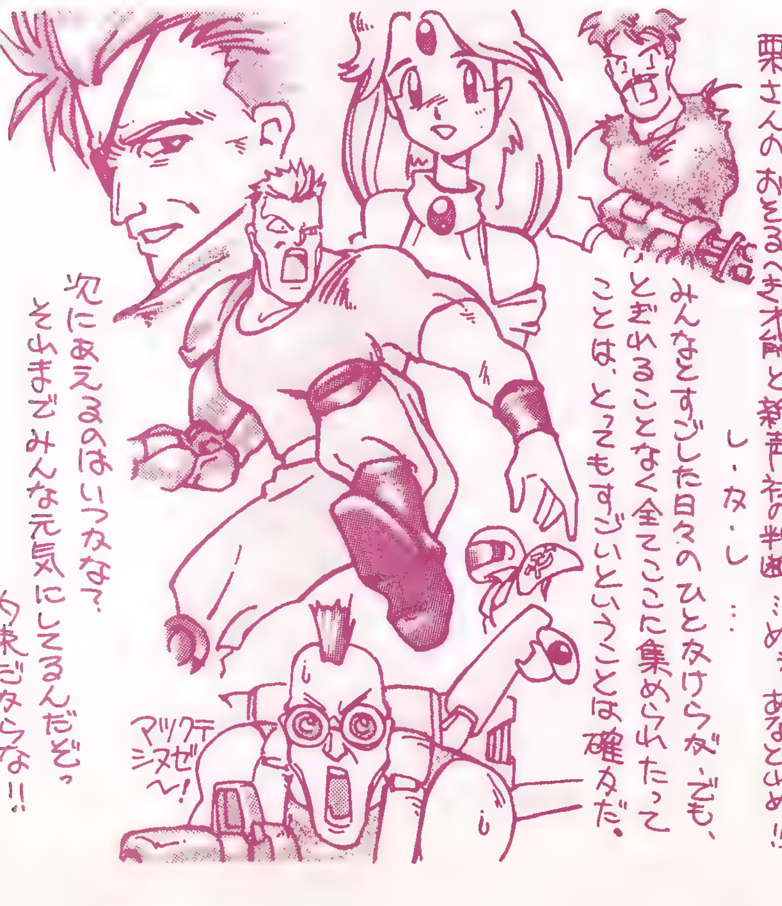
1988/11月号　88年9月30日発売

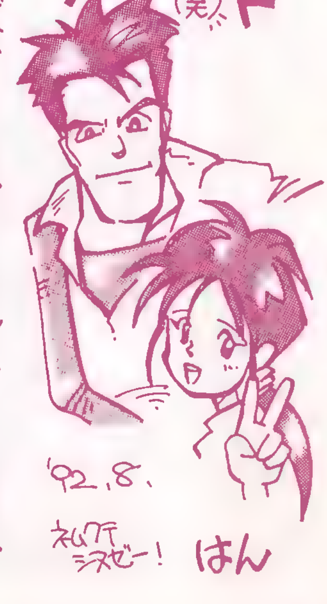
連打連投ダメ押しGo! テンション上がるぜ最高だ



アイランド単行本化(笑)おめでとうございます

なんだか同窓会みたいだね。みんな元気にしてるかな…
昔にもどりたいとは思わないけど、昔を忘れてしまいたくはないな。
…いろんなことがあったよね…ほんとに。 あったなぁ…
僕にとって「わすれかけてた過去をふり返る」きっかけを与えてくれるこの本は、君にはどのように読まれるのだろう…
しかし、過ぎた時間をひきずり出し、いろんな人の、いろんなオーラを呼びさます、こんな本を出していいのだろうか!?
栗さんのおそるべき才能と新声社の判断…ぬぅ、あなどれぬ!!
し・か・し…
みんなとすごした日々のひとかけらが、でも、とぎれることなく全てここに集められたってことは、とってもすごいということは確かだ。



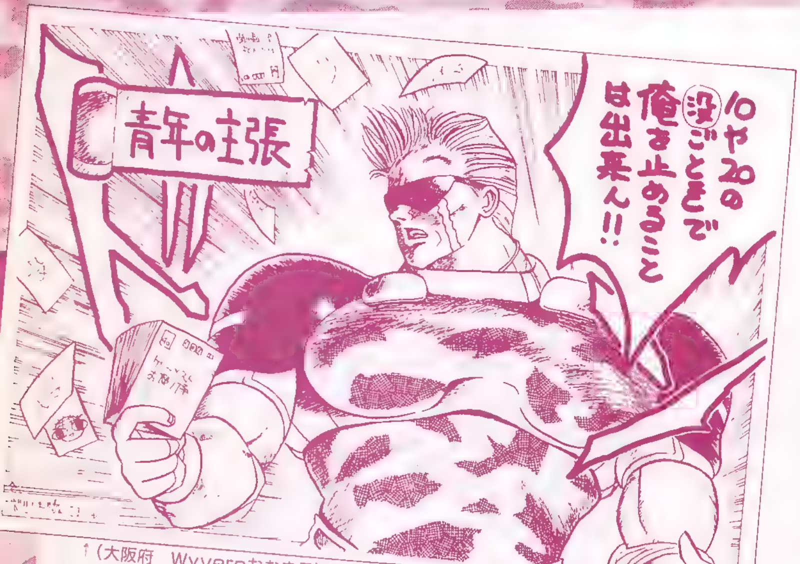


漢炎剣の証言

ゲーメストアイランド

なんだーーーゾ!と

構成 御旅屋喜久
助っ人 すことTM



↑(大阪府　Wyvernおおま君)★その意気だ!　みんなも頑張ってね。テレカ当たり。

今月のボツはいやだっ!!

隆よ、ありがとう
僕のストリート・ファイター物語

☆僕は北海道に住む、高校1年生です。

僕は中学3年生の時まで、ゲームセンターには行っていませんでした。

ある日、友だちと銭湯に行った帰り、ゲームセンターにさそわれて初めて行きました。

そこで出合ったのが「ストリート・ファイター」だったのです。

友だちはレバーとボタンを巧みに操作し、次々と敵を倒していきます。その友だちをすごいと思いましたが、もっとすごいと思ったのは主人公のキャラクター「隆(りゅう)」のことです。

なぐられても、けられても、手裏剣で傷つけられても、ひたすら体力の限界まで闘う姿、そして勝利した時の腕を高々とあげた姿。それらに僕は、今までにない何か熱いものを感じました。

そんなある日のことです。学校の体育の時間にサッカーをしました。しかし、僕らのチームは大負けでした。すると同じチームで、ケンカが強く不良っぽい2人は腹を立てたらしく「放課後、オレらのチームの奴は美術室へ来い」と言いました。

嫌な予感がしましたが、行かないと後が恐いので、仕方なく美術室に行きました。すると案の定、2人は負けたはらいせに僕らをビンタしはじめました。

その時、僕の頭の中に、あの隆の勇姿がうかびあがりました。

「隆!!」

僕は心の中でそう叫びました。そして勇気をふりしぼって言いました。

「何でお前らのはらいせで、なぐられなくっちゃいけないんだ!」

すると彼らは僕の襟をつかみ、なぐると、僕を押し倒して出て行きました。

他のみんなは「反抗しなきゃ良かったのに…」などと行って去って行きました。ひとりになった僕は窓から空を見上げて、心の中で叫びました。

「リュウ、なんで僕はこんなに弱い人間なんだ。もっと強い人間になりたい。どうしたらいいんだ。隆、教えてくれ」

翌日、同じチームでサッカーをしました。結果はまた負けです。しかし、あの2人はこんどは僕らに何もして来なかったのです。

「ああ。隆、ありがとう」

僕は心の中で言いました。

そのうちに高校受験の日になりました。朝、家を出る時に空を見上げ「隆、君が闘いで勝ったように、僕もライバルに勝ってみせるからね」と言いました。

そして合格発表の日になりました。結果は「合格」。喜びいっぱいで、ゲームセンターに全速力で走って行きました。コインを入れて、隆の顔が出て来た時、僕は「やったよ。勝ったよ」と思わず言いました。烈に勝って、腕を高々と上げる隆の姿は、僕に「よくやった」と言ってくれたように思えました。

その日は元にやられましたが、僕は満足でした。

ゲームセンターに毎日の様に通っているうちに、僕はあることを悟りました。それは「自分の道は自分で切り開く」つまり隆の力を借りずとも、自分の力で強くなるんだ、ということです。

そしてそんな僕は、ある日世界最強の男、サガットのところまでたどりつきました。

ラウンド1…あっけにとられているうちに負け。

ラウンド2…なんとか波動拳で勝ち。

最終ラウンド…僕は汗でびしょぬれでした。

「勝てるのか…。いや勝つ・・」

隆の体力はもうほとんどない。サガットも同じだ。しかしサガットは笑い声を上げている。楽に勝てるとでもいうのか…。だんだん不安になってくる。

思い切って出した波動拳!しかし足で防がれてしまう。サガットが近付いて来る。

万事窮すか!　そう思ってしゃがんでパンチを出そうとした時、手がすべったのか、偶然にも、僕が初めて見た、隆の昇竜拳がサガットに炸烈しました。サガットはふっとび倒れる。僕の勝利です。

僕は生まれて初めてゲームをクリアしました。みんなにとっては大したことではないのかも知れませんが、僕は感動して涙が出そうでした。

エンディングで出て来た隆に僕は言いました。

「隆、世界一のストリート・ファイターになれて良かったね。僕はまだまだ弱々しい人間だけど、君にたよらなくても生きて行けるような強い人間になってみせるよ」

僕は固い決意を胸に、ゲームセンターを後にしました。

(北海道　謎のしゃうまん)

★ゲームを自分の人生の糧にする。これこそ真のゲーマーの姿ではないでしょうか。君は良いゲームの楽しみ方をしたようですね。カードあたり。

ふれあい ゲームの世界

そこの店には、60歳位のおじさんと白くて毛がふさふさはえている犬が1匹いるだけです。
そこのおじさんはすごくやさしくて両替するだけで「ありがとうね」と言ってくれ、とても気持ちよくゲームをすることができます。
いつまでもここのゲーセンがありますように…。

——岐阜県　奥村康成君

ちょっと聞いて下さい 楽しくプレーするために

☆グラディウスIIをPLAYする人々へ。少し聞いて下さい。

僕の行っているゲームセンターはかなり大きく、新しいゲームなどはすぐ入ってきます。当然グラディウスIIもあるわけですが、最近になってそれをPLAYする一部の人のやり方に憤りを感じておりました。

グラIIが入ってきた当初はそんなことはなかったのですが、最近になってミサイルが出たままになるように、ボタンをうめこんで（紙などをはさんで）PLAYする人が出てきたのです。確かにRIPPLEの時はミサイルを押すのがしんどいかも知れないけれど、これではボタンがこわれる原因になりかねません。連射がしんどかったらLASERにしろよ、と言いたいですね。

しかも、ゲームオーバーになったら直していくのかと思ったら、そのままにしていくのですから、まさに冗談じゃない！

以前、それを知らないでゲームをしたので、さんざんでした。

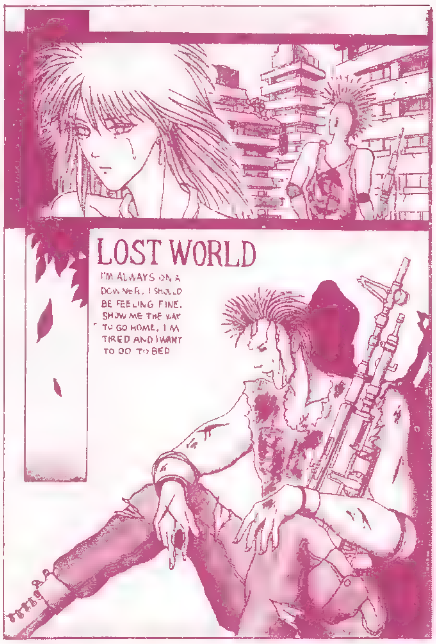
青RIPPLEを愛用する僕は死にそうでした。実際4面でミサイルがもとで死にました。

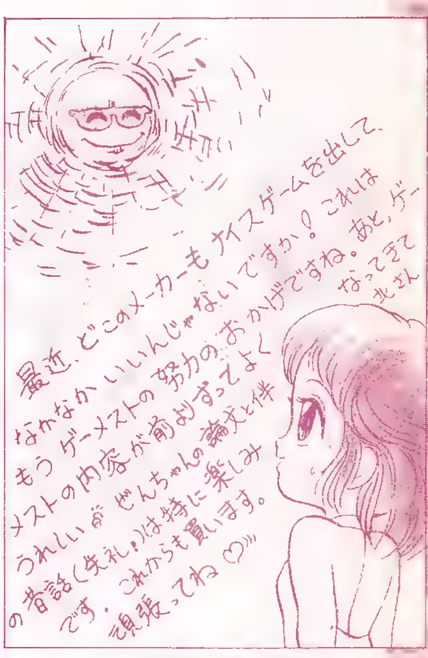
でも、このボタンのことで得をしたこともあります。お金を入れて、さあやろうと思ってみたらボタンがまたうまっている。僕はこのまま



↑（群馬県　WAO君）★うーん、このパターンがあったか。1コマ目がかわいい。テレカ当たり。

↓（北海道　玉葱消防団君）★テレカデザインの葉書も見ました。あんまり無理、しないでね。体に気を付けましょう。

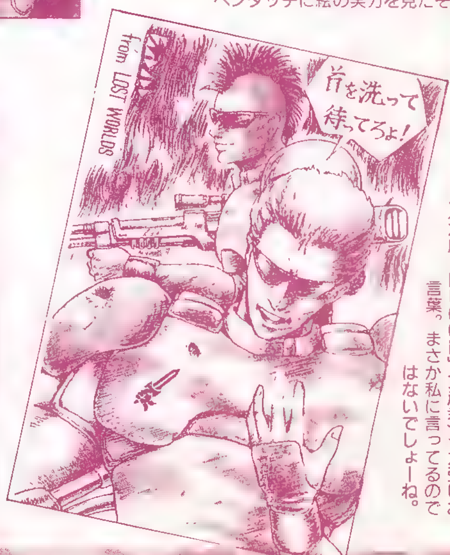




↑（埼玉県　柴崎一郎君）★そのペンタッチに絵の実力を見たぞ。

↓（京都府　結城えみ君）★載ったけど、送るのやめないでね。





←（六鹿「MUGON」文彦君）★力強いお言葉。まさか私に言ってるのではないでしょーね。

ソウル五輪陸上競技クイズ

ゲームキャラクターによる競技が始まりました。

●たろすけの後ろには、隆が走っています。
●ベラボーマンの後に3人、その後をベンジャミンが走っています。
●バビーの後に1人、その後を景清が走っています。
●ギルの前に1人、その前をリッキーが走っています。
●ベラボーマンの前に1人、その前を隆が走っています。

1988.11

五番煎じ　あ・ぶ・な・い

暴力ゲーマー度チェック

ピンときたら○印を

1. とにかくミスをすると、本能的に台を殴らずにはいられない。
2. たとえノーミスでラストまで行ったとしても、何か理由を探してでも台を殴らずにはいられない。
3. 大型筐体は蹴りがいがあるので歓迎している。
4. 殴らないで台を去ると、何となく台が寂しそうに見える。
5. 実は台を愛している。
6. コンパネをもぎ取った事がある。
7. 『TILT』を見たことが一度や二度ではない。
8. なぜだろう、ゲーセンに入ると、人々が散っていく。
9. へろへろと点カセをしているマニアを見ると、龍巻旋風脚を抑えられない。
10. エンデューロで思いっ切りのけぞったら、後ろで見ていた見知らぬ女の子にヘッドバットが決まってしまい、彼女をハングオンまでフッ飛ばしてしまった。

判定　○の数が……

1個の人――普通………かな？
～3個の人―ちょっとマナーが悪いんじゃない？
～5個の人―もっとちゃんとゲーメストを読みましょう。
～7個の人―はっきり言って台がかわいそーだ。
～9個の人―はた迷惑もいい加減にしなさい。
10個、つまり⑩のある人―秋元、秋元じゃねーか！　ゲーメスト読んでたのか？

（しゅりけんのおやす!!君）

今月のおめでたい方

ベラボーマン　セゾンに進出!!



最近見ないなーと思っていたベラボーマン。なんと、かのセゾングループで働いていたんです。あまりの仕事好きからの疲労のため、全身バネだけになってしまいました。奥さんのまりこさんもまさか、夫がこんな変り果てた姿になっているとは知らないでしょう。

（京都府　末吉君）

★山河悠理ほど働かないのも困るけど、これほど働くのは…エライ!!　ナムアミダブツ



（東京都　S.G.B君）★元気そうなアリス。うーんなかなか強そうだ。

ではいやなので、店のおばさんに言いました。するとおばさんは「しょうがないわね、好きなゲーム1つやって」と言ってくれました。

僕も仕方ないと思い、他のゲームをやりました。ゲームオーバーになったあと、すぐにおばさんがやってきて「ボタン直したからやりなさい」と言ってくれて、1コインただでやらせてもらいました。

しばらくして行ってみると「ボタンをうめこんでPLAYする人を見つけたら処罰します」とはり紙がしてありました。

僕はそれを見て気持ちよくPLAYできました。今ではそんなことをする人もいなくなったようです。

こんな問題は僕たちのまわりだけでしょうか？

全国にもきっと同じような問題があると思います。

（大阪府　悪の帝王マヤ王君）

★みなさんのまわりではどうですか。意見を寄せて下さい。

トラブル処理がとても気持ち良かった

このあいだいきつけのゲーセンで、とても良いことがありました。

つい昨日入荷してきた「ロストワールド」に友人のO君と燃えていた時の事です。

O君が力尽きて、コンティニューのため50円玉を入れたところ、飲み込まれてしまったので、アルバイトの方に事情を話したら、クレジットを増やしてくれると言ってくれたみたいなんです。

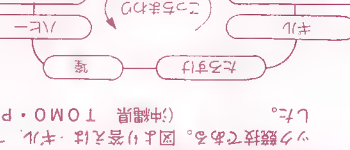
その店員さんは、機械を開けてちょっといじり、かれにクレジットを入れるばかりか、お詫びとして僕の方にも入れてくれたのです。普段のむかつく白髪じじいなら「フンッ」てな感じで、1クレジットしか増やしてくれないのに、クレジットを2、3倍にすることで客に詫びる、という姿勢が、アルバイトの人ならではというのか、とても気持ちが良かったです。

日本中のゲーセンの店員さんがこの人みたいだったら、トラブルも起こらないと思いました。

（東京都　石崎陽一君）

★お店にとって、1クレジットが大事か、お客さんの好印象が大事かが良く分かるお便りですね。

●ベンジャミンの前に1人、その前を覚連坊が走っています。
●リッキーの前に2人、その前をベラボーマンが走っています。
●リッキーの後に3人、その後を覚連坊が走っています。
――さて、ベラボーマンの前4番目を走っているのは誰でしょう？？？



解答　実はこの競技は1600メートルのトラック競技である。図より答えは・キル・でした。
（沖縄県　TOMO・P）

ごめんなさいのお手紙

9月号、44頁で小学生の子供、と書かねばならぬところ、ガキと相手に失礼な書き方をしてしまい「テレカ没収」という罰を受け、自分の未熟さを感じました。まことに申し訳ありませんでした。以後、こういうことの無いよう充分注意することを宣言し、反省文とさせていただきます。

（滋賀県　デーモン・コブタ君）

ゲームはバクハツダっ!!

私の町(島根県浜田市)は水害に合い、私ん家(ち)も床上1mの浸水の被害を受けました。でも、御安心ください。GAMESTだけはしっかりと守りました。

――島根県　ROPER.君



(岡山県　武内太君)★いばってゲーセンに行きたいもんね。

これこそ有名なカミカゼ特攻隊式攻略法だ

☆僕が5月に、ゲーメストでニンジャウォリアーズの攻略法を見て、ゲーセンに行った時のことです。

ニンウォには先客がいました。そこで、どんなプレイをしているんだろうと思い、しばらく見ていました。

やっている人は、30前後の男性とその子供(5、6歳)でちょうど1面をクリアした所でした。

僕はなかなか大人にしてはやるな、と思っていると、2面の戦車の音が聞こえてきた。安全地帯を知っているかな?と思ったが、やっぱりトーシローだったらしく、砲撃の中を突っ込んでいった。

あれじゃすぐにやられるぞ、と思ったら見事にゲームオーバーになった。その人はすかさず2Pのボタンを押した。

コンティニューをしたのか?あまりやりすぎると上手くならないのに…。

などと思いじーっと見ていると、またゲームオーバーに。よーく見ると、その人はただただ苦無&手裏剣で前進するのみ!

これはすごい。よーしどこまで続くのか見てやろうって、見ていたんです。

戦車のところだけでも、子供とあわせてだいたい10回ぐらいコンティニューしまくっていた。火炎忍者が出てきても、やっぱり前進するのみ。

ようやく2面をクリアしたが、2面だけでも2人あわせて30回以上コンティニューしまくったようだった。

3面に入って、ザコが出てきても、ただひたすら前進。階段があっても上がらない、ボロボロになりながらも、ただただ苦無前進するだけ。すごいなー、どこまで続くんだろう。と思っていたら、いつの間にかアイアンアームの所まで来ていた。

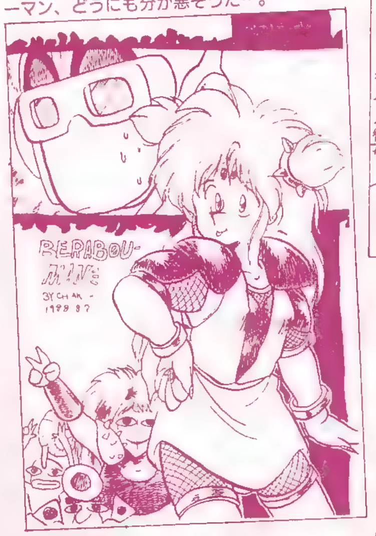
さーて、どーやって倒すんだろー、と見ていると、お金がなくなったのか、その人は「さーて、もういくぞー」と子供に言うと、ゲーセンから出ていった。子供もプレイが終わると出ていった。

その人たちは、おそらく今のプレイで約1万円くらいの100円玉をつぎこんだのでは?

と思うと、僕はしばらく金縛りにあった。世の中にはこんなすげー人もいるんだなーとあっけにとられ、ニンウォをプレイするのを忘れ、家に帰ったのでした。

(三重県　テト&かっぴっぴ)

★なぜ君はその人に、ゲーメスト流攻略法を教えてやらなかったんだ。とは言っても、その迫力に金縛りにあってたんだっけね。……私の場合はっきり言っておせっかいなので、すぐに知らない人にまで口を出してしまいます。



(愛知県　高野千明君)★ベラボーマン、どうにも分が悪そうだ…。

オトコのゲームはこうあるべきじゃ!!

☆わしはッ、わしはッ、わしは目覚めたのじゃーっ。例えばダライアス、最終面の敵を2秒で倒したり、頭の上にへばりついて撃ったりしてはいかんのじゃーっ。男なら正々堂々と真正面から勝負じゃーっ! アームが無くなっても、ひるんではいかんのじゃーっ! それとドラ・スピ、ザウェルのところで、なるべく離れて、セコセコ撃ったりしてはいかんのじゃーっ! やはり男なら、命を捨てての超接近戦じゃーっ! ザウェルとほとんど重なっての連射で、男をみがくのじゃーっ!

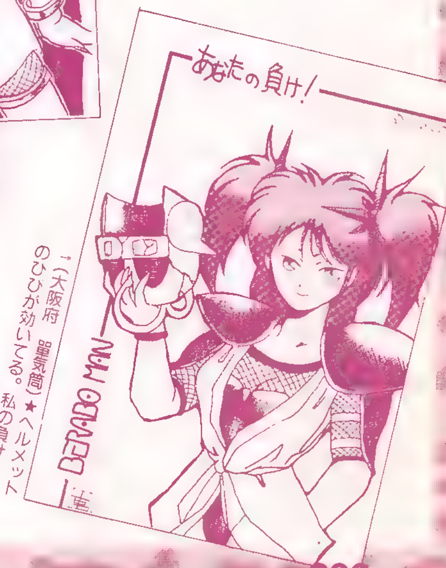
あとは麻雀ゲーム、服を脱がすための、セコいあがりなどしてはいかんのじゃーっ!

男はやはり、最初から役満ねらいじゃーっ! 関係ないが、この前ショウ子との対戦で、四暗刻・字一色・大四喜のトリプル役満をやったら、その後1回も勝てず、10分でゲームオーバーになってしまったんじゃーっ! とにかく全国のゲーマー諸君、男なら安全地帯をフル活用したりせず、真正面から立ち向かうのじゃーっ!

え? 女性ゲーマーはどうしたらいいのかって? まあ、女性はおしとやかなプレイをするということで…。

(愛知県　はまきた原人じゃあああ!)

★男とはこうあるべきだったんじゃーっ! テレカあたりじゃああああ! あ?



(大阪府　単気筒)★ヘルメットのひびが効いてる。私の負け!

本格リアル格闘ゲーム
ストレート・バイター
by カプコム

アルバイターのケンジとリョウが数々のアルバイトをこなしていく。新聞配達や牛乳配達からコンビニエンスストアーの店員、はては道路工事まで、様々なアルバイトをやりお金をためる。

しかしお金がたまれば泥棒やゆすり、たかりと世の中のまがった人々に取られるのが浮世の原理（おいおい……）。

そこで2人が立ち上がり、まがった人々を真っ直ぐに叩き直そうとする、というストーリーだ。

—基本技—

殴る、蹴る、吠えるが基本技である。

—必殺技—

●ケンジ……新聞紙で相手の顔を包み、目を眩ませる。

●リョウ……相手に牛乳をかけ、目を眩ませる。

——負けると警察に補導されてゲームオーバー。

（島根県　二岡昭宏君）

★必殺技が新聞と牛乳というのは、ちょっと頼り無いぞ。竹でしょう。

どうだ!! なんだ? パロゲー短編集

・お雀子バイスクール

お雀子の自転車レースゲーム。

・じごくめぐり

時をめぐる覚連坊のゲーム。

・地獄めぐすり

目が悪くならないように、ゲームをプレイする時につける目薬。

・P・47

ゲーメストの47ページのこと。

・リングのおじや

リングの中でおじやを取り合うプロレスゲーム。

・アテナ

手紙の宛名を書くゲーム。種々の雑誌に出現。

・パール・タイプ

パールライスがササニシキに成長していく、お米の進化論ゲーム。

・バストワールド

……。

（埼玉県　久美さんかわいい改アリスかわいい）

★数は多かった（掲載したのは約半分）がキレがいまいち。梅じゃ。

パロディゲーム大集合
見てみたい、こんなシーン

・シャボン玉の吹き過ぎで、酸欠になってぶったおれたアリスちゃん。

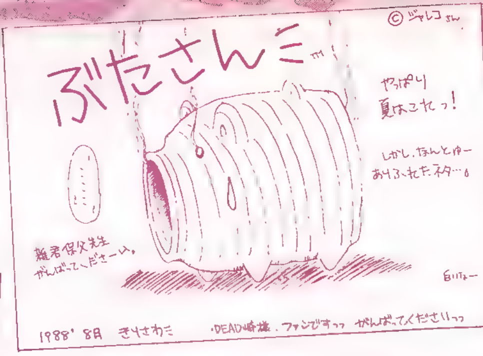
それを見て、可愛そうに思って手助けしてるバブルン。

・お菓子の国のステージで下に落っこって、ヤケ食いしたあげくにめちゃ太りして「どすこい！」パワーで敵キャラを押し出していく、メルヘンメイズのアリス。

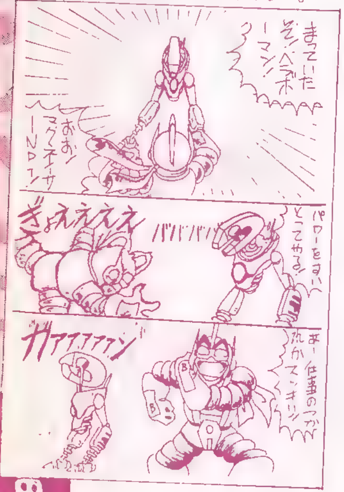
・ダライアス筐体に入った「グラディウスII」

（愛知県　あぷり）

★パロゲーに新しい分野の登場か？　敬意を払って竹をあげよう。



・（長野県　霧沢陽君）★どーでもいいけど、季節をはずしちゃったね。



・（広島県　HERTZII君）★俺の疲れも取ってくれー。正面たと良く分からないマグネイザー。



（兵庫県　谷川博君）★まあ、そりゃー、わかるわなー。

こちらこだわり派



・（大阪府　頼兼和男君）★かっこいいイラストだが、はたして印刷にとの程度でるか？

ゲーセン＝不良なんて軽く言わないで!!

・私はゲームも大好きですが、ラジオを聞くのも大好きでして、いつものように夜になるとラジオをつけっぱなしにして、勉強なり、何なりしていたのですが、8月10日（水）のこと、CBCラジオのOXワイドという番組を聞いておりました。そしたら2人の女性のこんな会話が聞こえてきました。

「…で、ちょっとおしゃれして、ゲームセンターにいったんだあ」

この女性は、性格のはっきりした、ゲームの好きな明るい人なんだなあと、思いました。

ところが、次の瞬間、もう片方の女性「えー！　ゲームセンターに行っているだなんて不良だ!!」などとほざいとるではありませんか!!

ゲームファンとして怒りをおぼえた私は、さっそくCBCラジオに苦情の電話をかけました。

ところがです！　私はていねいな尊敬語を使ったにもかかわらず、CBCの対応はひどいもので、「ゲームセンターイコール、不良というような発言はしないでほしい」という内容を話したとたん、

「はーん、そう」

という相手を馬鹿にした態度で聞き流したようで、それぐらいのことでなんだ!こっちは忙しいんだ!!　といわんばかりでした。

皆さんどう思いますか。

ゲーセン＝不良という世間の誤解をなくすためにも、マスコミにたずさわっている人たちから、まず分かってもらいたいと私は思います。そのためにCBCに手紙も送りました。

P.S.　もう随分前の同じ番組の放送で、ゲームセンターに行くのが大好きです…というリスナーからのお便りが読まれた時、パーソナリティさんが「不良がいるぞ」とおっしゃった時、その日たまたまいらしていたゲストの方が、「今どき、ゲームセンターに不良なんかいませんよー」とフォローして下さった。その日はとてもうれしかったことを、はっきり覚えています。

（石川県　ちぇりーふぁいぶ君）

★いいお便りありがとう。すぐ実行するなんてすばらしい。真剣に取り上げてくれない人もいるけれど、でも分かってくれる人もいるよ。一歩々々、ね。カードあたり。

聞いて 聞いて おこってんだぞ!!

実際涙が出るよ PIIの紹介がたった2ページなんて

おれは20歳の大学生だ。リアル麻雀PIIの大ファンである。その大ファンのおれが今、モーレツに憤慨している。なぜかわかるか? わからなければ言おう。それは8月号の巻末のPIIのサービスページのコトだ。

おれはPIIのために1年かかって金を湯水のごとく使い、やっとブラジャーをはぎとったんだぞ。そしてパンティもはぎとって雀卓の前で1回転させたんだ。

それを、それをたった480円の本1冊がペラペラ紹介しやがって! おれの気持ちがわかってんのかっ!

誤解すんなよ、おれはショウ子ちゃんが自分だけのモノだなんて思ってねー。ただ、おれと同じゲーマーがあのサービスをどう思ったかわかるかっ。いかん、誤解がまだあるな…。

つまりだな――、PIIのサービスをするのは別にかまわねーけどなー、たった2ページで紹介出来るゲームじゃねーんだよ。あんたんとこの本がやったコトはな、推理小説の犯人の正体を、読む前におしえたのと同じなんだよボケッ。

どうせ掲載するんだったらとじ込みポスターとか1Pまるまる使ってピンナップにするとか、もっと大きくやれよ。

こんどPIIIで似たようなコトやったら、絶対にゆるさねーからなー。

悪筆乱文御容赦

(大阪府 上島健之君)

★PIII特集する時は、まずあなたにおうかがいをたてますから…。おこらないで。

失礼ですよ イタリアのゲーム場も同じです

9月号の62頁の、あぶりの「ヨーロッパゲームセンター報告」を読んで、非常に腹がたちました。

イタリアのゲームセンターは行かない方が無難ですって!? そんなことありませんよ!!

僕は自慢じゃありませんが小学4年生から中学2年生まで父の仕事の関係で、イタリアのミラノで約5年間住んでいました。その立場から見るとこれは非常に失礼ですよ。

むこうのゲーセンは、日曜日になれば恋人同志で来たり、友だちできたりしてにぎわい、イタリアの人たちもenjoyしてますよ。お金を盗まれることもあるかもしれないけど、日本だってイギリスだってドイツだって同じですよ。

日本に帰って気になっていたけど、なぜ「イタリア」と聞くと、すぐ悪いイメージを持つのですか? こんなことを書いたらみんな行かなくなるじゃありませんか。

イタリアはそんなに治安も悪くありません。お願いですから、こんなこと書かないで下さい。

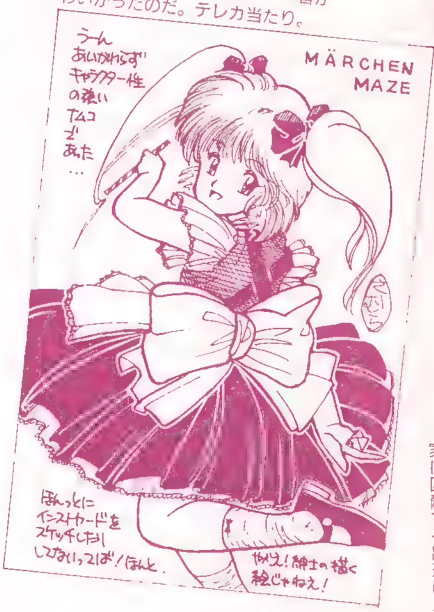
読者のみなさんにとっては「なんだい、そんなこと」と思うかもしれませんが、イタリアは僕にとって第2の祖国であり、イタリアという国をこんな国と思われたくありません。

少しきついことを言ったかも知れませんが許して下さい。それから、もしイタリアに行ったらゲームセンターに寄ってみて下さい。アウトラン、アフターバーナーはもちろんのこと、グラII、ギャラクシーフォースもあるかもしれませんよ。

(千葉県 BITURBO君)

★つい先入観でモノを見たり言ったりしてしまって失敗することがありますネ。私も気をつけましょう。

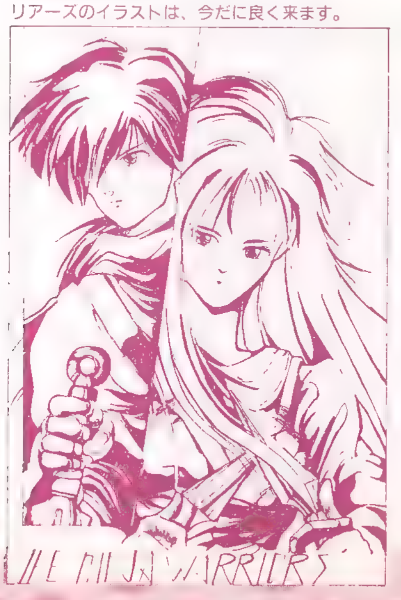
・(兵庫県 さーむら君)★うーん、今回の多数のアリスのうち、一番かわいかったのだ。テレカ当たり。

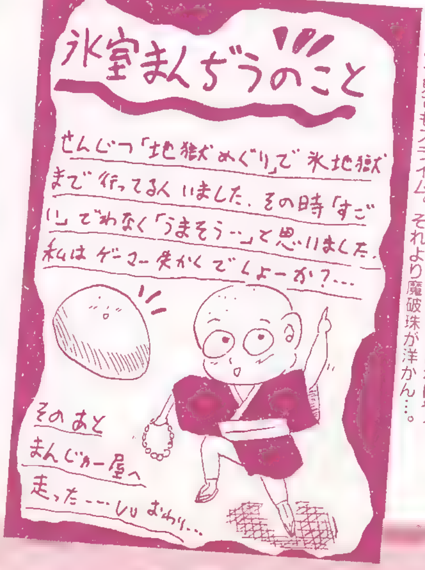


・(神奈川県 やまと!君)★2コマ目の線をもっとふやせは、本家に匹敵する出来ばえ。



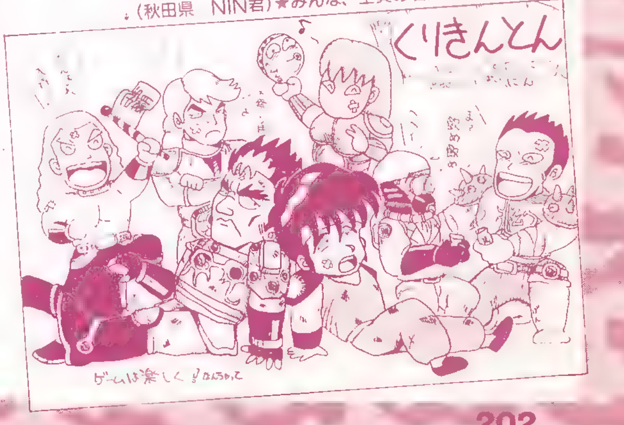
・(神奈川県 めがてん君)★ニンジャウォリアーズのイラストは、今だに良く来ます。





←(石川県 まんじゅうくれBLUE)★でもあれはやっぱりどう見てもスライム。それより魔破珠が洋かん…。

・(秋田県 NIN君)★みんな、全員の名前、わかるかな?



聞いて聞いてオペレーターの皆さん

飛翔鮫をやっていると、突然画面がおかしくなり、キャラクターが全部消え、背景だけになってしまいました。
壊れていると店の人に言うと、経営者が出てきて僕にいきなり50円玉を差し出しました。そして「さんざん遊んでいて、金を返せなんて言っても、普通は返してくれないよ」とか言われました。お金を返せなんて一言も言ってないのに。

——栃木県　SRM－1NXS君



←（東京都　E・くらっしゅII君）★こんな敵が飛んで来たら、反射的に撃っちゃうね。

ボクの悲しいゲーセン手記

〈その1〉
☆これは僕の友だちなんですがとってもゲームの好きな人で特にグラIIは真剣燃えて、みんなから「10、000円プレイヤー」（これはパロディ）とよばれたほどです。
そんなある日、みんなの集まる小さな、ゲームの置いてある中華料理屋さんに「グラIIが入った」というので、その友だちは喜びいさんで行ってみると…うまいと噂されていた友だちは、店のおばさんから「うちでは20分以上はダメですよ。うちはへたな人専門なんですからね」
もちろん笑って言ったのですが、その友だちはみんなには分からないような、一瞬悲しい顔をしました。
その店はどのゲームもだいたい最高ぐらいにムズかしくしてあるのです。それを極めた人が来たら、あんなことを言って…確かに、グラIIのプレイ時間は長いですけどね。
〈その2〉
それは「P－47」をやっていたときのこと！
朝早いデパートの屋上で人も2、3人しかいなかった。けれどもだ！　いきなりブッツリとすべての電源を消したのだ！
アゼンとしていると、「アフターバーナーの筐体が動かない」
だから、電源を一度消して調整しようというのだった。
店のおじさんは筐体をゆすぶり、何度となくON、OFFを繰り返した。
あとであけて、3クレジットにしてくれたので、コンテニューで先の面が見れたのはいいけれど、さて、これがトッププレイヤーの初のノーミスクリアの途中なんて場合だったらどうする！
ゾっとしたボクは終わるとすぐに帰りました。
また別の日に、そのおじさんはみーんなのいる前で、知人に、カギでクレジットしているという、おそろしいおじさんです。
みなさん、どう思います？
以上がボクの体験ですが…まだまだあります。
〈その3〉
ある所で、ドラスピがコインをのみこんだと店の人に言ったら、もう、すっごくなぐる、ける、ぶったたく…こわれてしまうぐらいやって「うーん、コインがつまったんじゃないなァ」
なんじゃおっさん。悲しいぞ。
また別の日、同じ店でめったに行かない友だちが「ダブ・ドラがしてー」とダブ・ドラのためだけに行ったら、なんと3回!!　3回ものみこんだのです！
こんどは店のオバアが「このゲームをするから悪い！他のをしなさい！　他のを」
まったく信じていないのです。その友だちはメチャクチャおこって、「もう絶対あそこには行かない」。
（大分県　YATCH君）
★やいオトナー　もっと勉強しなさい！って言いたいネ。
カードあたり。

すっ、すごいっ！　恐怖の新装オープン

☆私の家から歩いて10分位の所にゲームハウスが新装オープンしました。
前までは、パックマンやMr.DO、ゼビウスぐらいしかなかったゲームハウスが今は、1階がアサルトやロストワールド、2階には体感ゲームが立ち並び、他にルーレットゲームやビリヤードまであり、入ってすぐ「す、すごいっ！」と言ってしまうほどきれいだった。
朝の9時ごろだったので、まだ誰もいなかった。
カウンターには、「スーパーリアル麻雀PII」の女の人みたいな店員さんがいて、私にこう言った。
「あなたは新装オープンして最初のお客さまです。これをどうぞ！」と言ってポスターをもらいました。中を見ると「セタ・ゲームポスター」と書かれていた（ように思ったのだ）。
私は「もしや…」と思い、ポスターは家で見ようとカバンの中にしまいました。
さっそくゲームをやろうと思い、両替機に200円を入れました。50円玉が4枚出るはずなのに10円玉がドバッと20枚出てきました。
私は思わず「なぜだ!?　どうして!?」と叫びました。すると、また女の店員さんが来て「どうしたんですの？」と聞かれ、私は「いえ、なんでもないです。これ50円玉にして下さい」。
私は気を取り直し、アサルトをやりました。しかし……「!?　左のレバーが動かないっ」右のレバーだけでプレイする、まさに死闘である。
私はあきらめて、次にロストワールドをやろうと思い画面を見ました。しかし…螢光灯の真下なので全く画面が見えない。
私は2階に上り、アフターバーナーをやった。しかし…筐体から階段の幅はわずか1mたらずしかなく、体感ゲームなので左右にグラグラかたむく。私は左にローリングしたら運悪くシートから放り出され、そのまま階段を転げ落ちてしまった。だが、私はポスターが無事だったのでホッとした。
家に帰り、わくわくしながらポスターを見ると…。「!?」私はおどろいた。「なんだ、これは」「油断するな！」と思わず叫んでしまった。ポスターはなんと「ロッテオリオンズ」のポスターだったのだっ。私は友人のハナミザーこと今田君に、そのポスターをあげた。激怒！
P.S.　絶対のせて下さい。のったら店員さんに見せて、みんな直してもらいます。
（埼玉県　滝沢昭彦君）
★階段からころげ落ちたり、とにかくマレに見る充実した1日でしたネ。



（千葉県　亜綺紀君）★どうしても脇役にしかなれなかったね、椎拳崇。

CONTENTS

《おたやん心の叫び》
「久し振りにアイランドに復帰!!懸賞論文もいい作品が多くてうれしい!!話はかわるけど、雑君先生に女の子から恋のお便り(写真入り)が届いたのを見て、うらやましく思った㊞部員は私だけではないはずだああーっ!!」(後記より)

AMショー特集。なんといっても注目株だったのが、ロストワールドでプレイヤーのドギモを抜いたCPシステムの新作2つ、大魔界村&ストライダー飛竜と、「あのR-TYPEのスタッフが作った」というふれこみの、アイレムのイメージファイト。後者はショー会場で当然のような顔をして「やりこんで」いる人間がいてうんざりしたのをまだ覚えている。ゲームバカとバカゲーマーは違うよなあ。

ともあれ、イメージファイトじたいは実にいいゲーム。ちょうどこのころ「最後の忍道」も一部で確実に評価されていて、まさにアイレム絶好調でした。その後、なんだか元気がなくなってしまったけど、そろそろまた大爆発の予感(根拠はないが)。がんばれアイレム!!別にファンというわけではないけどね。

それにしても、どうしてゲームメーカーって浮き沈みがこう激しいんだろね?

さてアイランドのほうは、おたやんが3カ月ぶりに復帰。たっぷり休養しただけあって(うらやましい…)、なかなか内容がコイー。12月号だから今月でタイトルの火山ともおわかれ。おなごりおしい…。

〔205P.〕『英会話セットを買っちまったぜ…!!』…私は三菱銀行神田支店でつい2度も定期口座を作らされてしまった…。で、投稿者であるところのしばた君の友人君の…(あーやや こしい)住所をチェックしてみましょう。青森から移ってきてますねー。しばた君のほうもいっしょに。こーいうとこをチェックして、「ふむ、この人は東京に出てきて芸風が変わったな」とか勝手に推測するのがまた面白いんですよこれが。

〔206P.〕右下ラストデュエルイラスト…これがシータ姫。左上『ぶたさんに魅せられた…』…当時は、彼女のいるゲーマーなんて珍しかったものである。時代は変わる……。

1988/12月号　G　88年10月30日発売

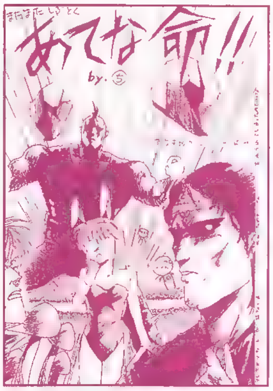
昭和終了ナーバスタイム しかし、機は熟した……



ボツはいやだっ!!〈昭若編〉

★若き性への渇望に満ちた作品を6作紹介させていただきます。んー、これだってかんじですね。ひたむきな不純。もはやこれです。ああヨコシマな青春。英語にするとサイドストライプ。意地でも女性キャラを脱がしつづけるみのやみのる氏には、ひれふさんばかりの敬意をおぼえます。

たぎるのみアイランド



◀大阪府　井上行広君

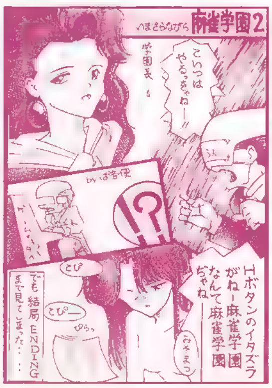

◀東京都　赤井大祐君



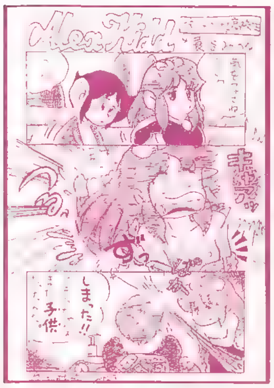
◀神奈川県　MPS TAO君



▲北海道　HIX君



◀ぱ音便君


◀東京都　みのやみのる君

ゲーメストアイランド

なんだ――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

おやじに。暴力は悪かったけど ぼくを信じてほしかった…

7月の中旬、宿題にも手をつけず、某ゲームセンターでサラマンダをやっていました。この時は4面で死んでしまって、店を出て家に帰りました。（今思うと、その時たぶん後ろで監視してたんだろうな。）

家に帰ると、両親が僕を座敷に呼びつけました。なんだろうな？　と思っていくと、例によって「座わんなさい」なんか悪いことしたかな？　と思ってると、父が「何故ゲームセンターなんか行っていた!!」

以前みつかった時に、「ゲームセンターはもう悪い所じゃなくなっている」と反論したし、自分の意見は全て言ってあるので、今さら言いあいをしても同じことだと思い、気のすむまで一方的にしゃべらせていました。

そのうち、とんでもないことを親が言ったのです。「ゲームばかりやっていると、いずれはギャンブルに走るようになってしまうんだ」……この言葉に僕の怒りの度合が「ムカッ」から「カッ」になって、僕は父のホホを思いっきり殴りつけてしまいました。

これまで小言で「カツアゲするようになる」とか「親の金を盗むようになる」とかいうのは、耳にタコができる程聞きました。

つとめて冷静に聞き流していましたが、こんどばかりはそうもいきませんでした。

親に手を出すという最低の行為は、その時が最初で最後だったと思います。

父は若い頃、柔道4段の腕前だったので、自分の肉体は武器になると思ったのでしょう。近くにあった目覚まし時計で僕の頭を殴りつけました。手かげんしたんだろうけれど、頭が切れて血がたれました。

状況が一変したことによって母はうろたえましたが、父が「早くタオルを持ってこい!!」とどなりつけると、あわてて転がるようにタンスへと走っていきました。それから父の車で近くの病院に行き、6針の手術をしました。

とりあえず2日程入院して、その間に父が見舞いにきて、こんな話をしてくれました。

「えいじ。ちょっと殴りすぎた、悪かったな。実は父さんの会社の同僚の友達に競馬、パチンコ、かけマージャンをやって山を2つと家と畑を売ってしまった人がいるんだ。その話を聞いて、一度足を踏み入れるとずるずるとハマッて、やがてはギャンブルに走ってしまうんじゃないかなと思って…。でも、えいじが殴ったのももっともだな。好きでやっているゲームをギャンブルあつかい。しかも親がそんな風にみたら余計腹が立つのは当然だな。

親の目から見れば　たかがゲームに何故そんな　と思うが、でも思い返してみると、父さんだってメンコとかベーゴマとか竹馬をやっていた時があった。でも親はそれを見て悪い　なんて言った事は一度もなかったし…。子供の事をわかっていたんだろうなぁ」

「父さん、手を出したのは悪かった。でも、ギャンブルはお金を得ることもあるだろうけど、ゲームはそんな事はない。弾を撃って敵を倒して、先に進めば当然強い奴が出てきて難しくなる…。

全部の敵を倒して、最後まで自力でいった時は涙が出る程うれしいし、そのゲームが最後までいったら、次は他の機種に挑戦する。最後まで行けるゲームばかりになったら、新しく出たゲームをいかに少ないお金と時間で解きあかせるか、とか… 挑戦することはたくさんあるんだよ。

大人になってからギャンブルに走るといっても、僕の買っている雑誌（ゲーメスト）を作っている人達は誰もそんなことはしないし…。

結局は、たとえゲームだろうがギャンブルだろうが、自分の経済力の範囲なら誰も文句は言えない。使うお金が悪いお金じゃなければいいと思うよ。

父さんも、これから僕がゲームに行く時はついてきて、店の子供たちを観察してみたら？　みんなお金を湯水のようにつかってる訳じゃないんだから。お小遣いは何千円程度で、その中でやりくりして、足りなくなったらアルバイトをする。アルバイトは自分で働いて得たお金だから、もったいなくてパッパとつかえなくなる。なかなか世の中って、うまくできてるもんだと思うよ」

「よく分かった。これからは話し合いはお互いの意見をよく聞いて、感情を逆なでするような事を言ったりせずに、ゆっくり時間をかけて話そうな」

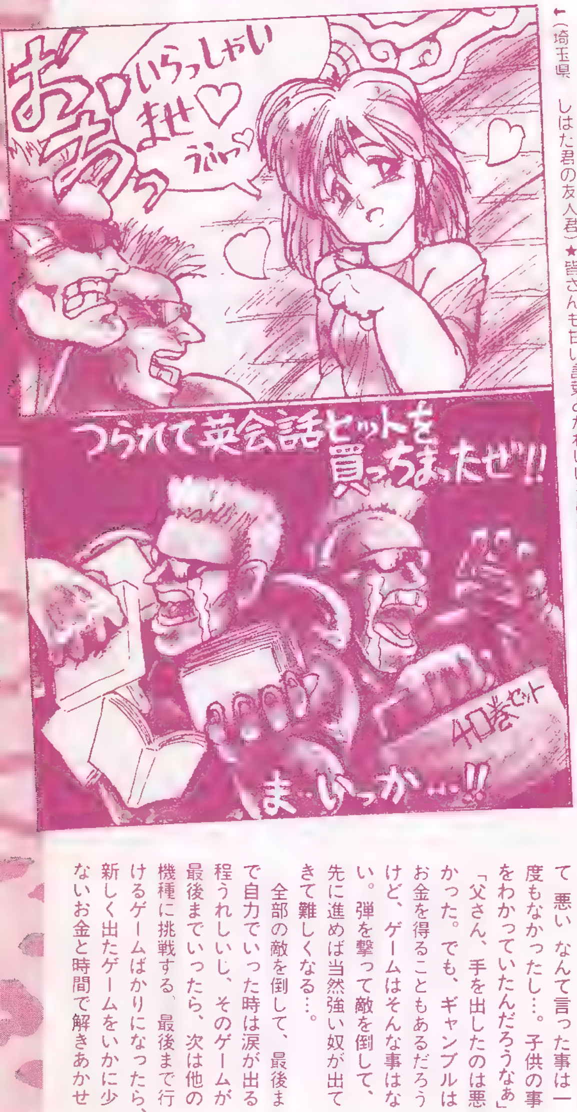
「父さん、ごめんな」

「ん……」

僕は親との話し合いをうまくできなかったけど、みんなはちゃんと言葉でけりをつけてください。親に隠れてコソコソ（ゲーセンに）行くよりも、堂々としてた方が足どりが軽いぞっ!!

（広島県　えいじ君）

★テレカ送ります。



←（埼玉県　しはた君の友人君）★皆さんも甘い言葉とかわいい子には気をつけよう!?　テレカあたり。

ゲームの世界

ふれあい

私も女の子だからって
ゲーセンで差別された経験があります。
でも私はメゲてはいませんよ。
B-JAXさんも私と同じように
店員さんと仲良くしたり、
コミュニケーションノートに
参加したりすることから
始めてみたらどうでしょうか?

——三重県　緑七辻さん



↑(北海道　玉葱消防団君)★ペンネームを改めての登場。世界をつくっているのがよいですね。

ぶたさんに魅せられた私と彼から ペア・ゲーマーのみなさんに

ゲーメストの皆さん、こんにちは。ごく普通のデパートガールだった私は、弟と彼の影響で自らもゲーマーとなってしまいました。

そのきっかけとなったのが「ぶたさん」でした。私は弟の勧めで彼に「ぶたさん」をさせてみたのですが、そのうち私の方がぶたさん達のかわいらしさに夢中になってしまったのです。今では2Pでネーミングを上から下まで「YAS&YUK」に入れ替えるまで、ぶたさんをやめられない体になってしまいました。

(彼の名前が靖なので…)

ただ、まだゲームビギナーの私はあまり戦いには参加せず、いつも画面の隅っこで「伏せ」をして、彼に面クリアしてもらっていました。(そして、ぶたたきげーむの時だけ元気になるのです。)

ある日、初めて2人同時にみらぁぶた面にたどり着くことができました。私がいつもどおりに伏せると、みらぁぶたの様子が変なのです。じたばたと動くのですが、一向に前に進めないのです。そして私が伏せている間に、彼は金縛りにあったみらぁぶたに次々と爆弾を投げつけ、あっという間に面クリア。めでたく幻の「ざ・ですまっち」を行なうことができました。この発見のおかげで、私達は必ずどちらかがチャンプになれるようになりました。

私も昔は多くのカップルと同じ様に、ゲームセンターに行っても「彼が行ない、彼女は見ている」というパターンだったのですが、やはり一緒に行ったからには、自分でもやってみないと、ゲームのおもしろさはわからないですね。彼との理解も深まると思いますし。

ゲーメスト読者の皆さんで自分の彼女がゲームに理解が無い、とお困りでしたら「ぶたさん」とか「メルヘンメイズ」みたいな、かわいいゲームを彼女に見せてあげると良いと思います。で、彼女にゲームってこんなにかわいくておもしろいものなんだってわかってもらい、自分でもしてみたいって気持ちにさせたらもうしめたものです。あとは2Pで心ゆくまで楽しみましょう。

ただ、バリバリのシューティングやアクションの楽しさを、いきなりわからせようとしないようにして下さい。ハードなものにはすぐには馴染めませんし、へたをすると拒否反応が出てしまいます。

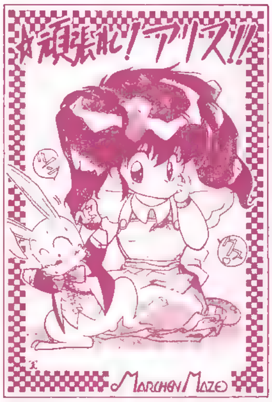
あと、彼女と自分のやりたいゲームが違っていた場合、2Pをする必要はありませんが、隣で見ているようにはして下さい。間違っても「じゃ、おまえがこれやっている間、俺、別のゲームやってるから」などと言って、立ち去らないように。何のために2人でゲームセンターに来ているのかわからなくなってしまいますから。(私はこれでケンカ別れしかけました。)

以上のことに注意していただければ、彼女とあなたの楽しいゲームライフが待っていると思います。がんばって下さい。

P・S　新宿のキャロットさん、どうか「ぶたさん」をいつまでも残しておいて下さい。25歳と28歳の、私と彼の遅先きの青春なんです、あれは。

(千葉県　尾崎由貴さん)

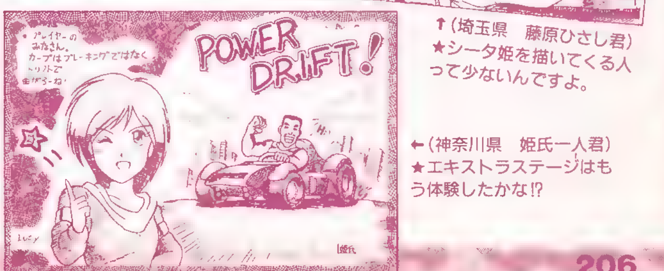
★ほほえましい。うーん、こういうのをぶたも食わぬ仲というんでしたっけ…。(ゴメンナサイ)



↑(大阪府　W-おおま君)★アリスもうさぎもカワイイ♡　テレカあたり。



↑(埼玉県　藤原ひさし君)★シータ姫を描いてくる人って少ないんですよ。



←(神奈川県　姫氏一人君)★エキストラステージはもう体験したかな!?

いきなりくいず

Q 次のキャラクター名、およびゲーム名を答えよ。

①:手、足、首がのびる人気キャラ。
②:自機を操作すると背景が回る戦車ゲーム。
③:3画面ゲーム第2弾。
④:フォースの使い方が勝負を分ける。

A おこたえ
1 怪物くん
2 SENJYO
3 TX1-V8
4 スターウォーズ

正解数が…
0:あなたは普通です。
1:さてはあなたは一般人。
2以上:変態を自覚しなさい。
(奈良県　JR闘械君)
★イジワル!!

私はゲーセン・バイトギャル 一度お店にいらっしゃい

☆みなさんこんにちは。私は関西大学正門前通りの「チャレンジャー」というゲーセンでバイトをしている女の子です。今日はちょっと「チャレンジャー」の店の紹介をさせて下さいね。

関西大学正門前通りにはゲーセンがずらっと並んでいますが、なんてったってチャレンジャーが1番。入口すぐのところにあるファイナルラップはいつもすごい人だかり。ファイナルラップ8台並んでいるのは自慢です。

あともう1つ自慢できるのがビリヤード場。雰囲気がすごく良くって、おまけに安い。その人気は衰えることがありません。

客層はやっぱり関大生が多いけど、みんなみんないい人ばっかり。気軽にアルバイトの私たちに声をかけてくれます。声をかけてくれるって言ったって、軟派とかそういうのじゃなくって、店を出る時に「バイバ〜イ」って手を振ってくれたりとかね。

とにかくアットホームな元気で明るいゲームセンターです。(今日こうしてゲーメストにお便りを書いているのも、常連の×君が私にゲーメストを見せてくれたからで、私生まれて初めてこの雑誌を読んだけど、なかなか面白いですね、これって。)

チャレンジャーでのバイトも始めてから4ヵ月。時々ゲームをながめてて、つい仕事を怠っちゃったりと失敗もあるけど(だってメルヘンメイズってとってもかわいいんだもん)もうちょっとバイト続けるつもり。だって、まわりの人がみんないい人だもん。このバイト楽しいし。

みなさん一度チャレンジャーに遊びに来て下さいね。私たちアルバイト生が笑顔でお迎えします。「ゲーメストを見たよ」なんて声をかけてくれたりすると、とってもうれしいんだけどなぁ。じゃあね。

(大阪府　眠れる森の美女さん)

★バイトはまだ続けていますか? 皆さんも関西大学方面に出かけた際にはぜひ立ち寄ってあげてくださいね。

ゴミの捨て方も分からなかった 私はゲーマーの資格がない?

☆ゲーメスト編集部のみなさん、はじめまして。私はゲーム歴6年の中3の男です。先日、私がゲームを始めて以来ほどの大事件がおきました。

それは私が某デパートのあるメーカー直営屋上ゲーセンに友達3人と行ったときのことでした。このゲーセンは、いわゆる家族で楽しめるプレイランドで、そこにはメダルゲームが沢山あり、お菓子をすくい取るゲームもありました。

私と友人3人はその「お菓子すくいゲーム」に燃え上り、持ちきれない程のお菓子を手に入れ、近くのベンチでその「戦利品」を食べていました。

その時、お店の人と私達の間に、アクシデントがおこりました。

お店の人：おい、お前ら、これは何だ!

友達3人がゴミを捨て、それがゴミ箱に入らず、ちらかってしまっていたのです。

友達A：はっ、これってなに?

店：これだ、このゴミだ! 何でこうなっているんだ。

B：知らないよ。俺がやったんじゃないもん。

店：そんなわけないだろ! さあかたづけろ!

C：俺これ知らないもん。

私：…C、おまえだよ。

そう言うとA、B、Cはしぶしぶゴミを拾って、ゴミ箱に捨てました。時間にするとたった10秒弱ぐらいでしたが、私にとってはものすごく長く感じられました。その店の人が本当に怒っている目をして私をずっと見ていたからです。その目は私に「おまえら、それでもゲーマーか! マナーも知らないのか!」と怒鳴っているかのようでした。

その後私達はその場を去り別の場所で話しました。

A：なんだよ、さっきのヤツ。ふざけんなよ、ちくしょー。

B：そうだよな。ゴミ集めは自分の仕事だろうが。

C：今度、追いかけてぶっ殺したろーか!

などと、とんでもない会話をしてました。

友達3人は店の人をきらいになっていましたが、私はそんなこととは別に、自分の行動がはずかしくなりました。

いつもゲーメストを読んでマナーの話がでると、「あっ、そうだよな」とか思って、マナーについては最大限守ってきたつもりでした。でも、この事があってから、私は「自分はゲーマーとして最低なやつなんじゃないか」と思うようになりました。

マナーを守ってないやつがいると、そいつに注意していた私でしたが、そんな私が身近かな友達のマナーに、それどころか自分のマナーにすら気付いていなかったのです。そんなやつゲーマーの風上にもおけない恥ずかしいやつです。

これ以来、私はゲーセンに行くのをやめてます。マナーが守れない自分はゲーマーじゃないからです。ほんの少量のゴミの問題ですが、この事件は私のゲーマー生命を止めるかのごとく、私にのしかかってきています。

私はどうすればよいのでしょうか? マナーはゲーセンの基本的なルール。それが無いやつはゲームをプレイする資格がないのでは…。編集部の皆さんはどのようにお考えですか。たった少しのマナー。それがゲーセンには大切なのです。

(千葉県　井上龍二君)

★ゲーマーのマナーというよりは、社会生活を営む上でのマナーの問題ですよね、ゴミを捨てるってことは。でも、井上君。そんなに悲観しないで。次からは気をつければいいじゃない。誰も君にゲーマーの資格がないなんて思わないよ。(反省してるんだし)テレカあたり。

今月のおめでたい方

ああ感ちがい

☆ある日僕が友人Y、S、Tと一緒に、ゲーメスト10月号のゲームバカ度チェックをやっていた時のことです。

ちょうど9番にさしかかった時、僕は何を感ちがいしたのか、「障子を破って…」の障子(しょうじ)をPIIのショウ子とまちがえて読んでしまい、「ショウ子を破って(ショウ子に勝って…スッポンポン)手を出し(想像におまかせします)触手と言ったことがある」(解度不明)と読みとってしまい、思わず「そんなうらやましい奴がいるのか〜」と叫んでしまいました。

……突きささる3人の6本(?)の視線。この瞬間、僕はいっぺんに3人の友人を失いました。

(東京都　ドグマNo.008君)

★君の頭の中には潜在的にショウ子ちゃんが居ついているようです…。



↑(兵庫県　なたねあぶらさん)★くの一の瞳は何を見つめるのか!?



↑(大分県　1億玉砕たてぴー君)★そうか…投げてくるのはちくわだったのか…。

ゲームは バクハツダっ!!

ついにグラII1周しました。
巷では10周以上する人もいるのに…
と思われるかもしれません。
でも10周も1周クリアも
感動することに違いはないと思います。

広島県 CAB・TOMO君

初号は倒せない? 高くツキました大感違い

☆某月某日、彼はベラボーマンをやっていました。彼は18面でゾルタンに頭をけられて終わってしまいました。
そこで彼は事前に両替してあったお金を入れて、コンティニューをしまくって32面まで行きました。ところが彼は大いなる誤解をしていたのです。「初号は倒せない」と。(永パ防止キャラは倒せない事が多いから)
彼は初号を倒さずに、固いB.ベラボーを倒し、爆田博士の所まで行きました。しかも彼は爆田博士の弱点を知らずに、胴体を攻撃していました。彼が弱点をみつけた時には、コインはもうありませんでした。(ちなみに、コインは18枚ぐらいあって、その内32面で10枚ぐらい使いました。)
その後、彼はゲーメスト8月号を読んで、初号を倒せると知って、驚きのあまり麻雀ゲームしかやらなくなってしまいました。
P・S 実は彼とは自分のことです。(ちなみに、僕は普通ほとんどコンティニューしません。)今ではゲーメスト9月号を参考にして1コインクリアをめざしています。(もうすぐ!)

(宮崎県 大呆けの亜沙神君)

★もう1コインクリアはできたかな? しかしナムコの場合、永パ防止キャラが倒せるゲームも多いようで…。

笑わずに聞いて! 私のゲーセン体験

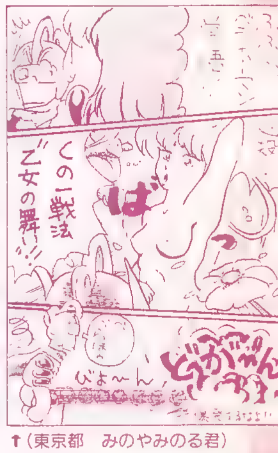
☆これは、私が都心のゲーセンへ行ける数少ないチャンスの日に、ムリヤリ友人をひきずって出かけた時の出来事です。
その日は私の会社が休みの日(学生にとっては平日)で、午前中の人が少ない時間にプレイしようと早い時間にゲーセンへ向かいました。行ってみると、やぁやぁすいてる!「わーい」私は喜んで、さてどのゲームからプレイしようかなーわくわく♡と店内をウロウロして、結局「ファイナルラップ」を友人とやる事にしました。
ところが、ファイナルラップのイスに座わり、コインを入れた時「ちょっといい?」と中年のおばさんとおじさんが背後に立ちました。「ちっともよくねーんだよ」と思いながらも、私と友人は「はいっ」と、にこやかな笑顔をみせて返事をしました。
すまと、おばさんがやおら警察手帳を出して「今日は何?」と聞くので(げっ補導員だぁッ!)と私は一瞬とまどいましたが、平気々々。定期券を見せて、「社会人です」と言うと、おばさんは(しまったぁ、まちがったぜィ)というひきつった顔をして「ふーん××に住んでるの」と定期の地名をあたかも知ってるかのようにたずね、そのまま去って行きました。あーよかった。
でも私も友人も、はっきり言って中学生にしか見えないんです…次回からはもっと大人に見えるカッコをしないとだめなのかなー…。(余談ですが、その日ギャラクシーフォースで目立って、恥ずかしかった時にも「あの女の子中学生だよ」とまちがえられました…。うっうっ…どうして!? どうしてなの!?)

(東京都 秋山基哉さん 18歳)

★あー愉快ユカイ。テレカあたり。

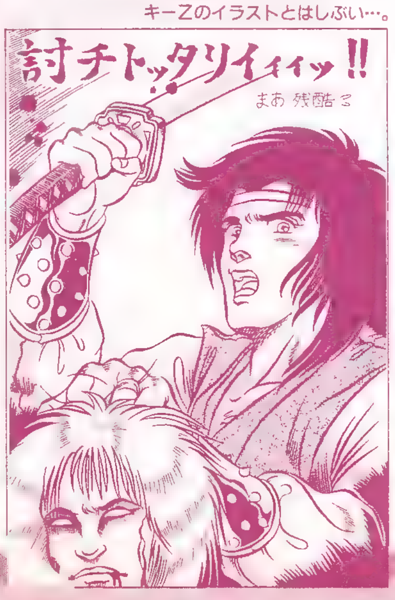


↑(鹿児島県 藤原景清君)★怨念がこもったような甲らのヘイケガニもこうなってしまえばギャグですなあ。



↑(東京都 みのやみのる君)★お下劣…。

↓(茨城県 Siva君)★カプキーZのイラストとはしぶい…。



→(東京都 K^2君)★最後の忍道。エンディングはなかなか良いぞ!!



神様セタ様お願いだ PIIビデオを出しなさい!!

☆その日、行きつけのゲーセンからスーパーリアル麻雀PIIが消えた…。この時私は腸をねじ切られ、胃をにぎりつぶされたような怒りと悲しみを覚えた。
私は顔なじみの店長に猛烈に抗議したが、「インカムの面で他の機種にかえた」と言われてしまい、それ以上何も言うことはできなかった。
思いおこせば、私とPIIが出会ってからはや2年。こりゃーサギだと思いつつも、楽しんでいた。その間の投資額は5万円を越す(一部から「まだ甘い」の声が聞こえそうでこわい…御)と思われる。それほど私にとっては最高のゲームだった。そのPIIを消してしまっていいのか!?
そこで私の提案。「SETAさん、このゲーム史にさんぜんと輝き、後世に語り継がれるであろうPIIをVIDEO化して、世に残すべきではないでしょうか! このまま消えていかせるのはあまりにもおしい!!

(福岡県 正直トマス君)

★……。(思わず絶句してしまう御)

あなたのゲーム自慢度

(イヤミ度)ちぇっく

以下の質問に○×で答えて下さい

①：ゲームをクリアして、誰もエンディングを見ていないのに気付き、わざとらしくセキばらいして注目されようとした。

②：人から教えてもらったコマンドを友達に自慢した。

③：ゲーセンに行くと必ず金をみせびらかす。

④：自分がクリアしたゲームを他人がやっていると、高慢な態度で見る。

⑤：あまり知らないゲームでも知ったかぶりをする。

⑥：２人同時プレイをすると、片方の人に必ず悪口をいう。

⑦：ゲーメストなど俺に必要はない。（僕は違う）

⑧：得意なゲームで死ぬと、必ず言いわけをする。

⑨：２人同時プレイで先に死んでも言いわけする。

⑩：自分の栄光のために「このゲームクリアした」とウソをついたことがある。

⑪：ハン、フッ、ケッ、などのセリフを、人に聞こえるようにゲーセン内で言う。

⑫：ゲームをクリアしても何コインかかったか言わない。

⑬：ＰⅡだＰⅢだとか言っているが、実はマージャンを知らない。

⑭：最近むなしさを感じた。

⑮：両替したお金をサイフでなくポケットに入れる。

○の数が……

15……日本一はあなただ！（イ○ミタイプ）全国のゲーセンを歩きまわってください。

14～11…日本二は（たぶん）あなたよ♡（ス○オタイプ）県内のゲーセンを歩き回ってください。

10～6…やるっきゃない（スチュ○ーデス物語）市町村内で歩き回って実力をつけましょう。

5～3…復活可能です。家でゲーメストでも読みましょう。

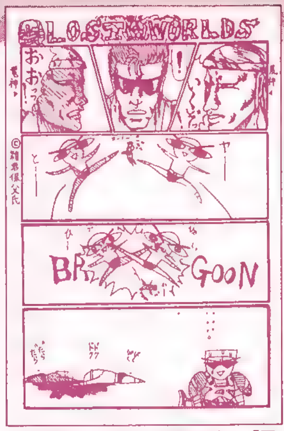
2～1…まぁそんなに悪くないでしょう。

0………清く正しくゲームを愛するお方。

注：各地で自慢する時は、相手をよく見てからにしましょう。

（千葉県　H・T・B・S・N・HAHA君）

★13番が○の人が多かったりして…。



↑（東京都　天帝川名景清君）★「雷神と風神をなめてかかるんじゃねぇ」…これならなめてかかってもよい!?



↑（奈良県　ラメキオ君）★いい迷惑のシモンでした…。

パロディゲーム大集合

3カ月も休んでいると御の頭もボケ気味。休みボケをふっとばすくらい笑わせてくれーい!!

グラⅡオリンピック開幕!?
GOFER THE GOLD

by KOMANI & TAIKO

☆地球のソウルオリンピックにちなんで、惑星グラディウスでもオリンピックが開かれるぞ。種目は次の4つだ。

○100ｍダッシュ…ボタンを連打してクラブを走らせろ。クラブがトロいのでツライ。

○水晶よけ…スピードアップ5段階で水晶をぬける。反射神経が必要。

○ハードル…ジャンプモアイを操作して、ハードルを越えていこう。(足がないのになぁ…)

○3周目4面復活競技…見ての通り。かなりツライぞ!!ガンバレ!!

（長崎県　ハコテンのコンペ君）

★モアイはイオンリングでハードルを全部倒してしまうのだろうから、競技らしくならないかも？　梅だい。

がんばれエレベーターガール!!
パワーリフト

by SECO・

☆君は某一流デパートのエレベーターガール（?）になって、1秒でも早くお客様を目的の階に運ぶのが使命だ！　途中に出てくるスピードアップアイテムを1個でも多く取って、早く早くお客様を連れて行くんだ！

パワーアップは3種類。

●エレベーターの上下スピードが速くなる（15段階）。

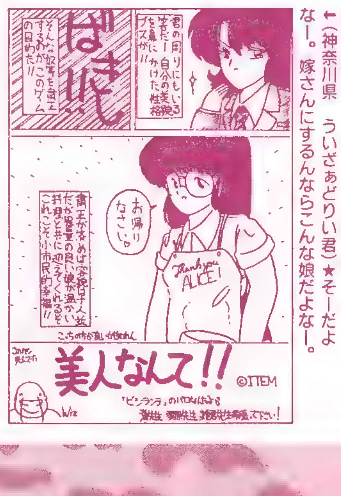
●エレベーターのドアの開閉スピードが速くなる(5段階)

●待ち客のいない階を自動的に感知して、通過する事ができる様になる。

ちなみに、これは体感ゲームであり、制限時間はない！　ただ15速のエレベーターの上下速度に君は何秒耐えていけるだろうか？　ゲームを終えて出てくると、どんな奴でもエレベーター酔いしているのはまちがいない。

（愛知県　あぷりさん）

★このコーナーで常連化しつつあるあぷりさんですが、パロゲーとしてのまとめ方はなかなかの腕前。竹でしょう。



←（神奈川県　ういざぁどりい君）★そーだよなー。嫁さんにするんならこんな娘だよなー。

ショート＆ショート
パロゲー短編集

☆オペレーショントウフ

by　ホントー

ジャパンにあるという伝説の秘食「豆腐」を探し出し、その場で食べれるという体感グルメゲーム。

☆ゲ・バラバラ

by　エースNK

急げ！　体についたダイナマイト100個を10秒以内に取りはずせ！　究極実感体感ゲーム。

☆スペース針屋

by　ウガーッ

針をふるえば世界一!!　のハリヤーとなり、多くの人々を刺し殺せ！(おいおい、治療するんじゃないのかね…御)

経絡秘孔を突ける新感覚体感ゲーム。おあちゃちゃちゃあ!!（ちと古いかな?）

☆ハテナ?

by　エースNK

その名の通り全くわからないゲーム。今だに全貌は明らかではない。プレイするたびにわけがわからんゲーム。

☆A-JAXカード

by　大波

☆いかなるキャッシュカード用金庫でも開けられるというA-JAXカード。それをめぐるドロボー達の愛と感動の争奪戦シューティングゲーム。

☆ストリートファイガー

by　キムコ

ディグダグへの復讐に燃えるファイガーが新必殺技「扇風拳」をひっさげて帰ってきた。熱血拳法ゲーム。

P・S　このすべてのパロディゲームをB-JAXさんにささげます。これを見て元気を出してもらえばいいなぁ、と思っています。

（愛知県　りあき君）

★最後の追信が泣かせます。思わず松のテレカ当たり…と言いたいところだけど、メインのパロゲーは中の上といったところ？　竹です。ゴメン。

こちらこだわり派

夏休み前、私はあるゲームメーカーのバイトの面接をうけたのですが、「ああ、○×大の子ね。お宅の子、前に使ってたけど遊ぶし遅刻するしダメ」と落とされました。割とそのメーカー好きだったので、がっくりきました。

——富山県　みるるぁーが

メンテナンスにはうるさい私。どうせやるなら楽しくプレイしたいのです。

☆僕は、ゲームが好きな故にゲームに関する不満を人一倍抱いている1人のゲーマーです。

あるとき近所のゲーセンのうちの1軒に、ベラボーマンが入りました。どうせここも…と思いつつ見ると、「故障中」…入荷と同時に故障か、と半分呆れて帰りました。

数日後行ってみると、一応直ってはいたものの、画面が異様に暗い。そのため、海底や忍者屋敷等では障害物や迷路の形状がまるで判らず、見にくいことこのうえないのです。

好きでもないゲームならともかく、自分の好きなゲームの1つで、しかもあれだけひどい状態を放っておくわけにはいきません。相手が相手だから、無駄だとは判っていましたが、数日後その台を直させることを決行（？）しました。

しかし、その店の定員の1人に言ったところ、僕の言葉が終わると同時に「直せないよ」と一言だけ（本当に一言だけ）言って行ってしまいました。まるで客の意見など全く聞く耳持たんという様な態度で。

呆れて怒る気にもなれなかったので、その日は帰りましたが、次の日別の店員に言ってもやはりはっきりと拒否されました。直すどころか、これで迷惑している客もいるんだという事も解ってもらえなかった様です。これ以上何を言っても無駄だと思い、溜め息をつきつつ店を出たのでした。

明らかにプレイに支障をきたす程なのに、なぜ直せないのでしょうか？　映像調整の仕方すら知らないのでしょうか。誰も言いにこないからと、台の異常に気付いていながらそれで平気で客から金を取るとは…。そしてこういう店に限って「文句があるなら来るな」と、思い上がったことを言うんですよね。

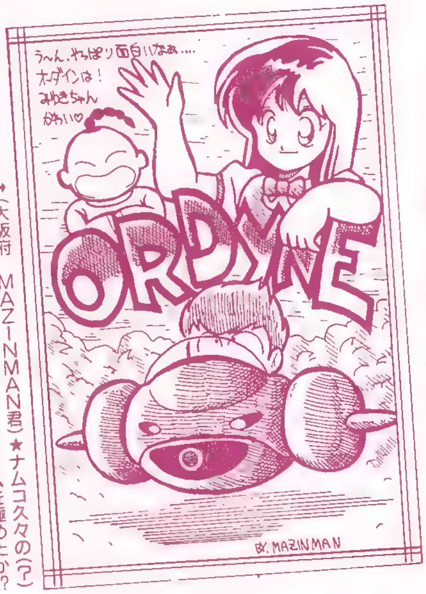
更に不思議なのは、そんな台に平気で金を出す客が多いという事です。自分がやってる台の異常や故障を店に訴えるところか、不満にすら感じないなんて。「俺の金でやってるんだ、ほっとけ!」と言われるかもしれませんが、悪い店を更に悪くするのはそういういい加減な客達なんですよ。店も店ならプレイヤーもプレイヤーです。

僕はこういう事に関しては、好きだからこそ誰よりもうるさいんです。特に操作性については敏感で、プレイしててあまりにひどい場合は店員に言うか、言っても直してくれなかったり直してくれそうにない場合は、その台（または店）ではもうやらないようにしています。

ゲームは楽しくとは言っても、偽りの楽しみなどいりません。店のいい加減な態度と妥協してうわべだけ楽しんでも、店が付け上がって余計に悪くなるだけです。もっとも僕1人だけそうしても変わり者扱いされるだけでしょうが。僕は自分の考えを人に押し付けるつもりはありませんが、それでも僕は自分のポリシーを守り続けるつもりです。

（神奈川県　向田英昭君）

★メンテナンスに関しては、このコーナーでも度々話題にあがりますが、向田君の言うように、同じゲームならば最もやりやすい状態でプレイしたいもの。私だって大好きなゲームの操作系がこわれてたら悲しくなっちゃうもんね。

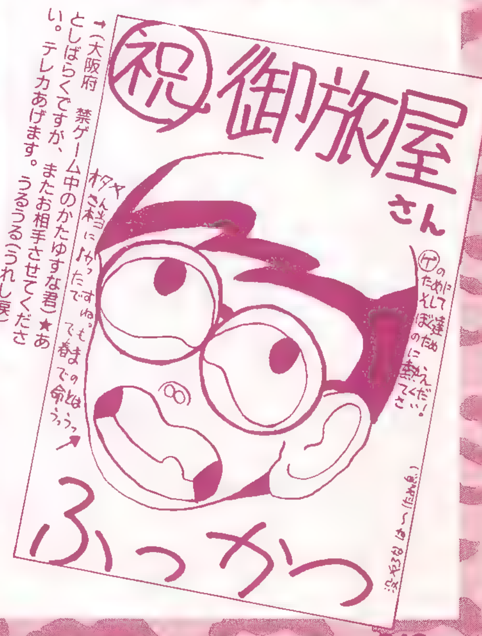


➡（大阪府　MAZINMAN君）★ナムコ久々の(?)コミカルシューティング。君はドリームを極めたか!?



➡（茨城県　虎気功あんく君）★妙に子供達の体形がよい…。やはり修業しているのであろーか!?


⬆（兵庫県　さーむら君）★景清を待ちうける2人。こうして見るとなかなか渋い。



➡（大阪府　禁ゲーム中のかたゆすな君）★あとしばらくですが、またお相手させてください。テレカあげます。　うるうる（うれし涙）

カラーテレカデザインコンテスト応募要項!!

49ページから始まるカラーイラスト特集は見てくれたかな？　さて、いよいよこの中からテレフォンカードのデザインとなる絵が選ばれるわけだけども、どれもこれも力作揃いで編集部の手にはおえないっ!!と・いうわけで、例によって**読者選考**でいきたいと思います。アンケートハガキを見てくれ／

コンテスト選考用の回答欄に、このイラストのテレカがほしいぃぃっ!!という作品の番号を、**3つ**だけ書いて、送ってね。左はじの二重ワクの中には、その中でイチバン欲しい作品の番号を入れてちょうだい。最終的に採用されたデザインを支持した人の中から1枚につき5名、**計25名**にそのテレカをプレゼントするぞっ／

さらにさらにっ、応募してくれた人全員の中から、バインダーとテレカを各5名にプレゼントッ／　どひ――こいつぁ秋から景気がいいねえ／　へへっど〜もっいいかおしてるねぇ。(意味不明)ほんではバカスカ山のよーな応募をお待ちしておりますぞ!!



←（栃木県　倉井俊行君）★意味がわかんないんですけど…!?

PCエンジンをアーケードゲームと比べるなんて野暮じゃない？

私は7月号P55の「PCエンジンゲーマーよR-TYPEの偉大さを知れ」の記事を読んで、今のゲーセンゲーマーの考え方をありありと見たような気がしました。あの様な考え方は、ゲーセンゲーマーの中では、今や当たり前の様になっていると思います。

誇張して言うと、ゲームセンターにあるゲーム以外はゲームではない、という様な考え方としてです。これは言い過ぎですが、似たような意識が皆さんにもあるでしょう。言い方を換えれば、家庭用ゲーム機のハードは、当然業務用機に比べると落ちます。しかしその事が感じられるのは、皆さんがアーケードゲームからの移植ゲームを見た時ではないでしょうか。例をあげるとアルゴスの戦士、サラマンダ等です。

アーケードで好きだったゲームの移植ものを期待して買ってきてみると、全然違っているので失望し、家庭用ゲーム機なんて駄目なんだと思い、馬鹿にするようになってしまったのでしょう。

確かにファミコンユーザーやPCエンジンユーザーは無知なところがあります。ゲームセンターに来て「あー、これビックリ○ンの真似じゃん」とか「ゲーセンにもR-TYPEが出たらしいよ」「でもまだIIは出てないんじゃない」とか、アウトランを見て「これハイウェイスターの真似じゃん」などとアホな事をのたまっていく人もいます。

確かにそれは僕から見ても「バカじゃん」としか思えませんが、無知な人にばかにされたからって、対抗してばかにしかえすのは間違っています。

家庭用ゲームでハード的に見劣り、聞き劣りするものでも、アーケードゲームを知らなければ、良いゲームは楽しく遊べます。それに、家庭用ゲームは確かにアーケードゲームを真似たりしていますが、アーケードゲームも家庭用ゲームから良いところを取り入れたりしています。

ゲーセンゲーマーもゲームを愛する人達であるはずです。ですから一概に家庭用ゲームは駄目だ、などとは思わないでください。それに良く考えてみれば、ゲームセンターのゲームはあなた自身のものではないし、ハードの上限も無いのです。比べるのは野暮だし、自分のもののように考え過ぎてはいけないと思います。

（千葉県　田中雅之君）

★皆さんのご意見は？

ちょっとそこのあなた！こんなゲームで叫んでいませんか…？「波動拳!!」

・これはうなずける編

①：功里金団……もちろん「グーチョキ波」を出す時。

②：虎への道……「虎気功」を発射する時。

③：妖怪道中記……気合を最大にして発射するとき。

④：R-TYPE……エネルギーをフルゲージまでためて波動砲を発射する時。

⑤：メルヘンメイズ……1番大きいシャボン玉を発射する時。

⑥：獣王記……オオカミに変身し、火の玉を発射する時。

・ちょっと苦しいかな編

⑦：ベラボーマン……波動弾を取りボタンを思い切りたたく時。

⑧：バレーボールゲーム一般……アタックで相手チーム選手をふっ飛ばす時。

⑨：ドラゴン忍者……気合をためてパンチを出す時。

⑩：アサルト……グレネード弾を発射する時。

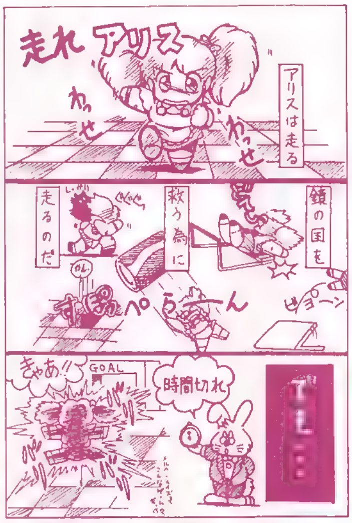
⑪：1943……メガクラッシュで津波を出す時。

⑫：ディグダグ……岩の下に多く敵を集めて一気につぶす時。

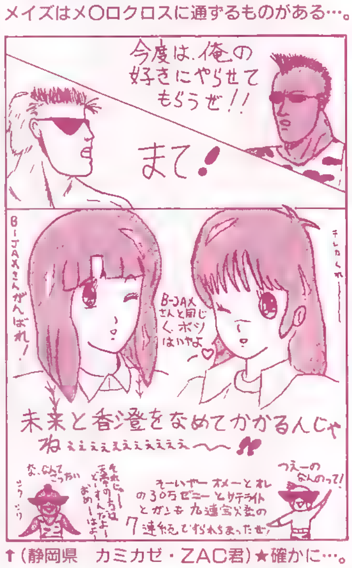
ちなみに、私はこれらのシーンが現れると、自分がやってる時、他人がやってるのを見てる時にかかわらず「波動拳!!」と叫んでしまいます。

（宮城県　小林浩安君）

★「ここまで来るとはなんとマニアじゃ!!」後半はかなりキレてますが、自分が不利になった時、アクションつきの「波動拳!!」の一言でごまかしてしまう程でないと、まだまだ甘いでしょう。ふっふっふ…。



↑（北海道　Pop Off君）★やはりメルヘンメイズはメ○ロクロスに通ずるものがある…。



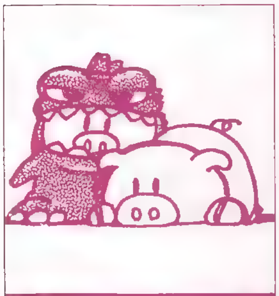
↑（静岡県　カミカゼ・ZAC君）★確かに…。

1988.12

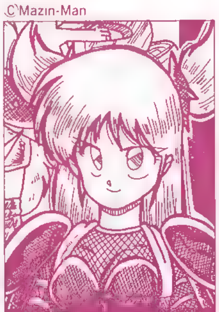
ベストキャラクター'88
&ベストキャラクターゲーム賞

1位 365票 ベラボーマン

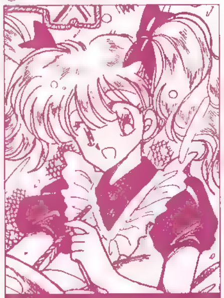
©Mazin-Man ©Akira Kirisawa ©Genpei Production



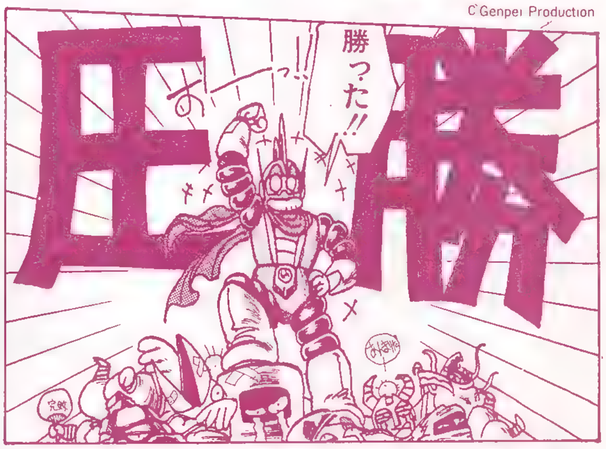
4位……188
ぶたさん一家
(ぶたさん/ジャレコ)



3位……201
わや姫
(ベラボーマン/ナムコ)



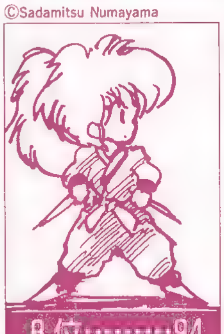
2位……290
アリス
(メルヘンメイズ/ナムコ)



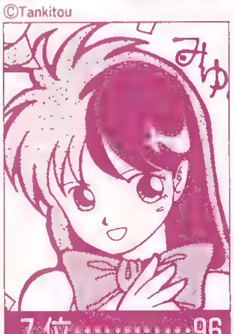
©Mr. ESC ©Sadamitsu Numayama ©Tankitou ©I kun ©Sahmura



9位……93
ビックバイパー
(グラディウスII/コナミ)



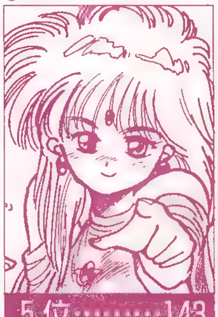
8位……94
くのいち
(忍者ウォリアーズ/タイトー)



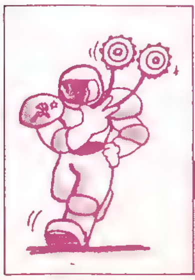
7位……96
みゆきちゃん
(オーダイン/ナムコ)



6位……138
名なしの超戦士
(ロストワールド/カプコン)

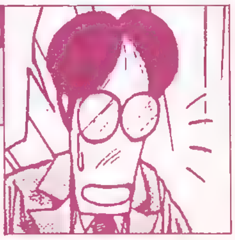


5位……143
シルフィー
(ロストワールド/カプコン)



12位……70
中村 等
(ベラボーマン/ナムコ)

13位……65
ちぇるのぶ
(チェルノブ/DECO)

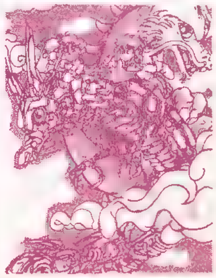




©Mithuo Nagamoto

9位……93
サイバリオン
(サイバリオン/タイトー)

11位……76
ゴーファー
(グラディウスII/コナミ)



—戦場に咲く一輪の花!!—

ベストギャル'88

1位	アリス	290
2位	わや姫	201
3位	シルフィー	143
4位	みゆきちゃん	96
5位	くのいち	94
6位	エミリー	41
7位	ルーシィ	29
7位	ナンシー	29
9位	相原香奈	24
10位	北白川姉妹	14
次点	緑川理香	13
次点	よーこちゃん	12

—憎みきれない憎い奴—

ベスト好敵手'88

1位	わや姫	201
2位	ゴーファー	76
3位	爆田博士	52
4位	天帝バイオス	48
5位	ベンジャミン大久保彦左ェ門	47
6位	パックマンモンスター	43
7位	モアイ	43
8位	ぴすとる大名	40
9位	オプションハンター (グラII)	27
10位	ブラックベラボーマン	25

—いいあじだしてる縁の下!!—

ベストわき役'88

1位	パケット(パケじい)	56
2位	ぴすとる大名	40
3位	特大氷室まんぢう	24
4位	テヌキーチャウド	20
5位	オプション	16
6位	モビちゃん	15
7位	ワースタ野球団(くろまめ、おうさだ、おちあい他)	14
8位	サテライト	10
9位	ウサギの王様	8
10位	1万ゼニー バリアーうさぎ ホーミングレーザー パラメシウムごとき 忍ウォーリの犬	6

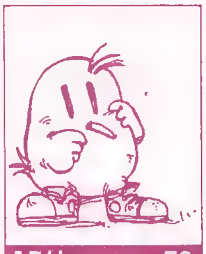
—私が主役だ!!—

ベストプレイヤー'88

1位	ベラボーマン	365
2位	アリス	290
3位	ぶたさん一家	188
4位	名なしの超戦士1P&2P	138
5位	くのいち	94
6位	ビックバイパー	93
6位	サイバリオン	93
8位	ちぇるのぶ	65
9位	泊&珍	62
10位	ティキ	59
11位	月影	47
12位	シモン	45
13位	エミリー	41
14位	パックマン	39
14位	ニンジャ	35
16位	Mr. ヘリ	34
17位	獣王記の自分	32
18位	ルーシー	29
19位	きんとん	28
20位	バビー&ボビー	27

ベストキャラクターゲーム

1位	ベラボーマン	338
2位	メルヘンメイズ	113
3位	ぶたさん	76
4位	ニンジャウォーリアーズ	63
5位	レインボーアイランド	60
6位	ニュージーランドストーリー	49
7位	最後の忍道	23
8位	パワードリフト	20
9位	サイバリオン	18
10位	オーダイン	17



15位……59
ティキ
(ニュージーランドストーリー/タイトー)



14位……62
泊裕一郎&サンデー珍
(オーダイン/ナムコ)

24位	エミリー セガ	41
25位	ぴすとる大名 ナムコ	40
26位	パックマン ナムコ	39
27位	ニンジャ タイトー	35
28位	Mr. ヘリ アイレム	34
29位	獣王記の自分うち、くまさん15 セガ	32
30位	ナンシー タイトー	29
30位	ルーシィ セガ	29

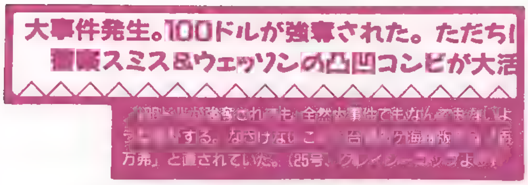
16位	パケット(うちパケじい8)ナムコ	56
17位	爆田博士 ナムコ	52
18位	天帝バイオス カプコン	48
19位	月影 アイレム	47
19位	ベンジャミン ナムコ	47
21位	シモン コナミ	45
22位	モアイ コナミ	43
22位	パックマンモンスター ナムコ	43

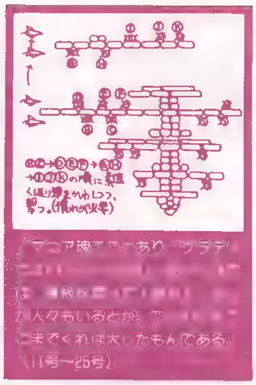
総評

—集計おわって夜が明けて—

今年のキャラクター人気は男性・女性・モンスター・その他の4部門で募集したのですが、どのキャラがどのジャンルに入るかが明確にされていなかったので、全部一括して集計する事にしました。

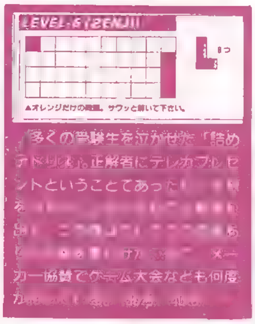
結果は見ての通りですが、1人ひとりのコメントをよんでいくと、それぞれのキャラの個性が見えてきて、なかなか面白かったです。ここには紹介できなかったけれど、クボタマシーン15票、上海の指3票など味のある候補者が多数いました。来年もまた、強烈な個性を持ったキャラクター達がこのページをにぎわしてくれるといいですね!(栗)

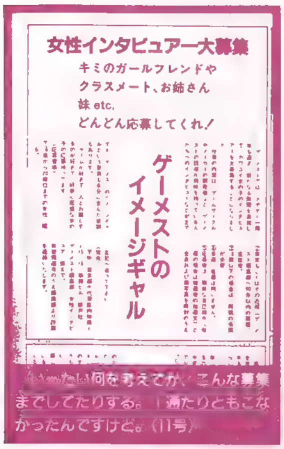




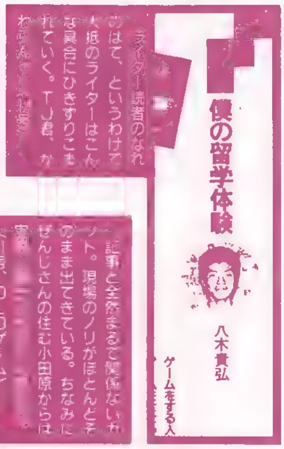


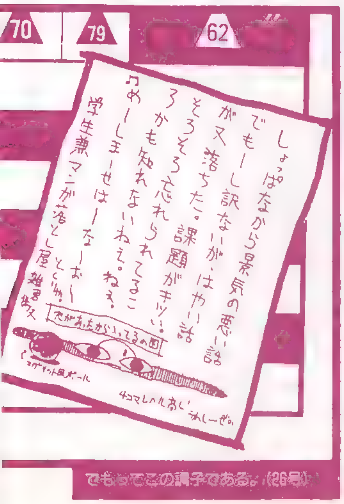




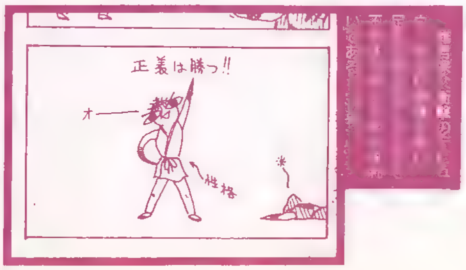












忙で現在休止中である。

30号から1年間、現役業界人による「**水谷瀧のゲームデザイナー入門**」連載。役に立ってた人もいるのでは？

同じく30号より、「**読者が作るゲームデザイン・羽たまご**」開始。何作かが紹介されたが、現在投稿が来ていないので休業中。（オイオイ、ジョーダンはよせ！次々号を見よ！担当者）

いかにもゲーメストらしいといえば、11号から1年以上にわたって連載された、「**超マニア向け講座・グラディウス1千万点への道**」である。グラディウスの復活パターンを、図入りで完全に再現してしまった。マニア向け講座は、続いて「**アフターバーナーII HIT1500への道**」が開始されたが途中のままである。

ウラまで楽しむ!! ゲーメスト

50号も雑誌が出ていれば、時には企画倒れに終わった記事やらわけのわからないミスやらも出てくる。中にはそーいったアラを探すのが楽しみ、という鬼のような読者の方もおられるのう。あまり物事を深く考えないタイプの人間が多い編集部ゆえ、あとから見直してただ笑うしかないような誌面もあった気がする。

毎号毎号尽きぬ話題を提供してくれる誤植だが、その多くは原稿を活字にうちなおす（写植という）段階で起こっている。字の汚なさに加えて、ゲーメストならではの非日常的文体がそれに拍車をかけているわけだが、2度以上にわたる刷り見本のチェック（校正という）によってこれでもまだましになっているという。

中には、これは完全に写植屋さんがねらっているとしか思えない…というような大傑作もあるのだが、誤植の宿命で表には出てこない。

校正者の記憶にある、日の目を見なかった大誤植をいくつか紹介しよう。

「パチンコファイターズ」（パソコンファイターズ）
「ミミズセンセ」（シミズセンセ）
「誘惑弾」（誘導弾）
「ファクマン」（コアクマン）

そう、誤植とは、幾度もの試練を生きぬいてきた、ひとの意識のすき間をかけぬけるタフなサバイバーなのだ。とおっても珍しいのだ。そう考えれば、一体どのような思考の飛躍によってこんな誤植が生まれてきたのか？と推察などしてみる心の余裕も生まれようというものだ。（毎号あるからありがたみがないって？どうもすみません）

雑誌というのは、毎月遅れずに発行されることが第一であるからして、毎月入稿まぎわには大抵編集者やライターたちが大さわぎしながらページ調整をおこなっている。なぜかページのまん中に、ぽかっと空白があったりするのだ。

すっかりハイになった頭でひねり出すようにかいたカットやアオリ文句を見て、作り手の深層心理を知るというのもまたオツなものかもしれない。なぜか載っていないコーナーの事情を察するのもおもしろい。

（ほとんどの場合、ページが足りなくて次号おくりにされている）

ゲーメストの伝統と言えば、載ったマンガが必ず未完に終わるというのがある。創刊号にして、「**DREAMING GAMERS**」なるマンガが載っていたが第2回が出ることはなかった。当時作者が高校生で、原稿を学校の先生に没収されたらしい、と伝説にある。

続いての「**メタルフリークス**」は、ゲームと全然関係ないバトルアクションだったが、1年近く続いたのにうやむやのうちに続きが載らなくなってしまった。

17号から載っているのが、雑君保父改め雑君保プの「**ゲーセンおわらえ**」である。年4回しか載らず、某誌で「超不定期連載中」などと言われる始末であったが、未だに載り続けているあたりマイペースの強みである。目下、パラダイスワールドがどこまで続くかが興味の中心となろう。

読者も人間なら、書き手も人間である。手作りならではの雑誌の味わいを楽しむのも、また本の面白さのひとつではないだろうか？（ないない）

※50号記念特集より再録（314ページに続く）



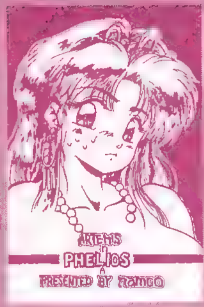
埼玉県　ちゅん・くにひと君



石川県　表裏明でおふんがな君



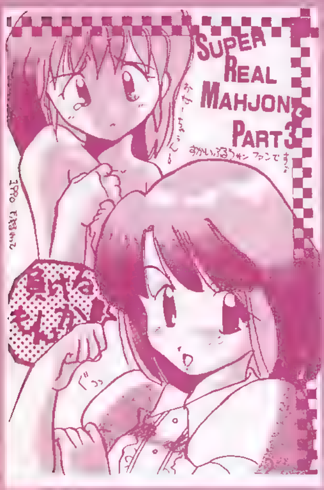
岐阜県　Benevolence太郎君



山形県　[illegible]



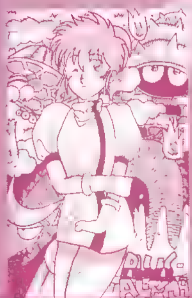
不明　北斗七星君



兵庫県　すぶる宙つ子さん



茨城県　Take. S君



東京都　M・M・K君

愛知県　斎藤千鶴さん





長崎県　AEROSMIT君



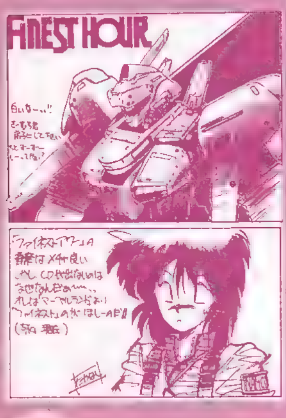
宮城県　[illegible]

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST

1989



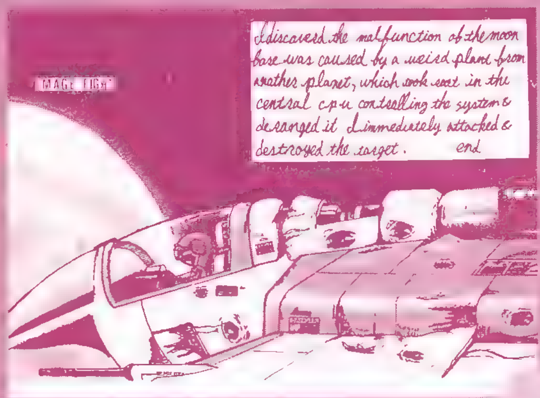
大阪府　GOROでのして君



奈良県　[illegible]ゆうし君

大阪府　草壁・S君





群馬県　中村英彦君

CONTENTS

《ドキ！》
「データイーストさん、次のレコードも期待していますよ。アレンジも早く出してエと言いたいです。ファミコンの横浜港殺人事件もよかった!!本当に待ち遠しいけど、あまり女を待たせないでくださいね」
（VGMコーナー担当・小林静華嬢によるインタビュー）

1989／1月号　88年11月30日発売

気合に期待と誇りを持て！あなどれないカタルシスだ



89年。世代的にはほとんど「今」の時代ですね。表紙は大魔界村開発陣がかきおろし。女の子が㋘の表紙を飾るのは、実はとてもめずらしい。新年ということで、パワードリフトオリジナルカレンダーやら執念で復活の転清カセットレーベルなんかがちょぼっとフロクでついている。かわいい。

ゲーパロコミック「ゲーセンおわらえ」に、読者投稿による「読者様バージョン」この号から登場。アイランドの異能が大量流出して、担当者が迷惑をこうむる。

この本（黙示録）も最初はゲーパロやだぁーめすとを再録しようと考えてたんだけど、重量制限にひっかかるので断念せざるを得なかった。まぁ、いずれ別にまとめて本になるかもね!?

〔217P.〕タイトルまわりが少々マイナーチェンジ。とうとう、というかよーやく「なんだーゾ!!」がなくなりましたなー。

〔218P.〕上『マジカルサウンドシャワー それは僕の涙』…ときどきのってるんだよね、失恋話とか…。しかしサツでマニアなアイランドには似合わないでしょ。ラスト3行目の『僕生きてる!!』はきてるなぁ。

個人的には、アウトランの2人って「別れのドライブ」をしてるように見えるんだが。「こんなにいい天気なのに君にさよなら　明るいサヨナラ」（©高橋ユキヒロ）みたいな。

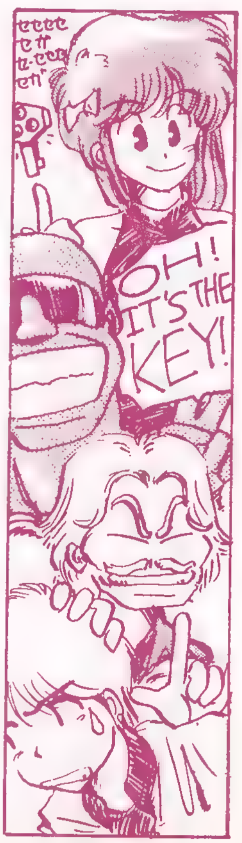
〔219P.〕左上イラスト…おっ、のってますねー。いったいペンネームがいくつあるのか。

左『あぶなーい自衛隊員度ちぇっく!!』…けっこー自衛隊ネタは多いという。さらに実は読者も多いのだった。

〔220P.〕上『自分でも何を言ってるか…』…なんなんでしょうこの人は。テンション高すぎます。

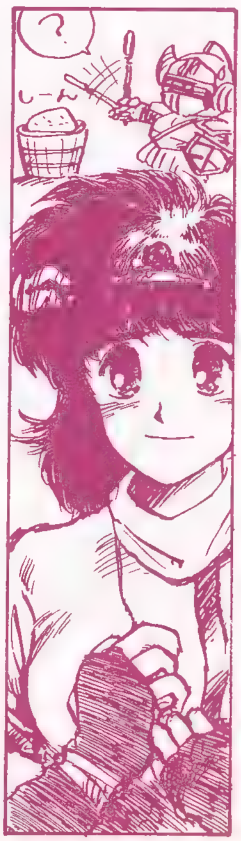
〔223P.〕中央イラストコメント…現在の〆切りは10日前後になってるのでよろしく。

栗原桃郎の証言



ああっ 女····
なつかしすぎますぅ…

カルテットなんてイマドキの若い者は知らんぞみたいな。6年前だもんねぇ。
私は投稿者としてはいーかげんでして㋘には5.6回しか出してなかったような。受験おかったらすぐ編集部入っちまったし…（しかも絵描きのくせに全然絵をかかないという）。まぁあれだ。のるときまってる絵かくより、記事の企画してたほうが面白いという。やっぱ投稿は「のるかボツるかのスリル」につきますな。買ってきた最新号を開くときのあのたまらん緊迫感。手に汗にぎる興奮!!
担当やっててなにが一番不満だったって、「自分で投稿できない」のがつらくてつらくて。何度他誌に投稿しようと思ったことか（笑）。ああ、読者がうらやましい。



それにしても…ゲーマー時代というのはメチャクチャ楽しかったよ。なけなしの金はたいて見知らぬ街のゲーセンにレゲーを探してみたり、勝手なストーリーなんぞ考えてみたり、VGMガンガンかけながらドライブいったり…非生産的なことに異常に熱中してたよね。
あのエネルギーをなんかほかのことに使ってたらとてつもないことができたかもしれんなぁ。などと思いつつやはり「これでいーのだ」と言いきる私。為分とてつもないことやったような気がするもんね。
つーかけで、ほらほら若いもんも負けてんじゃないよ。ゲームは骨までしゃぶんなきゃ。

えとぶん：
栗原桃郎
1992.8.30.

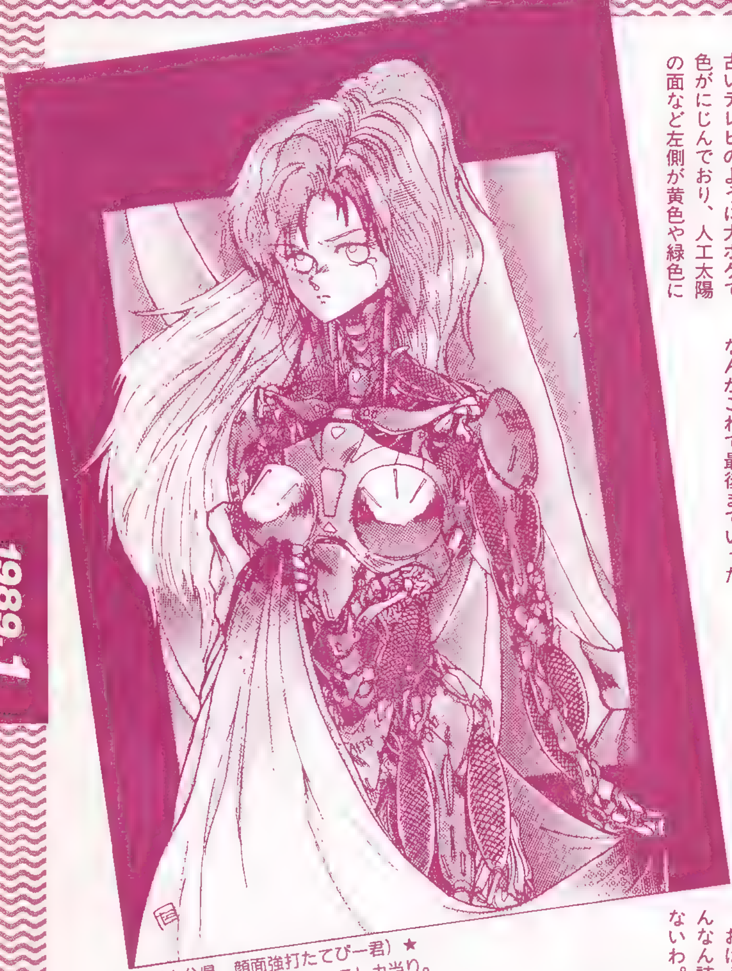


構成 御旅屋喜久 助っ人 すこだTM

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

本社、本社って、その場逃れじゃいいゲーム場はできないんじゃない？



↑（大分県 顔面強打たてぴー君）★超細かい!! 努力をかってテレカ当り。

☆少し前のことですが「このおー」と思うことがありました。僕がよく行くあるデパートのゲーム場の事です。

そこにはグラディウスIIがあるのですが、それがボロボロ。レバーはふにゃふにゃ、ミサイルボタンはとけてるし、コンパネはコスリのため銀色になっていて、その上コンパネが低くてものすごくやりにくい!!

さらに、モニターはうちの古いテレビのように大ボケで、色がにじんでおり、人工太陽の面など左側が黄色や緑色に変化している始末。いったいいつから使ってるんだ!! と思うほどです。

そこで店員のおじさんと話してみたのです。

僕：すいません、このレバーやりにくいんですけど…。

おじさん：あー・・・・これか。前来た業者の人はまだ大丈夫だと言ってたけど…。

僕：けど、やりにくいですよー。

おじ：でも、この前きた人なんかこれで最後までいったよ。

僕：そういう人は何万円もつぎこんでるか、うまい人ですから…

おじ：こんなもんがちょうどいいと言ってたけどなぁ…。

僕：そうですかー!? 替えてくださいよー。

おじ：うーん。

僕：じゃぁ考えておいて下さい。

おじ：あーわかったわー。

僕はそこで帰りました。しかし、しばらくしてまた行ったところ、まるっきり変わってないではありませんか！「あー、あれはまだ使える」の一言であっさり流されてしまいました。

僕はまだあきらめませんでした。ゲーメスト10月号のボツはイヤだの所（オペレーターの皆さんに望むこと）を持って、おじさんの所へ行きました。

おじさんに「これ読んで下さい」と言ったら「今日は集金せんならんから、あした位しか読めへんなぁ」と言います。読む時間ぐらい…と思って黙っていると「おばさんに読んでもらって」と、おじさんは言いました。

おばさんの所へ行くと「なんだこいつは」というような目で見られましたが、呼んでくれました。そしてこう言ったのです。

おばさん：おばさんに、こんなん読まされてもしょうがないわ。

僕：なぜですか？

おば：（ゲームは）全部本社から送ってくるから、私らにはどうすることも出来ないし…。

僕：本社に言ってもダメですか？

おば：そうね、だめやろなあ。でも、だいたいあんたらもあんたらやで。台をおもいっきりたたいたり、こすったり、がちゃがちゃやったり、やらんでもいいと思わへんか？あんたみたいにおとなしい人ばっかりと違うんやで!!」

僕は考えてしまいました。確かにアウトランはメチャクチャやってるし、レバーも必要もなくガチャガチャやっています。けっとばしたりもしています。グラIIのコンパネも銀色にはげています。そう、客のマナーも悪いのです。

さらにおばさんは「あんたらみんなに気をつかっていたら、こんな商売やっていけへん」と、とどめの一発を放ちました。僕は言いくるめられ(?)その場から去りました。

本社だって!? 本社の皆さん、いくら売れるゲームを入れてもメンテナンスをきちんとしなければゲームが死にますよ！ もっと現場を知って下さい!?

ゲーム機が汚くてやりにくいものが多ければ、マナーの悪い人間しか来ませんよ。NTKの店長さん（7月号参照）の名言が光る。「お客様は店を選び店もお客様を選ぶ」……とにかく、もっと流通システムをきちんとしてほしいのです。

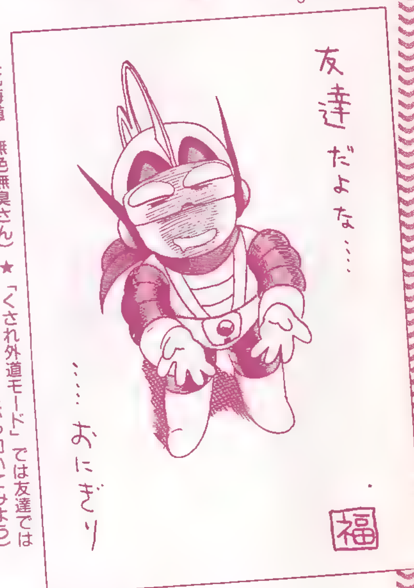
（滋賀県 敷波郁夫君）

★本社と現場が一方通行じゃ…責任逃れはいけません。責任はあくまでお客に対してとるべきでは…。テレカ当り。

ふれあいゲームの世界

大野市のあるゲームセンターは大野市の青少年育成会の会長や大野市の塾の先生が経営しています。おじちゃん達は大野に遊ぶ所がなかったのでゲームセンターをつくったらしいのです。当時は補導員の人達も来てたみたいですが、今では大野市ではゲームセンターは完全に認められていてもう来ません。すべておじちゃん達の交渉の結果でした。

―福井県　SHS-Y・S&A・S



→（北海道　無色無臭さん）★「くされ外道モード」では友達ではないようです。（意味のわからない人は福引男をぶっ叩いてみよう）

マジカルサウンドシャワー それは僕の涙雨、青春シャワー

☆雨が降っていた。道を歩いていると、僕の好きな（2年前から）人が、誰かと仲良く歩いていた…失恋した。

初恋だった。

数秒ボーッとして…走った、走った。そしてあるゲームセンターに入った。すぐにトイレに入って泣いた、泣いた。

5分ぐらいして手ににぎりしめていた5千円。僕にとっては大金だった。これは7日後の彼女の誕生日にアクセサリーでも、と思ってためたお金だった。すべて100円に両替えして、ありとあらゆるゲームをやりまくった。泣いていた。

1時間半ぐらいたって、あと100円になったとき、目の前にOut Runがあった。マジカルにした。最後の100円を入れた。もうこれで終わりだと思った。これからは入試に向けて勉強でもするかと思った。

彼女が乗っている架空の世界だった。架空でもよかった。僕の隣に僕の大好きな人がいる。ヨーロッパを走る2人がいた。

あの人の隣にいたのは僕をいつもバカにしていじめていた奴だった。よりによってあいつとは。何だか自分がアホらしくなってきた。

クラッシュすること数回。ゲームオーバー。ネーム入れだった。残り10秒で、僕はあの人が僕と結婚したときのイニシャルを入れた。○・○…。12位だった。

ゲーセンを出た。店の前で「ありがとう」と礼を言った。こんど来るときはあの人と2人で…。こんど来たときは…。SEGAさん、助手席つきのSUPER OUT RUNでも出して下さいな。

今度のテストで12位に…そして彼女と一緒の大学に…さぁ、ガンバルゾー…カップルがうらやましい今日このごろ。

雨がやんで虹が出ていた。僕生きてる!! インターナショナルビッグヒット・アウトラン最高!!

（愛媛県　ファンキー石井BO君）

★淡くはかない思い出。ジーンときます。ボクも間もなく卒業。彼女との別れ（本当はいない）。シクシク。テレカ当たり。

ABⅡの魅力に父もマイッタ!!

☆僕はある日、父と母の買い物につきあって、犬山のイトーヨーカドーに行きました。そこにはABⅡとコンチネンタルサーカスとファイナルラップが2台ありました。

母は買いものをしていたので、そこに父と行きました。うちの父はゲームセンターというところがきらいで、しぶしぶついてきたのですが、僕がABⅡをやらせると、びっくりしていました!!

そして僕に「これ、すごいなー。ゲームセンターにはこんなのがあるのか」と言って、感心していました。（父はABⅡを5回やったけど、2面までしかいかなかった。）

それからは父もゲームセンターの見方をかえて、時々自分から「ゲームしにいくぞ」と私を誘うようにまでかわったのでした。ABⅡの力はすごい。ちゃんちゃん。

（岐阜県　NAG君）

★筐体といっしょにお父さんの考えも大きく動いたみたいだね。よかったよかった。

いきなりくいず!!

Q: E［　　　］

空らんをうめて下さい。

●E・Tと答えた人…自転車で飛ぶのが好き！

●Eとも!!と答えた人…タモリもサングラス越しのまなざしが好き！

●E電と答えた人…忘れられた言葉が好き！

●E国つくろう鎌倉幕府と答えた人…読む本まちがえちゃいませんか？

●Eま～エレキバンを買うとつぶつぶシートが付いてくるいい気持ちつぶつぶつぶつぶと答えた人…鶴太郎のカツラが好き！

●Eひっひっひっ！　と答えた人…ゲーメストが好き！

（何でやねん!?…㊙）

（埼玉県　小木曽健君）

★いきなりくいず!!　Q：さてこのくいずはゲームとどーいう関係があるでしょう!!　……さては君はだーめすとの読者だなぁぁーっ。（今月はだーめすとに食われたのか、お便りが激減して悲しい㊙）

残念な思いをさせてごめん イタリアはステキな街なんです

☆11月号（46ページ）のB-TURBOさんへ。どうやら私の書き方が悪かったせいで、あなたに大変残念な思いをさせてしまった事を、とても申し訳なく思っています。ごめんなさい。

実際の話、1人旅だったこともあって、回りから「イタリアは恐いぞ～っ!!」とくどすぎる位言われていたので、全財産とられちゃたいへんだ、とついあーいう事になってしまったのです。（おまけに、どろぼーにも、たかりにもしっかり会ってて…何とか盗られる直前で助かってます。）

でも私にとってイタリアは何があってももう一度行きたい国のひとつなんですよ!! 食べ物は安くて美味しかったし、言葉もわかんない私にすごく親切にしてくれた人達もたくさんいたし、なんといっ

↓（東京都　田尻健一君）★（KI）'でキキカイカイ（わかるよね!?）。林々の雰囲気がよいですね。



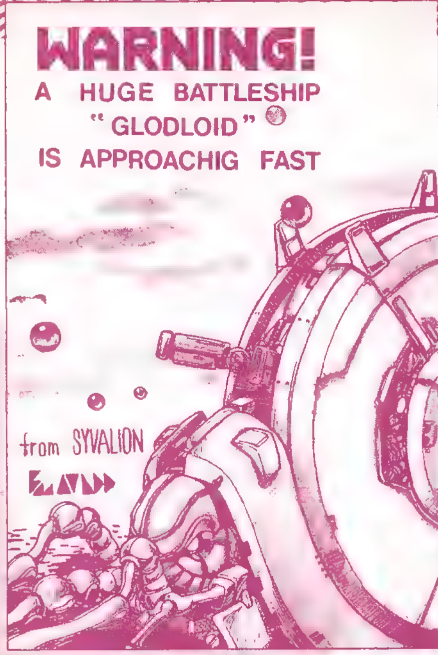
自衛隊員ゲーマーによる
あぶなーい自衛隊員度ちぇっく!!

1	忍者ウォーリアーズのザコがやられるのをみるとかわいそうに思う。
2	銃剣を２つ持って「くノ一」とか「ニンジャ」とかのたまわったことがある。
3	忍者ウォーリアーズのザコと犬の点数の違いに怒りを覚えた事がある。
4	11月号の「だーめすとは、イランド」の自衛官のあんちゃんがＳＤＩをやっている所を読んで、他人事と思えなくて笑えなかった。
5	小銃を持って１人で走りながら「ファミコンウォーズが出たぞ」とやってひんしゅくをかったことがある。
6	迷彩服を着てサングラスをかけ「ちっ、これじゃぁクレオパトラとのデートが台無しだぜ」と言ったことがある。
7	アサルトプラスの女の上官を見て「こんな上官だったらいいな♡」とゲーセンで独り言を言った。
8	逆に航空騎兵物語の上官をみて、ぶっとばしてやりたいと思ったことがある。
9	ブルズアイを10回以上やっているのに、１回もまともにあたらない。

0…まぁこんなもんでしょう。
⑤のあった人…こーいう人が今のはやりな人じゃないんですか。
⑥のあった人…単なるバカです。
⑦のあった人…ヘッ、ヘンタイ!
⑨のあった人…本当に自衛官かおまえ!?（そこのお前だよ）
全部あった人…完全にそまってますね。
（福島県　ACT－Bee）
★全部○だったら最高の自衛隊員？　だけどエラクはなれないなぁー。とにかくオモシロイ。テレカあたり。



←（千葉県　POE君）★はい、そのとーり。



←（バングラー邸内　六鹿〝こわれる〟〝文彦〟職業・独裁者）★このキャラを見て涙したダライアスファンも多いのでは？



↑（徳島県　森沢成祐君）★歌舞伎Zのイラストはやはり少ないのであった…。


↑（大阪府　頼兼和男君）★オテンバわや姫が魅力的!?



↑（東京都　どて松君）★カウンタックだのポルシェだのにブチ当れるのが快感!!　普通じゃ絶対できないもんね。

てもイタリアは美しい!!
それにしてもあなたがうらやましい。５年間もミラノに住んで居られたとか。できる事なら直接お手紙出して、イタリアの事を詳しく聞きたい位ですよ、本当。イタリアゲーセン事情、書いて下さいませんか？　とても興味あるんです。
私も今度またイタリアへ行ったら、ゲーセンでＰＬＡＹしてみようかなーと思ってます。
――という事で〝ＢＩＴＵＲＢＯさんごめんなさい〟のあぶりでしたっ☆
（愛知県　あぶりさん）
★ちょっとした誤解もあったけど、異国の文化に触れることができたお2人。海外経験のない私にはちょっとうらやましい話です。



↑（千葉県　大関利成君）★確かに似ている（ゼンジ氏談）テレカ当り。

ゲームはバクハツだ!!

テレビゲームってけっこーいい趣味だと思う。なんの道具もいらないし、お金も少しでいい。1回やって気に入らなかったら2度とやらなくてもいいし、気に入ったゲームってのはたとえ1面で全滅してもついやってしまう。いかがなもんでしょ？

ー高知県　むいらぷあま君

自分でも何を言ってるか分からない　だけど俺は立派な社会人ゲーマーだぞ

★ども初めまして。突然ではあるが、俺はちまたで有名な郵政職員である。参ったか。（参らねーよ）みんな年賀状買ってね！

ここ数年ファミコンばっかりしてて、ゲーセンには行ってないが、高校の時には帰りによく寄ったもんだ。

特に熱中したゲームが「タイムパイロット」「ディグダグ」「エレベーターアクション」なんてよ、ええ、あまりのなつかしさに涙ちょちょ切らしてんじゃねーよ！「チャイニーズヒーロー」なんてのもあったな。

そうそう、こないだSNK…じゃなかったNHKがよ、ソウル五輪の選手村の中にあるゲームセンター取材してたんだけどよ、ソ連人（なんちゅー言い方）が「エクセリオン」なんて鎌倉時代のゲームやって、しかも楽しんでんだから驚いたね。体感ゲームやらしたその日にゃぁ、ビビリまくって調子崩してよ、薬物使ってドーピングでひっかかっちまうんじゃねーのか。

おっと話がはるかカナダの方向へそれちまったな…。なんてよー、うまい？　うまい？…漫才やってる場合じゃねーか…。

話し戻して、俺は山口県宇部市に住んでいる。ニューヨークよりちょっと田舎かなって感じの街だ。

ところが、これだけの街にも関わらず、ゲーム事情はおさびしい。俺が知ってる限りでは、2カ所それらしい場所はあるのだが、どっちもデパートの中ってんだから笑いがとまらねーぜ、はははは…おかしくねーか…。

片方は台数少ないが、新作の入りは早い。しかし1台で2ゲーム兼用は否めない。この前も「地獄めぐり」をやろうと思ったら、いきなり訳のわからんシューティングが始まりやがって、あっという間に終わっちまったい。もう一方は台は多いが、ゲームは一昔前のもの（R-TYPE、妖怪道中記など）という具合だ。

ところで、やはり日曜日、休日ともなれば、当然のごとくガキ…ーン、打ったー、大きぃー、入ったー、ホームラン！（何とかごまかしたな…）小中高校生の子供が群れる。しかもゲーメストぞろい。俺ははっきり言ってNOT GAMESTなので、こやつらの前でプレイして無残な結果を残せば、バカにされるのは必至。と、まぁこういう方程式が成り立っちゃう関係で、こういう日にはゲームはしない。

幸い俺は日曜出勤することが多いので、休みは平日が多い。ということは、あーた！　貸し切りでっせ、貸し切り。カマキリとちがいまっせ（んなこたわかっとるか）そう!!　たとえベラボーマンで1面クリアできずとも、たとえメルヘンメイズでアリスに見とれてて、敵につき落とされようとも、たとえ迷宮島の1面がとけなくとも（いい加減にやめい）指をさされることはないのだ、イエーイ。（イエイじゃねーって…）

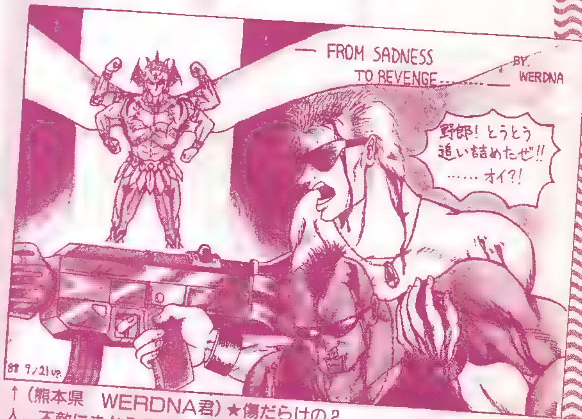
ところで、これ読んでる皆さんは「社会人にもなってゲームにうつつぬかすな！」と思ってるだろうが、俺ぁまだハタチだぜ。ハタチといえば大学の2、3年、浪人した奴なら1、2年てところか。大学生はよくゲームしてるじゃん。だから俺も「僕はまだスネかじりの大学生なんだよーんのじ固め」と偽れば「グラII」のモアイみたいに大きい顔してゲームできるもんね。

（そ、そうかな…）

と、いうわけで、もし宇部の某デパートのゲーセンで、平日「PII」に燃えてるベラボーマンのような奴がいたら、声をかけてくれ！（ゲーム代たかるから…）それじゃぁまた会おうさだはる監督は今期限りで巨人を去るの惑星。

（山口県　近鉄のおタク君）

★あなたは郵政省なんてやめて漫才師になったほうがよいと思われます。テレカ当り。



↑（熊本県　WERDNA君）★傷だらけの2人。不敵にまかえる天帝をオーラで焼きつくせ!!



←（兵庫県　さーむら君）★オーダインシリアス編。テレカ当り。

ショウ子りもなく繰り返す　これがウワサのショウ子現象？

…私は17歳の高校3年生である。私は高1の時に麻雀を覚えた。その頃私は「リアル麻雀PI」に燃えていた。女の子が出てないのはちょっとばかしつまらなかったが、コンピュータが強くても、山にある牌が見えるからツキの違いだと思っていた。

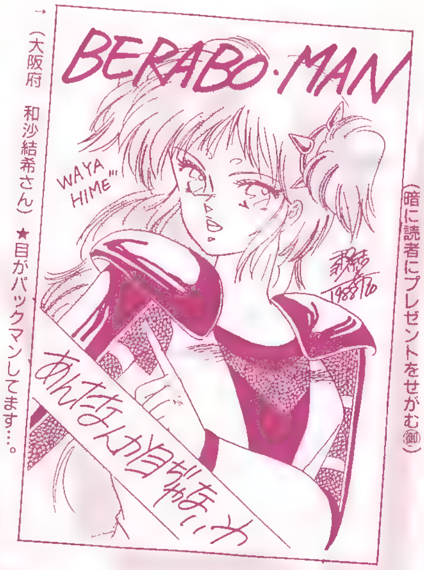
しかし、その甘えが破滅のはじまりなのであった。PIIの登場である。私はちょっと喜んだ。「女の子だ…あのPIに女の子がついたぁ…」などと思ったりした。迷わずに100円玉を入れる…。立直、平和…。「勝負はこれからよ」なんて言われちまって、まいったね、こりゃ。そういうやつに限って負けちまうんだよ、なんて思っていると、私は負けてしまった。私は何か頭にきたので、その日はもうPIIをやらなかった。

次の日またPIIをやった。…強い！　だが私は性格上、強いゲーセン麻雀はうちのめさなきゃ気がすまなかった。それにデモ画面のしょう子の目が私を見ている。

…ふっ、まいったな、俺にほれちまったか、しょう子…



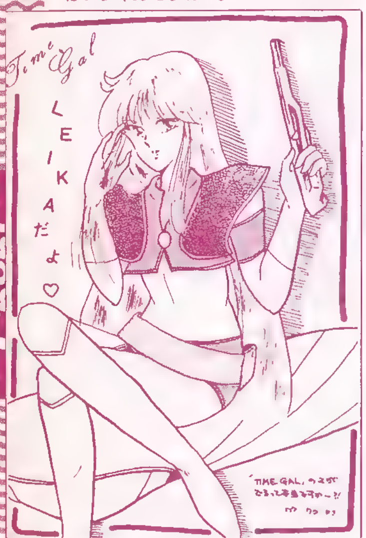
←（千葉県　ついんZ君）★サイバリオンを見て「ナース!!」と叫ぶのは私だけでしょうか。



→（大阪府　和沙結希さん）★目がバックマンしてます…。



→（北海道　玉葱消防団君）★12月26日は私の誕生日なんすけど、クリスマスプレゼントのついでに何かくれませんか、サンタさん!?（暗に読者にプレゼントをせがむ㊙）



↓（大阪府　ZUNGIKUさん）★色っぽいレイカですねェ。ゾクッときます。



→（東京都　佐根和良君）★戻ってきたよん♬（もうすぐ引退だけど…）

などとわけのわからないことを思っては100円玉を投入する。そしてまたやられ、また100円を…。これがうわさに名高い「しょう子現象」であった。

一般に「しょう子シンドローム」と言われるこの現象は、外科的には絶対治せない。本人のやる気次第なのである。

つまり、しょう子を全部脱がしちまって「もういいや」と思うようになるか、コテンパンにやられて「もういいや」と思うようになるか、この2つしか治す方法がないのである。

しかし、前者は3年に1度のラッキーボーイか、井手○介級の腕じゃなきゃだめなので、後者をおすすめしよう。

ちなみに、私は「もういいや」と思ったので「しょう子現象」からぬけ出せた。なんせ4巡目リーチで九連宝燈やられたり、100円入れて、自分が第1ツモをツモ切りしたら「ロン、平和どら2」とか言われちゃったり、人が苦労して親ツパネあがったらいきなり「リーチ、カン、ツモ、立直、自模、ドラ11」とかやられたら誰だって「もういいや」と思うものである。

諸君。これが私の「しょう子現象」の研究結果である。しょう子を見たくて、やられて「ゲロゲロ」とか「アッチョンブリケ」を連発している諸君。一刻も早く「しょう子現象」から抜け出してくれ。

P・S　ちなみにPⅢはあの「かすみ、勝っちゃったぁー」を聞くとメチャ腹が立つので、筐体を壊す前にやめた。

（東京都　ジャン〝YMO〟マイケル・ビンセント君）

★「しょう子シンドローム」の患者達の一刻も早い回復を祈る…。合掌。

ベラボーの悲劇？いーえ喜劇でしょうか？

☆つい最近のことでした。僕と友達Aで某ゲームセンターへ行きました。そこで見てはいけないものを見てしまったのです。

それは必死になってベラボーマンをやっている大柄な学生でした。しかも、その人はにぎりこぶしでコンパネをぶったたいていました。画面を見ると、18面のBベラボーとゾルタンにいじめられていました。

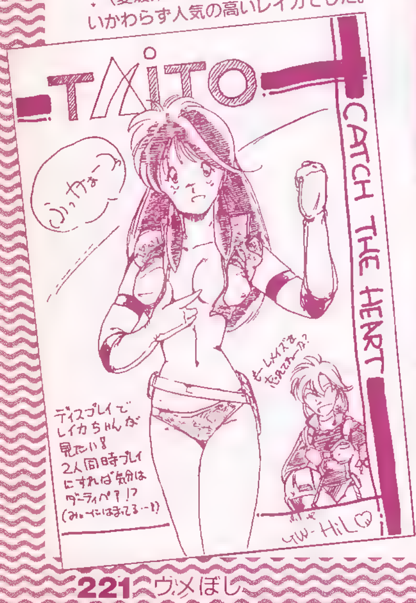
その時です!!「グシャッ」という音とともにコンパネが…。その人は荷物をまとめてさっさと逃げていきました。僕達は1分間ほど動くことができませんでした。

ナムコさん、ベラボーマンはストリートファイターみたいなラバータイプにすれば、こんなことにはならなかったと思いますよ。とくにこのゲームはボタンを強くたたくので…。

（岡山県　ディヴ・モーリン君）

★あのー、ラバータイプのボタンでなんて、やりにくくて大変だと思うんですけど？　しかしこの学生、体育会か何かにでも入ってるんでしょうか。恐るべき怪力!!

↑（愛媛県　GW-HiL♡君）★あいかわらず人気の高いレイカでした。

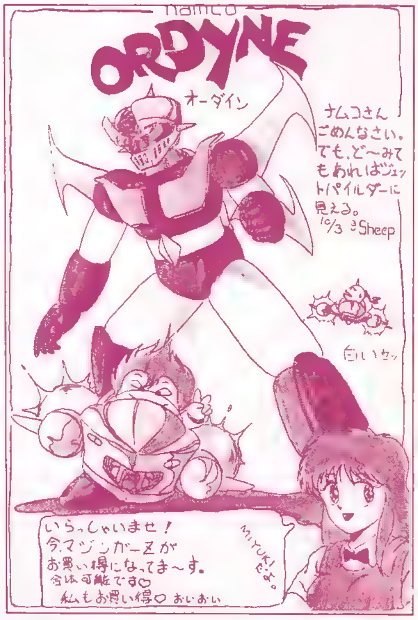




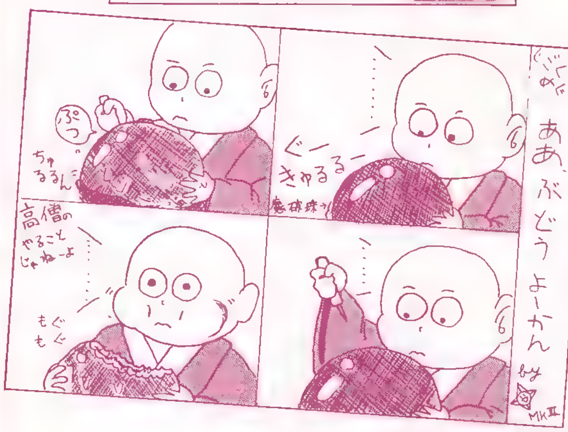
↑（長野県　霧沢陽さん）★どんなにメチャクチャなアガリ方しても「カワイイから許す」©ドクター秩父山

パロディゲーム大集合

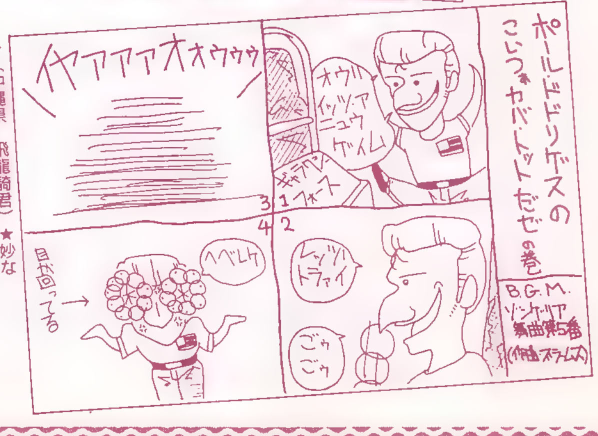
数が少ないくらいなら「かわいいからゆるす!!」（お前は秩父山か!!）しかしパワードリフトが泣く
パワードリフターズはもうやめてくれぇえーっ。



→（長野県　ひつじ君）★やはり光子力研究所のプールから出てくるのでしょうか!?



←（栃木県　響笑翔衝斉MK君!!!）★確かにおいしそうである…うそ。



→（沖縄県　飛龍騎君）★妙な味を出している作品ですなぁ…。

うき？ 猿の惑星？

おさると

by ナムコッコ

☆西暦21××年、人類は第2の地球を求めて惑星探索機にのりこみ、宇宙へと飛びたった。科学者、技術者、軍人、ゲーメスト編集部員…数多くの人間がこの探索機に乗りこんでいたが、その中に1匹のおさるがまぎれこんでいたとは誰も知らなかった。

探索機は順調に飛行を続けていたが、ある日N765星雲から来た宇宙船と衝突してしまい、なぜかおさるだけが宇宙に放り出されてしまった。

「うき？」…目覚めたおさるが見たものは広大な大陸であった。どうやら、おさるは見知らぬ大陸に来たらしい。おさるはそこで暮らすことにした。

数週間後、あの探索機がおさるの住む大陸に着陸してきた。そして侵略をはじめたのである。おさるは激怒した。自分のものである大陸を人類にわたすわけにはいかない。おさるは戦うことを決意した。

ゆけ、おさる!! 奴らの侵略をとめるには「おさると」しかないのだから…。

○2本のレバーでおさるを操作せよ

前進…レバーを2本とも前にたおすと、おさるは歩きます。ただし、20歩以上連続して歩くと足がもつれて転んでしまいます。

後退…レバーを2本とも後ろにたおすと、おさるはブレイクダンス（ムーンウォーク）をしながら後ろに下がります。

転回…レバーを1本だけ上に入れると、おさるは方向転換しますが、あまり連続して転回させると当然のごとくおさるは目をまわして倒れてしまいます。

横転…2本のレバーを同じ横方向に入れると、おさるは転がってくれます。ただし、おさるは止め方を知らないので、障害物がない限り永久に転がっていってしまいます。

○攻撃法

通常、おさるはアメリカンクラッカーで攻撃することしかできませんが、レバーを2本とも外側へたおすと、おさるは急に考えはじめます。そしてボタンを押すと、なんとおさるは九連宝燈をツモることができ、敵に多大なダメージを与えることができます。

リフトゾーンと呼ばれるひょうたん形の赤く光る場所の中心に乗ると、おさるは高くジャンプして昇龍拳をうつことができます。もちろん連射もOKです。

さぁ、君も「おさると」をプレイし、思いっきり爆風をあびてみないか!?

（静岡県　港かっぽれ君）

★おさる大好き男の雑君先生おススメのゲームだ。これをプレイしたら雑君先生もうれしさのあまり「ヨロレイヒ〜ッ」と原稿を落とさなくなるでしょう!? 松のテレカ当り。

美味しん坊主？ それとも単なる貧坊主？

試食めぐり

by TOTO

☆覚蓮坊と東仙坊はすごく貧乏で、ついに食べるものがなくなってしまった。そこで2人はデパートの試食コーナーへと向かった…。

○操作法

トラックボールとボタン1つ。トラックボールで主人公を操作し、試食コーナーでボタンを連射!! おばさんが「もうよしな」と言うまでは終わらないぞ!!

面が進むとウィッキーさんや街かどテレビなどにつかまってしまう。もしつかまるとタイムロスだ。全デパートをクリアすると感動のエンディングがキミを待っているぞ。

（千葉県　常連になりたい）

★試食コーナーへ向かうのがちょっと恥ずかしいアナタに、オススメのゲーム!? もっと細かい所も考えてみてもよかったかも？ 梅でしょう。

雑君保父の人生相談

私が直す 君の人生やりなおし



☆僕は中学3年のゲーム狂です。もう受験は目の前だというのに、ゲームにつかりっぱなしの毎日です。毎日毎日朝から晩までゲームセンターでゲームをやりつづけ、家に帰っても、ひまさえあればファミコンを必死でやっています。こんな僕は完ペキなゲーム狂です。

自分でも、このままこのような生活がつづけば絶対に志望校に落ちることはわかっているんです。それでも、いつもいつも頭に中はゲームのことばっかりで、勉強などヤル気にもなりません。

いったいゲームとは良いものなのか悪いものなのか？

僕は今、ゲームがものすごく悪いもののように思えます。ゲームのせいで、僕は良い高校に入れずに、良い会社に勤めることも出来ずに、一生つらい仕事をしなければいけないのかと思うと、ゲームが悪いもののようにしかみえないのです。そんな事までわかっていても、次の日にはゲームがやりたくてたまらなくなるのです。こんな僕はいったいどうしたらいいのでしょう？

（岡山県・匿名希望君）

★答：なるほどなるほど。確かにそーだそのとーり。諸悪の根源はゲームに有り！ とゆーことでとりあえず君はハンマーを用意し、ゲーセンへゴウ!! やる事はもうわかったね。手あたり次第にブチ壊せえええ！これで君の悩みは解消だ。

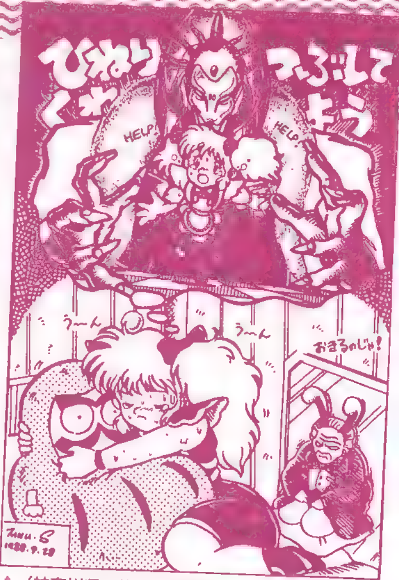
とりあえず、手近にゲームさえなければ、ゲームからの誘惑もないとゆーわけだ。

もしブチ破壊の時に君を誰かがつかまえようとするかもしれない。もしそーなったら素直につかまっちゃおう！ そーすれば、君はゲームどころかマンガもTVもない、受験生にとってはまさにパラダイス銀河へといざなわれる事でしょう♬モア・ラッキー♡ 俺は行きたくないけど。まあとりあえずがんばってな。ゲーメストの名はだすなよ。じゃーね。

（ゲーメストの無茶苦茶こと雑君保父）

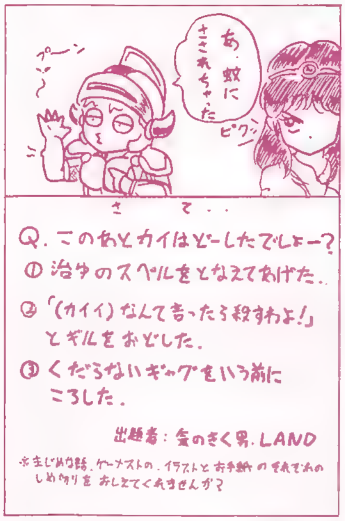


↑（神奈川県 MPS-TAO君）★なんて悲しい…。

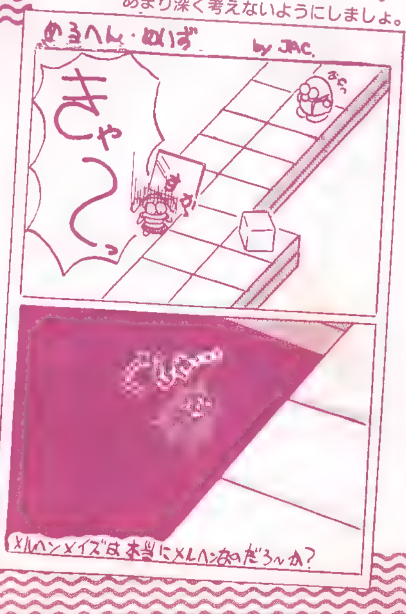


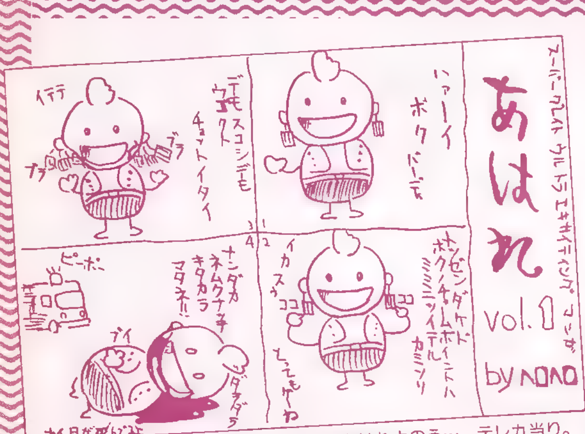
↑（神奈川県 佐々木無字君）★アリス＝景清？ 安駄婆のバニーガールなぞは見たくないものです。

↓（東京都 LAND君）★しめ切りは私が原稿をあげる日の少し前です。（だいたい20日ごろかな？）



↓（埼玉県 千葉真一君）★……。あまり深く考えないようにしましょ。





↑（埼玉県 ヘロヘロ君）★もののあはれよのう…。テレカ当り。

パロゲー短編集

超過激!!

☆サイバルカン （T-AO）

サイをヨーロッパ南東部のバルカン半島へと運ぶゲーム。1匹でも死なせるとクビだ!!

☆ニャンニャンパニック （クノミ）

この世界で男は君ただ1人。全て女の世界で毎日ニャンニャン♡ とできるゲーム。18歳未満おことわり！ いい気分を味わおう。

☆チェックエッチ級 （ダイドー）

2人の刑事が女性の犯人をとり調べするゲーム。もちろん全身をくまなく調べよう。見のがしたり無視するとミス。18歳未満おことわり。

☆クレイジーコップ （KOMONI）

いくら注いでも、底から水がもってしまうとんでもないコップ。

☆ガキカ （カナミ）

2人の勇者が幼稚園の子供達とお遊戯をするゲーム。

☆メタルソルジャー・アイ雑君II （T-AIKO）

目が大きくなる。それだけだッ!!

（東京都 アムルの弟君）

★2、3番めのゲームはどこにあるんですかあぁぁあっ!! …竹です。

CONTENTS

《こちらもこだわり派》
「それにしても、好きなゲームとベストVGMとベストグラフィックのゲームはほとんどが同じというところに気がついたかな？いかにも『好きなゲームは音楽も絵もぜーんぶ大好きさ！』という元気のいい声が聞こえてくるような気がするなぁ」（はん君）

1989／2月号　88年12月30日発売

豊作続きで重量オーバー 満足できるこの喜びに感謝



NO.29

ベストゲームはグラII、ベストVGMは忍ウォリ、グラフィックはロストワールド。メルヘンメイズやオーダイン、アサルト、ベラボーマンなどの佳作でナムコがメーカー人気第1位に返り咲いたという年でした。究極タイガーはロングヒットしていたし、チェルノブは出たし…とまあなんだかんだで収穫の多い年でしたね88年は。一番かせいだのはワールドスタジアムだったけど（ゲーセンでずーーっと「ちゃっちゃらら　ちゃっちゃらら」という音が鳴り響いていた…）。

この号では、やーっと以前募集した「アイランド出張所」（いわゆるはみ出し、ハシラってやつね）がのっている。一回こっきりだったが。

妙に印象に残ってるのが、「私はいつもの店へアリスに会いに行った。しかし、そこにいたのは武田信玄だった。オレのアリスを返せ!!!実話（東京都・アリスの男）」というやつで…。なんか女の子めあてでバーにかよってたらある日ヨロイ武者が待ってたみたいでたまらん。

〔217P.〕左上イラスト…おおっ!?やみくもにゲームの女の子を脱がすことに命を賭けていたみのやみのる氏が、マトモな絵をかいている!?これはびっくりだ!!（…失礼…）

〔218P.〕右大魔界イラスト…その後もよく送ってきた彼、実はゲームが超うまい!!彼に限らず、イラスト投稿者はゲームが下手と思われがちだが本当は並以上にやりこんでる人が多いのだ（気に入ったゲームの絵しか送ってくれないのが困りもの…）。スコアラーはさすがに少ないみたい。

右下…まじんまん氏も長い。お仕事忙しいのにかたじけないですねえ。

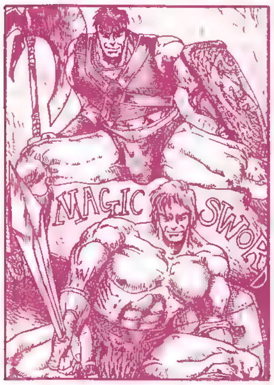
〔220P.〕右『Hがクラッシュウウウウ』…いやです……。この人のペンネームは㋘史上もっとも書くのがめんどくさいのである。

ボツはいやだっ!!〈絶技編〉

★女性ファンのたえざる願いついに成就!!男の友情がつむぐ、ときめきのメランコリック・ラプソディー。本誌では実現しえなかった世界が、とうとう増刊という舞台を得て花ひらいたのです。私はただ

もっこりんアイランド

もう、コメントをかいてとっとと逃げ出したい気分でいっぱいです。ぐひゃあおえー。



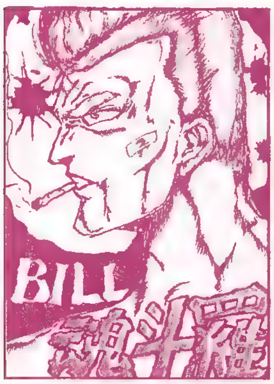
◀東京都　川名浩子さん



◀北海道　POP．off君



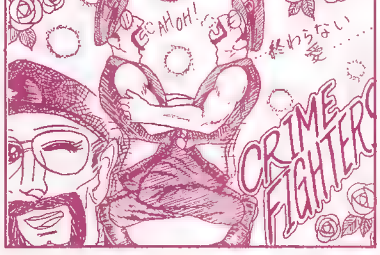
◀山形県　かずちゃんペッ君



◀岩手県　WIWIDA君



◀神奈川県　硬派Tinhat君

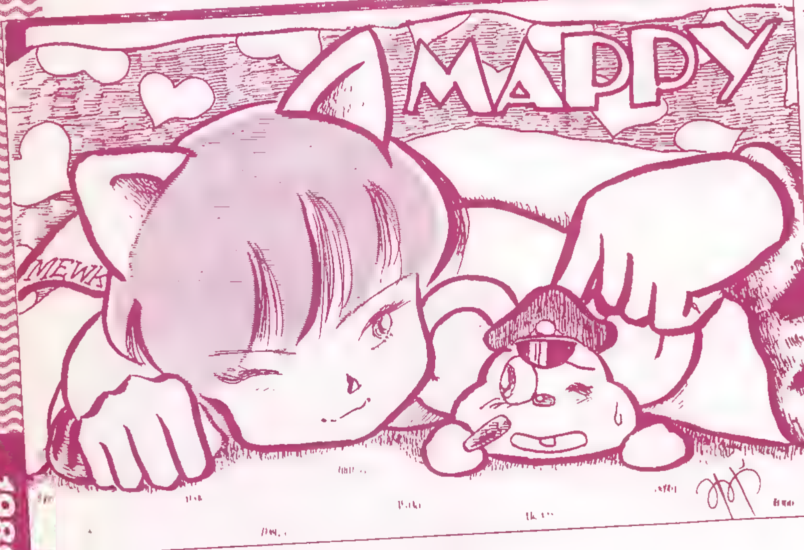


▲犯人のY君

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

カツアゲ!! いやな体験だったが助けてくれた仲間に「ありがとう」



(東京都　みのやみのる君)　★コタツの季節にぴったり。テレカ当たり。

☆僕はゲーム歴7年。やっと人並みのゲーマーになりました。グラディウスもサラマンダも、ライフフォースもグラディウスIIも、R-TYPEもアフターバーナーもA-JAXも最後までいきました。僕がこんなにゲームが上達できたのは、ゲームセンターに「ここはこうやるんだぜ」と言って、やさしく教えてくれるゲーマーがいたからです。

僕は家が遠いので、3ヵ月に1回ゲームセンターに行く程度ですが、そこのゲーマー達は下手くそな僕を仲間はずれにせずに、1人のゲーマーとして仲間にむかえ入れてくれたのです。

そんなある日、悪夢のようで、そうでないような出来事がありました。僕が友人NとHを連れてそこのゲームセンターに行った時のことです。

僕達が中に入ると、ゲーマー達が「今日は友達を連れてきたんか」と快くむかえいれてくれました。彼らと一緒にいろんなゲームをして、有意義にすごしたのです。

数時間がたち、NとHが「なぁ、買い物するけー、ついてきてくれん?」と言ったので、「ああ、わかった。それじゃオレ帰るけー」と言うとゲーマー達は「もう帰るんか? 残念。また来いよ!」と快くおくってくれ、僕達はエレベーターに乗りました。しかし悪夢はここから始まったのです。

エレベーターの中にはガラの悪い男が2人いて、友人NとHが(目をあわせるなよ)と言うので、目をそらしてました。すると、その内の1人が「おめーら、何目そらしようるんなー、あー」とガンをとばしてきたのです。

僕が(まじーな、こりゃ)と思いながら下をむいていると「おめーらに用があるけー、オレらについてけえ。逃げようなんて思うなよ」とおどしてきました。

この手のセリフをはくヤツらは、大体金めあてだから、エレベーターのドアが開いた瞬間に逃げてやろうかと思ったのだけど、さすがにズル賢く逃げられないようにしてました。結局、僕達は金魚のふんのように、ただついていくしかありませんでした。

やつらは、僕達を近くの便所の中につれていき、予想通り金を要求してきました。この便所は路地裏にあり、人通りが少ない所だったので、人を呼ぼうにも無理でした。

しばらくすると、ヤツらは「おめえらー、そこへ正座せー。いなかもんを見るとくそ腹立つんじゃ!!」と叫びました。

NとHはぶつぶつ言いながら正座し、僕も(くそー、いなかものだと!! ふざけるな!! オレをなめるんじゃねーぞ)と今にも殴りかかろうとしたこぶしを押さえ、しぶしぶ正座しようとしました。

するとその時「正座なんかすなー!!」という叫び声があがり、同時にやつらの1人が殴り飛ばされたのです。なんとゲームセンターにいたゲーマー2〜3人が、そこに立っているではありませんか!?。その後はもう言葉にならない程のケンカでした。

我にかえると、1人はゲーマーたちにのされ、もう1人は僕のパンチをうけて顔が血まみれになってたばっていました。もちろんケンカをしたわけですから、自分達も無傷じゃありません。僕達はその場を逃げるようにして去りました。

ゲーマー達に聞いた話によると、この2人は高校中退のワルで、よくこのゲームセンターに来るらしく、初顔の客なんかにたかって金をせびっていたらしいのです。そして僕達が乗るエレベーターの中にヤツらがいるのを見て、危険を察知して助けにきてくれたそうです。

僕が「こんなことして、仕返しがくるんじゃねえか?」と聞くと「大丈夫」と一言。殴られたほほも痛々しくにが笑いをしていた。僕は目に涙をためて「ありがとう」「オレたちは同じゲーム仲間じゃねーか」

僕はそれ以来あのゲームセンターにはいってません。目をとじると、自分が一生懸命プレイしているまわりで、みんながワイワイ楽しんでいる姿がうかびます。心の傷がいやされればまたいつか仲間達に会いにいこうと思っています。

(岡山県　グラディウスIIのアホ君)

★暴力なんてホントにいやだと思う。ましてカツアゲなんて! だからと言って、「そんな危険なゲーセンに行くのが悪い」とか「自分にスキがあるから…」とかの一言で片付けられるのは納得できない。そのうち「ゲーセンと暴力、カツアゲについて考える」なんて特集しちゃおうかな。テレカあたり。

1989.2

ふれあいゲームの世界

ゲーセン仲間なんて本当にできるんかいな…と思ったら10人近くの仲間ができてしまった…。きっかけはコミュニケーションノート。8月に作ったばかりなのに2カ月余でもう9冊!! 落書きノート、自己紹介ノート、RPGノートなどなどかなりの数です

――神奈川県MAX・ジグラット君



（群馬県　HYPER・T君）★大魔界村はもうプレイしたかな?

小学生と僕の小さな小さなコミュニケーション体験

☆この間ロストワールドをしていると、後ろで「あんな所に牛が出るんだ」という声が聞こえた。振りかえると小学生ぐらいの子が「お兄ちゃん上手いね」と言ってくれました。

その一言で嬉しくなり「隠れキャラとか教えてあげようか」と言うと、その子は「うん」と言って横に座りました。僕はPLAYしながら教えてあげました。

天帝を倒して670万点程で終わり、僕が「どう分かった?」と聞くと、その子は「うん、大体ね」と言ってPLAYをし始め、最強装備でラストをむかえ、410万点程でクリアしました。僕はその時、自分で初めてクリアしたかのように興奮していました。

次の日行くと、ロストワールドのところに3～4人の小学生が群がっていました。僕は順番を待ちながら、PLAYしている子を見ると、それは昨日の小学生でした。画面はすでにラストに近く、ブースターIIとバウンドショットでいきなりクリアしてしまいました。

その子は僕に気付かずに席を立ちました。僕はPLAYしようと何気なくスコアを見ると、何と780万点でした。後ろの方では「昨日、上手いお兄ちゃんに教えてもらったんだ」と、その子が嬉しそうに仲間と話していました。

その後、僕はどんなに頑張っても710万点がやっとでした。

（東京都　ゴッデスのコマンド君）

★ほほえましい光景。その子に教えている時の君の表情、そして最後のニガ笑い!?手にとるようにわかりますよ。

ニュージーランドからエアメール楽しかったあの日々、そして…

☆ゲーメストの皆さんはじめまして。僕は現在、ニュージーランドにいます。8月28日で日本とお別れしました。今回は僕が日本にいた時の、最後の思い出をお話しします。

日本でゲームをやるのも最後だということで、友人のM君とセガの店に行きました。僕はドラスピに燃えていたのですが、その姿が消えてしまった今、新しく入ってきたロストワールドに燃えていました。

初めてやった時は、3面の大魔神みたいのでおだぶつ。でも、M君と仲良くやったので楽しさ満点。もう1回やろうかなと思ったけど、順番を待ってる人がいました。席を譲って「プレイを見せてね」と言って、その人達のパターンを見てました。

その人達はこの、お店の常連らしく、ロストワールドもだいぶやってそうでした。「あれ、SHOPに入らなくてもいいの?」と僕が尋ねると、その人達は「1回見逃すともう1回出るから、それまでお金をためるんだよ」と教えてくれました。他にも弥七が出たり、鎧が出たり「あんな所にあったのか」と驚くばかりでした。

彼らは、最後の鳥人間みたいなのをもう少しで…というところでGAME OVER。「おしかったね」と声をかけたら「うーん、残念」と、くやしがっていました。

今度は僕とM君が彼らのアドバイスを受けながら挑戦してみました。アドバイスを受けたかいがあって、大魔神もエジプトみたいなところもクリア。

いよいよ最終面に突入し、ついに最後のボスへ!! 10本ぐらい1度にバーッとレーザーを出すのには本当にびっくりしました。……「あっ、あれ?」……死んだとおもったらエリクサーを買ってたので復活!! でも鎧がないのでダメージがひどい。「うわー!! 死んじゃう――!!」……「やったー!!」

……やりました。ロストワールドをクリアしたのです!! これほどうれしいことはありません。僕は、日本で最初で最後のゲームクリアだったので、とてもうれしかった。

家に帰る途中、M君と「2人同時プレイって楽しいね」「ロストワールド、クリアしたね」と話しながら自転車をこいでいました。

しかし、僕のゲーム生活はおわったわけではありません。今、ニュージーランドのゲーセンを探しているところです。（みつけたらゲーメストに紹介しますね!）

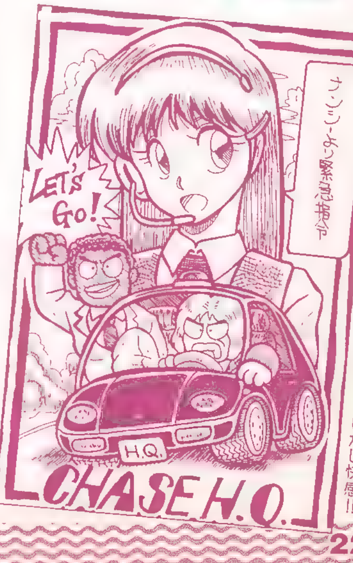
本当にビデオゲームって最高だー!! ゲーメストの皆さん、これからもいい雑誌作りをがんばってください。さようなら。

（ニュージーランド　アーサーS・A君）

★もうゲームセンターはみつかったかな? 君だったら、きっとたくさんのゲーム仲間ができるだろうね。テレカ当たり。

⇩（埼玉県　藤原ひさし君）★体の線が女性っぽい!?





（大阪府　MAZINMAN君）★ポ、ポルシェが…もったいないなやもったいないなや…。しかし快感!!

いきなりアナグラムクイズ!!

6月号より半年振り。またまた登場!!

Q: 以下はゲーム名の文字を並びかえたものです。元のゲーム名を答えてください。

例：外科の節電→げかのせつでん→かげのでんせつ→影の伝説

①：笛アイスランド通り入り。
②：カラス婆さんに悪もローリング。
③：ほれ、仙台の喫茶九度掘れ。
④：久美、トスだー!!
⑤：イラン＆亡霊。
6：よくあがいた気球。
7：狐と牛じゃ。14段くれっ!!
8：あ、売り余るジャンパーとスーツ、パー!!
⑨：イングランドと内密で。
⑩：威張るアミダと遊具欄。
⑪：医師、連れと一服。
⑫：うま煮ポンチうようよ。
13：ヤギの大工自由集会。
14：あとＦＵＣＫするぜっ!!
⑮：当たるとペッタン毒体験。
⑯：２点や…恥や…。
17：寿司屋、おお、岐阜イクラ!!
18：ドス入り乱闘20位。
⑲：井戸は増えん！無理!!
20：ベル買え。
㉑：ジーンズを呼んでいい？
㉒：宇宙先着カラス。
23：汗らしい。捨てません。
24：え？タンス作る!?パス!!
25：あんたら、買うん？

（愛知県　臥竜戦士オスカー君）
★前回にも増して難問ぞろい。マイナーゲームとオールドゲームが盛りだくさん!!　はたして皆さんは何問とけたかな？　テレカ当たり。

●解●答●編●

①：フェアリーランドストーリー
②：カロリーくんVSモグラニアン
③：キッドのホレホレ大作戦
④：ダークミスト
⑤：レインボーアイランド
6：究極タイガー
7：列島縦断熱局雀士
8：スーパーリアル麻雀パートII
⑨：ミッドナイトランディング
10：バミューダトライアングル
⑪：トップシークレット
12：妖魔忍法帖
13：大怪獣の逆襲
14：アルファックスZ
15：Drトッペル探検隊
⑯：忍者ハヤテ
17：ギャラクシーフォース
18：ニュージーランドストーリー
⑲：F1ードリーム
⑳：カベール
㉑：インディージョーンズ
22：スチャラカ空中戦
23：聖戦士アマテラス
24：スパルタンX
25：カウンターラン



⇦（長野県　ひつじ君）★こんなお便りも大歓迎!!

楽しさを積極的に演出 そんな気配りがうれしかった

☆少し前のことですが、ある日、大阪梅田のとあるメーカーの直営店に行ったら、初めて見る「ファイナルラップ」が8台並べて置いてありました。(ちょうどファイナルラップが出回り始めた頃のことでした。)

早速100円を投入したら、それを見ていた店の人が僕のとなりに座り、キーを取り出してコイン投入口のところをあけ、1クレジット入れたのでした。

ゲームがスタートすると、いきなり後ろから「さぁ～またもや熾烈な戦いが始まったァ～、先にチェッカーを受けるのは誰か？」などともう1人の店員がカラオケセットで実況中継をはじめたのです。

僕が「スゲェ～」と思っていると、またもや「おーっと、②番はもうデグナーカーブにさしかかったァ～」という店員の声。その時は始めてのプレイだったので、ブレーキングの感覚がつかめず、あえなくクラッシュしてしまいました。そして、ここで「おっと、②番はクラッシュしてしまったぁ～。これは大きなロスタイムゥ～」という実況!!

僕がゴールインすると「はい、ここで②番もゴールイン。ラップタイムは…」とまたまた実況。さすがナムコ直営店だけあるなぁーと思ってしまい、その後延々とハマった僕でした。

ゲームセンターの店員が、「ファイナルラップは多人数でやればおもしろい」ということを客に理解してもらうため、1人でプレイしようとする人の横でプレイしてくれる…ということはとても素晴らしいことだと思います。

他のゲームセンターでもこのようなことをしてくれたらいいのに、とも思います。やっぱりファイナルラップは1人でやるより、大勢でワイワイやる方がおもしろいですからね！

（大阪府　今井潔君）
★全国のナムコ直営店で、このサービスはおこなわれたみたい。ファイナルラップの楽しさを理解してもらおうとする経営努力…。ナムコさんもやりますね!!



⇧（東京都　HUU君）
★ティキはかようにして売られていくのであった…。

受験はチョモランマのごとく高くでも大いに頑張っちゃおう

☆僕は福井県に住む中3の受験生です。今、僕の頭の中は受験やゲームのことでいっぱいです。近頃、大きなテストが連続的に出るようになり、毎日が勉強、勉強、勉強…。イヤになってしまいます。

たまには自分の好きなこと(ゲーム、ワープロ、絵etc)がやりたいと思う今日この頃。日曜日に、「ゲームしに行こう」と親を誘った(僕の家では親とゲーセンに行くことになっている)のですが、「お前は受験生だろ」とか「時間がないからだめだよ」とか言われてしまいます。

パソコンで遊んでも、この頃ゲームソフトを買ってないから楽しくない。絵を描くのにも気分がのらないから楽しくない。だから、寝るか勉強…となってしまいます。どうも受験というチョモランマのごとく高い山が目前にあるので、遊ぶにしても本腰を入れてはなかなかできません。

遊び過ぎて中浪になるのもバカみたいだから、勉強に力を入れなければなりません。

やっぱり受験生は1に勉強、2に勉強、なのかと思います。とにかく僕はがんばるので、同じ受験生ゲーマーの皆さんもがんばりましょうー!!

（福井県　吉田悟史君）
★そろそろ受験生もスパートの時期。ゲームは息抜き程度にセーブして、一生懸命努力すべし!!　ゲーメストを読んでる受験生ゲーマーみんなが合格できる様に願いをこめて…右代表の君にお守りがわりのテレカをあげよう。

ゲームはバクハツだ!!

どなたか我が町に文明の光を!! 簡単なことです。ここにゲームセンターと呼べるものをひとつ建てればいいんです。あ、言い忘れましたけど、僕の家の前、空地なんですよ。広さもちょうどよいかと…。

——茨城県 白石淳君

オイラはライダー あの赤いマシンを求め 今日も走る

☆久し振りに手紙を出します。最近ついに自動二輪の免許をとりまして、ついにゲームの世界から現実へと夢をかなえました。そう、言わずと知れた、あのハングオン&スーパーハングオンの大ファンなんです。

初めて、あのマシンに乗った時からきめてたんだ。きっとオレもいつか本物で走ろうと。あれからずいぶんたったなー。あの赤いマシンもどこか遠くへ行ってしまい、今は青白のマシンがちょこんと店の片隅にあるだけとなった。ステップもなくなり、NSR50のように小さい。でも元気はいつもレッドゾーンを振り切るぐらいあるぜ!!

お前達にオレがどのくらいガスをやったか…(なんでお前達は1回ごとにガスを入れなきゃいけないのか、まったく!!)

でも不思議とすいよせられ、知らぬ間にあのゴツゴツしたシートの上にオレは座っているんだ。座ってコインを入れた瞬間から、本当のサーキットでスタートを待っているような気持ちにさせてくれる。そんなお前が、本当にオレは好きだった。

あの頃、オレはあいつのステップに足がやっと乗る位で、とても両足をつくなんてことできなかった。今思うとよくやったなー!!

おい、赤いマシン!! 今どこにいるのか知らないが、元気でいろよ。そのうちきっとお前と走ってやるから!!

今お前を探して赤いNSR250Rで走り回っている。オレと出会うまで…それまでガンバレよ!! 本当はお前をオレのものにしてやりたいんだけど、お前って今のオレのマシンより高いんだもん…。

(千葉県 きたきつねのコンタくん)

★思い入れのすごさがビンビン伝わってくるなぁ。もう赤いマシンとは出会えたかな?

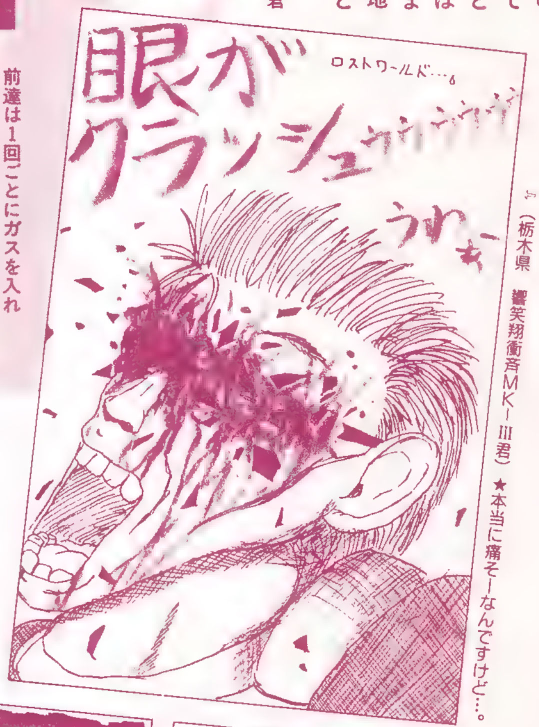


↑(兵庫県 H－of－H♡さーむら君)★今までに掲載されてきたものとはちょっとイメージが違うN・W。こんなのもいいのでは? テレカ当たり。

はっはっは!! 爽快なウソにシビれた 僕のストリートファイター物語

☆僕は今、ストリートファイターに夢中になっている中3の男の子です。

ある日、僕がストリートファイターをしていると、友人A(悪友とも言う)がやってきました。僕がアドンにてこずっているのを見ると、彼は



⇧(栃木県 響笑翔衝斉MK－III君)★本当に痛そーなんですけど…。

PⅡの隠された事実を発見!?

皆さん、ショウ子ちゃんが異様に麻雀が強いとお思いでしょうが、実はあれは代打ちなのだ。

何故なら、画面をみていたらわかるように、打っている人は指にマニキュアをつけていて、しかもタバコを吸うのだ。ショウ子ちゃんがそんなことをするのか!? 否、そんなわけがない。よって、あの打っている人は代打ちなのだ!!

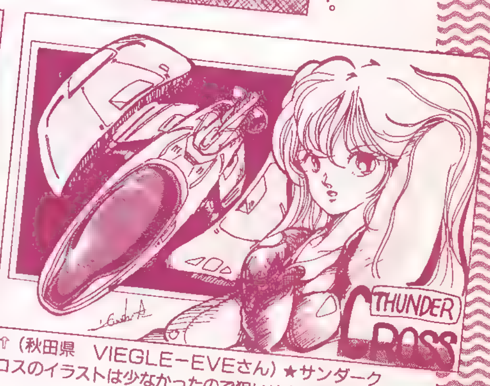
P・S…こんなことを書いていると、私はまるで変態ではないか…。『違うのか!!』うう…それを言われるとつらい…。

(三重県 HYPER－RAM君)

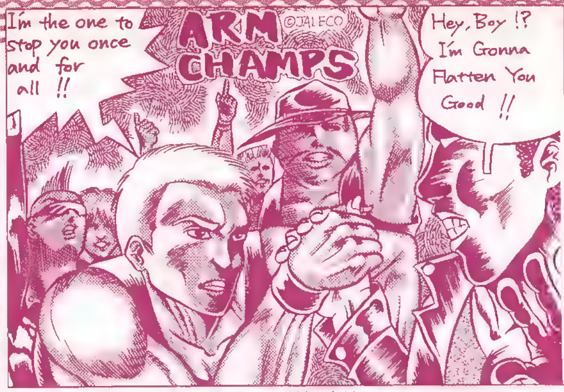
★ショウ子ファンというものが最近よくわからなくなってきた…どーしよう…。というわけで今度麻雀ゲーム特集やるかも。



⇨(東京都 田所健一君)★目がものすごく印象的です。



↑(秋田県 VIEGLE－EVEさん)★サンダークロスのイラストは少なかったので狙いめとも言える!?



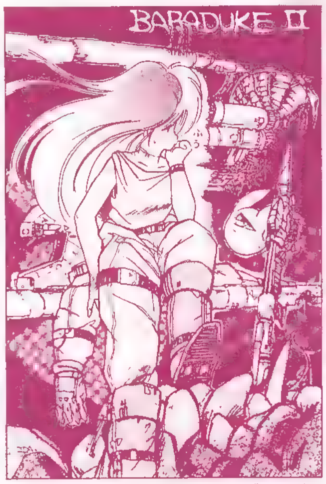
⇧(茨城県　Ｓｉｖａ君）★こ、このゲームは…。

僕をあざ笑うかのように「なんねェー、このゲーム、さっきオレがウラ面もクリアしたところだぜェーっ」と言いました。

僕は笑いを必死にこらえながら、「じゃあ、おれがオモテ面をクリアしてやるから、おまえウラ面をクリアしてくれよ」と言いました。「ああ、いいよ」と言った彼の顔は「好奇心」に満ちあふれていました。

エンディングが始まった頃（その時、Aは早くウラ面が始まらないかとウズウズしていた…）僕は近くの人に「この子がウラ面を解きますよ」と言ってまわりました。ポカーンとしている人もあり、大笑いしながらついてくる人もあり…。

店の中の皆さんがAのところへ集まったところで、私は死にそうなくらい笑いながら家に帰りました。ストリートファイターにはウラ面なんてないんですよーだ。はっはっは!!



⇧（富山県　ＩＤＡ君）★安らぎの一時!?

（三重県　ハヤタ君）

★悪友とはいえ、だましちゃあイケマセン!! しかし、エンディングが終わったあとの「GAME OVER」の文字を見た時のA君の表情を想像すると、笑わずにはいられないのであった…。テレカ当たり。

ゲーメスト編集部乱入記

∵某月某日。この日は半月前から計画してあった通り、ゲーメスト編集部に乱入する日であった。

神田駅で降り、西口通りを真っすぐに行き、右へ曲がりさらに左へ入ると…あったー！ 柴田ビル!! 2階へ上がり、軽くノックして「もしもーし」

「はーい、どうぞー」「おじゃましまーす」と、そこにいたのは栗原さんと御旅屋さんであった。御旅屋さんに「いやーいつもお世話になってます。」などと話し、いろいろ聞いていると、突然ドアが開いて誰かが入ってきた。おお!! 石井ぜんじさんではないか!! うーん、写真も実物も同じだなぁ…と妙に納得してしまうのであった。

それにしても編集部ははっきり言って狭い。高校の生徒会室と同じではないか。しかし、こんな狭い所からゲーメストが出るのかと思うと、不思議な気分になってくる。

それから編集部にきた手紙などを見ていたが、思わずＳＫＹ ＢＬＵＥさんのファンになってしまったりする。

そうこうして、数時間。ついに今日の客が全員そろったー。では出席者の発表ーっ!! 御旅屋さん、栗原さん、雑君保父さん、六鹿文彦さん、山崎たさん、横山浩子さん、そして私の7名。

その後はいきなりアルコールが入ったり、サイン会をやったりと、かなり盛り上がったのであった。残念ながら、私はその日すぐ帰ってしまったけど、ＡＯＵショーの時、また行きますのでよろしくお願いいたします。

（愛知県　はまきた原人君）

★この日は仕事にならなくて私は遅れに遅れた原稿をかかえて家路を急いだのであった。しくしく…。

こちらこだわり派

家庭用と業務用…ゲームを変なワクをつくってながめるんじゃなく、もっとひろーい視野に立って見てみよう。

一概に家庭用ゲームを否定するのも考えものじゃない?

☆僕は12月号P47の田中雅之君の記事（ＰＣエンジンをアーケードゲームと比べるなんて野暮じゃない?）を読んでウレシクなってしまいました。

ＲーＴＹＰＥに限らず「ゲーセンの方が難しい」という意見には疑問を感じます。人それぞれの感じ方があるのです。

僕の友達でファミコンばかりやっている人に「ジョイスティックとジョイカード、どちらが使いやすい?」と聞くと「絶対にジョイカード」と答えます。また同じ質問をゲーセンばかりに言ってるやつに聞くと「ジョイスティック!!」と答えます。ちなみに僕はずぇ〜ったいにパソコンのキーボードが1番使いやすいです。

要は僕が言いたいのは、7月号P55の「Ｒ・ＴＹＰＥ改め…」君がゲーセンで勝ってもＰＣエンジンで勝てるかどうかわからない、ということです。

僕も友人のＰＣエンジンでＲーＴＹＰＥをやりましたが、なかなかの出来で難易度もゲーセンとそう変わりません。逆に僕は、ゲーセンよりＰＣエンジンでの方が先に進めなかったのです。カードだと全く思うように動いてくれません（僕が下手だという説もありますが）。今度パソコン版のＲーＴＹＰＥが出ますが、これだったらＰＣエンジンユーザーにもゲーセンゲーマーにも負けないと自負しています。

近年、家族用ゲーム機もどんどんパワーアップしています。セカメガドライブ、スーパーファミコンetc…。パソコンでもＸ68000などのグラフィックはゲーセンとほとんど変わらないまでになっています。

ゲーセンにはゲーセンにしか出来ないことがあります。良いグラフィック、サウンド。アクション、シューティングゲームはやっぱりゲーセンが1番です。

また同じようにパソコンではパソコンにしか出来ないこともあります。ＳＡＶＥやＬＯＡＤなどはパソコンならではですし、それをともなったゲーム（ＲＰＧやアドベンチャーゲーム）はやはりパソコンが1番おもしろいです。

ファミコン、ＰＣエンジン、セガなども、それなりに良いところがあると思います。1番良いのは低コストということですね。

最後に、やはりゲーマーというのは「ゲームをする人」をさすのであって、家庭用ゲーム機ユーザーもやはりゲーマーです。本来、ゲームは楽しんでやるもの。楽しい、と思うゲームの前に、ハードは関係ないと思います。人にはそれぞれ好みがあり、得手不得手があります。どんなゲームが楽しいか、どんなゲームが難しいかもまた、人によって違います。一概に自分の考えだけで家庭用ゲーム機をばかにするのはどうかと思います。

（愛知県　アッシュ君）

★家庭用テレビゲーム機のハードかさらによくなるにつれて、業務用テレビゲーム機との対比がこれからも論じられていくのが自然かも知れない。感情的な反発や自己主張だけでなく、冷静に双方の特徴、や役割・存在の意味などを考えていけば、おもしろいし、意味のあることかもね。

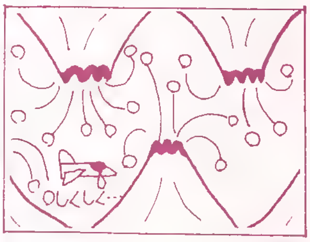
サンダークロス
またもやニューバージョン
by KONOMI

パワーアップ
Ⓢ：スピードアップ…スクロールが早くなる。16段階。
Ⓥ：バリカン…散髪できる。髪型をリクエストしよう。
Ⓣ：ツインレーザー…上下にレーザーが出る。一見不便そうだが、実際不便である。
Ⓑ：ブーメラン…うけそこなうとブーメランをなくしたり、自機にささったりする。注意。
Ⓞ：オプション…オプションがつく。
Ⓞ：おさる…おさるが出る。オプションとまちがえやすいので注意。

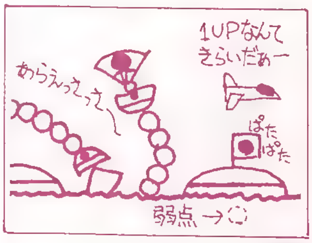
スペシャルパワーアップ
Ⓝ：ネパール…実は私のおばにネパール人がいるんです。だからどうした。

Ⓔ：イレーザー…消しゴムが出る。意味なんてない。
Ⓕ：フレーム…めがねのフチのこと。
Ⓠ：クエスチョン…クイズが出る。答えられないとスフィンクスがおそってくる。
ⓊⓅ：1UP…その面のボスが1UPする。

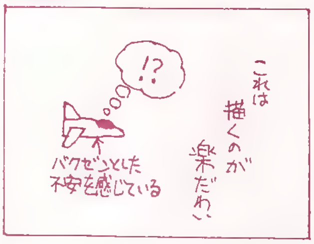
ステージ一部紹介
①グラII並みの火山。2-4を楽勝できた人なら抜けられるハズ。バリアがないのが苦しい。意外とツインレーザーが使える…訳ねーだろ、バーカ。
②1面ボス。シンクロナイズドスイミングをしている。弱点は土の中。時々息つぎに上がってくるので、そこを狙おう。図では1UPを取ったところである。
③超小型戦艦面。弱点を狙え。どこに居るかはわからない。小さすぎて見えない弾に注意しないと突然死ぬぞ。見えないから注意してもムダか…。
（大阪府　武本貴教君）
★8月号のぐらつうタイムズに続いて、雑君保父あてに届いたお便りなんだけど、おもしろかったから雑君からぶん取ってきちゃった。このセンスには頭が下がります…。松のテレカ当たり。



▲図①

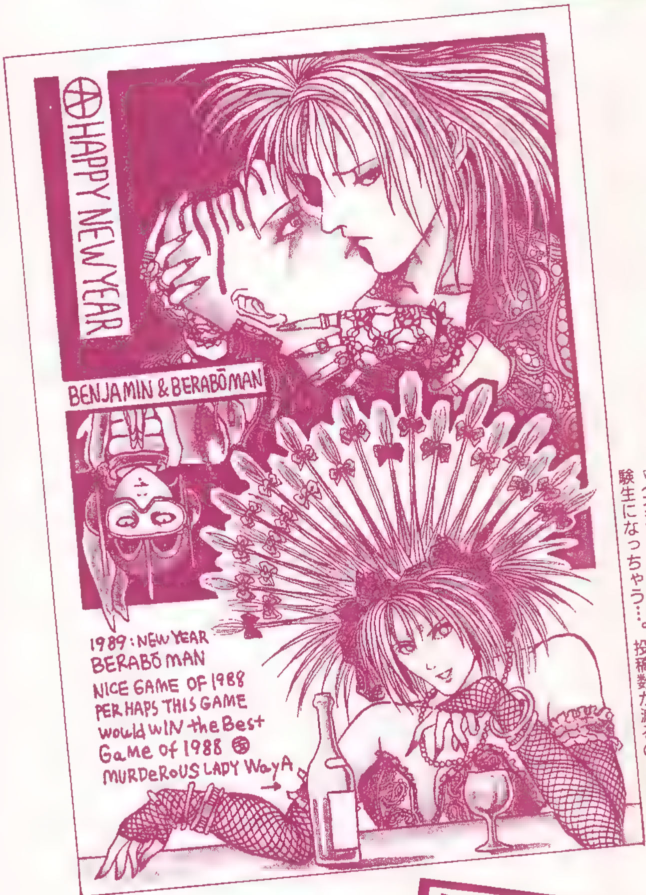


▲図②

▼図③


パロゲー短編集
☆サンタ・クロースル
by　コガニ
主人公「平山三太」の聞くも涙語るも涙の感動の物語。
☆²(グラ)
by　トナリ
早くお湯をわかす。それだけ。最近は地震体験車を指して言うこともある。
☆アテナ
by　HNK
〒101　東京都千代田区内神田……
☆サイバンタンク
by　コワレンド?
その名の通り司法権をもつ戦車のこと。

パロディゲーム大集合



⇖（北海道　玉葱消防団君）★高2の彼も今年は受験生になっちゃう…。投稿数が減るのは残念!!



⇧（佐賀県　魔俐婀さん）★もしかして40もサークルかけもちしてるんですか!?

⇩（愛知県　しーあーる。C君）
★い、いくらですかぁー!!



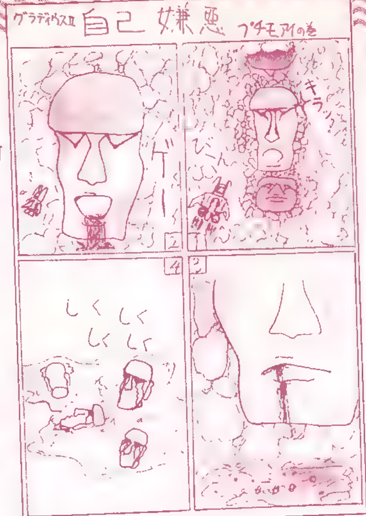

⇦(新潟県　塩原利康君)★お遊びも程々に…。㊜君のおすすめでテレカ当たり。



⇧(熊本県　WERDNA君)★最後はやはり白い灰になってしまうのでしょーか?



⇦(石川県　HURRICANE-SF君)ふっふっふ…没ハガキがこんなに少ないわけはない!!



⇧(埼玉県　小石井君)★なんて悲しいプチモアイ達…。



⇧(東京都　天帝川名景清さん)★こ、このハクリョク…。波動拳じゃねぇっーの…。

今の政治のあり方にメスを入れる辛口ゲーム
最後の県道
by イイレム

☆――『世界征服をするためにはまず日本征服』を合い言葉に、本州某県に犯罪結社「月影」が設立された。世界を目標に、日本征服で失敗した過去の犯罪組織の失敗を教訓として、まず、この某県を征服して、活動の拠点とすることに多数決で決まった。そしてこの情緒あふれる某県を舞台に、のどかな戦いが始まった…。

さぁ、君は「月影」の幹部その1となり、県道を破壊して県民の皆さんを困らせろ。

操作は360方向レバーとジャンプ、ショット、武器選択の3ボタン。それでは各武器について説明しよう。

・羊かん霧正…某県の名菓で幹部その1の好物。力の源である。パワーアップすると輪を描くように大量に食べられる。ただし、食べすぎると胸ヤケをおこして、一定時間ゲロを吐くので注意。

・株券…主に県議員に使う。これを使って議員を辞めさせる。パワーアップすると、3人同時にわたすことのできる強力な武器(?)となる。

・爆弾…ダイナマイトである。主に県道破壊用。普段は幹部が怖がって1本しか持てないが、パワーアップすると3本まで持てる。

・電気ガマ…日本○軍が作っていたという(私の県で…とは言わないが)圧力ガマ爆弾。普段は8方向に投げることができ、パワーアップするとふり回すことができます。これは圧巻!!

さらにアイテムを取ることにより手下をボディーガードにつけることも可。ただし、経済上の理由で2人までしかつけることができない。

さぁ！　君も正月は最後の県道でうっぷんをはらせ!!

(岩手県　JAX氏こと影蛇檸君)

★タイトルのみならず、使用できる武器もしっかりパロディにしているのはマル。細かいステージ紹介も欲しかった…という事で松はおあずけ。竹です。

(長野県　PAETY-M君)

☆カーストワールド

イ○ドでおなじみの身分制度がゲームになったもの。だんだん身分をあげていき、最後に○○となる。

ドルが上がるかのう(ドルアーガの塔のパロです。念のため…㊙)

by ナクコ

円高ドル安の時代となった今、ドルがあがるのか心配になってきた旅行者ゲーム。

おめー痔?ファイト!!

by I am

痔の少年がみんなから「ファイト!!」とはげまされる青春ゲーム。

(福島県　MEG　ッシュ君)

★今月の短編集は今一歩の作品が多かったなぁ。この2人のが多少笑えたので採用。2人まとめて梅×2で竹にしときます。

コナミ・ゲーメスト連動企画
「グラIII」〆切り迫る!!



というわけで、皆さんも先月号(1月号・64ページ)で御存知の事と思いますが、現在コナミではグラディウスIIIのアイデアを募集している訳です。

やはりゲーメストを読んでいるぐらいの方々となれば、「こんなゲームをつくってみたい！」あるいは「あんなゲームがあったらいーのにぃー！」もしくは「おさるっていーよなぁ！」なんて思った事が一度はあるハズ。あるよな。あるの！決まり！　そー決まったトコロで、そーゆう人々にとってこの企画はまさに天からの授かりモノ、神の啓示といえましょうオゥジーザスゥ！　くすぶっている才能を開花させるビッグ・チャンス。ゆーなれば東洋のアメリカンドリーム。

さーさーそこのおにーさんもおねーさんもおじょーさんも娘さんも女の子もプリティガアルもみんないっしょに私におたより、うそグラIIIアイディアにレッツ投稿だーい。イメージイラスト部門もあるよーん。オリジナル基板を手にするのは、君かもしれない……(ちがうかもしんない。)

(けしかけ人・雑君保父)

CONTENTS

1989/3月号　89年1月30日発売

ようやく目が覚めたか！待ってたぜ、セニョリータ



NO.30

《素直になれよ…》

「皆様に愛されるよい子のゲーメストをめざす編集部としては、青少年の健全な成長を考えて本当はこんなことはやりたくない！読者のみんなも見たくなんかないことだろう！だがしかし憎さあまってかわいさ百倍といおうか、今度は渋いお茶がこわいといおうか…」

（麻雀ギャル特集より）

アイレム大特集!!こいつはカプコン特集以来の読みごたえでしたね。ほかにもゲームデザイナー入門、読者投稿によるゲームデザイン「はねたまご」、ついにやってしまったまーじゃんGALS特集など異様な充実を果たした30号記念。アフターバーナーII超マニア向け講座もスタート。この連載は、なんと増刊「ザ・ベストゲーム」上で完結している。ついでに読者サービス部もコーナーとして発足しているわけだ。

〔234P.〕右上『最近笑えるお便りが少ないなーって思ってたりします』…実は、業を煮やしたおたやんが自分で書いたものだったりする（住所が東京都になってるでしょ？）。

右イラスト…女性なのにそのへんの男がひれふすほどに硬派なハガキを送ってくる川名景清さん。ストI以来のマッチョ野郎ファンなのだ。

〔235P.〕右『あったらいいなこんなゲーセン』…納豆とか舌相撲とか…。

右下イラスト…こーいうのを油性ボールペンで書いてしまうという…。皆さんはマネしちゃいけませんよっ。

〔237P.〕中央『マルチガイドブックが欲しいのです』…今回の別冊で、とりあえず神田マップをつけてみたけどいかがでしょうか？休日はほとんど休みなので参考にならないかもしれないけど。

『PIIビデオ化お願いだぁー』…未来ちゃん♡♡♡じゃねーって。けっきょくホントに出てしまったけど、やっぱまーじゃんGALはゲーセンで見るんじゃないと。魂がこもらないんだよねー。

〔238P.〕左上3コマ…この人ってば、かわいい絵柄でけっこーブラック（&少々お下品）なものかいてくるのだ。

『パロゲー短編集』…ケプコンとかカイトーとか、ムリヤリなメーカー名がなんともいたましい…。

ボツはいやだっ!!〔与奪編〕

絶対やると思ったでしょ

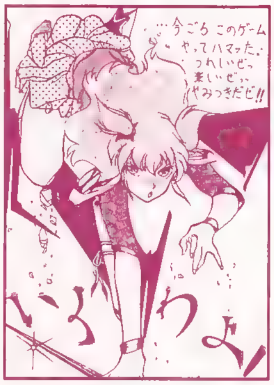
★お待たせしました、女の子イラスト特集でーす。地獄のようなほかのボツ復活企画の中で、これはまさにオアシスのようですね。

はっきりいって、人気キャラクター（しかも人気絶頂のとき）というのはメチャクチャ競争率が高い。そんな中で載るのはやっぱり一番うまくてキャラの感じが出てるもの、熱がおさまってからはちょいとひねってあるものが選ばれやすいんですねー。

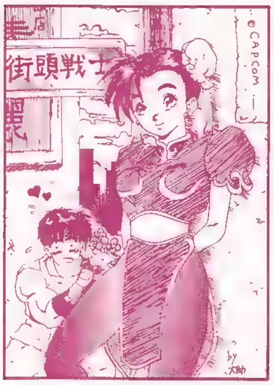
◀兵庫県　桃葉夕霧君



◀千葉県　たんぽぽ丸君



◀茨城県　ソニック大助君



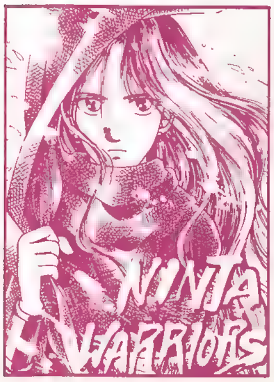
◀愛媛県　アカはきらい君



◀文京区　全受験生へ・桑田鴨志郎君



◀大阪府　YOURYさん



ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

満足にプレイできないゲーム機で営業するなんて…

☆先日、あるゲーセンに久し振りに行った時のことです。何とイメージファイトが入っているではないですか。しかも3台も。

ニューゲームだけあって、どの台も並ばないとプレイ出来ないほどの人気ぶり。が、良く見るとカウンターの前にある台が開いているのに気が付き、さっそくプレイ。

!?……なんと8方向に動くはずの自機が4方向にしか動かないのです。そう、この台のレバーは4方向レバーなのでした。「しまった!!」と思っても時すでに遅く、しかたがないので店の人に言うことにしました。しかし、カウンターの方を見ても店員の姿はありません。そのままブツブツ言いながらプレイしていました。

すぐに自機が死んだので、また回りを見まわし、向こうから店員が歩いてくるのが見えたので、呼びました。その店員は新しく入った人らしく、前に来た時にはいませんでした。

僕：すいません。このレバーおかしいんですけど…。

店員：あぁ、そのレバーかい。それは4方向だよ。

僕：それなら、どうして電源を切っとかないのですか。

店：だって、その台はもともと4方向レバーだから仕方がないよ。それに、どこも故障していないのに、電源は消せない。

僕：8方向のゲームを4方向でやらせるなんて、故障しているのと同じじゃないか。

店：なに、このガキ、わかったような口をきくんじゃねェ!!

僕：ガキでけっこう。ちゃんと8方向に直してください。

店：おまえなんかに言われる筋合いはない!!

僕：じゃあ、とりあえずお金返してください。

店：おまえなんかに返す金なんかない!!

僕：壊れているゲームをやらせておいて何を言う。

店：生意気なガキだ!! おまえなんかさっさとここから出ていけ!! 2度とくるな、出入り禁止だ!!

僕：誰がこんなひどいゲーセンに2度とくるものか!!

……僕はそのゲーセンから出ていきました。くやしくて涙が出てきました。

ゲーメスト7月号(88年)の北海道・恵庭市のNTK店長、石井さんの話を読んでから、100円の価値を改めて考え、その重みを知ってから、レバーやボタン、モニター等が壊れていれば、店の人に言って直してもらうように心がけてきました。でも、今度のことで、店の人にそれらを言うのが恐くなってしまいました。

自分は正しいと思うことを言っても、店員にさんざんけなされ、そして出入り禁止までくらうとは……。今までいろいろなゲーセンに行き、ゲームをやってきましたが、今度のようなことは初めてです。「あのゲーセンには2度と行くまい」と心に決めつつ、また日本中のゲーセンの店長、または店員が石井店長さんみたいな考え方になってくれればいいな、と思っています。

(北海道　ESC―うさぎさん)

★100円の重み。よくわかりますよ。しかし、コンパネってゲームにあわせて取りかえるのが当然なのに「4方向の台だから」なんて言いわけにもならないと思うんだけどね。(そう言えばレバー操作のパックランドなんてのもあったなぁ…)テレカ当たり。

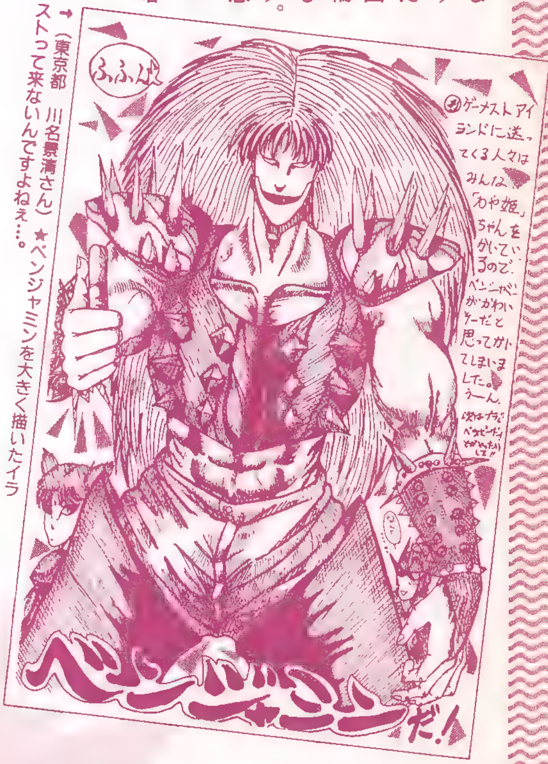


↑(長野県　霧沢陽さん)★う、美しい!!(印刷にどの程度出るかは不安だけど)テレカ当たり。

ゲームはバクハツだ!!

最近笑えるお便りが少ないなーって思ってたりします。以前のアイランドだったら、このコーナーも毎回大笑いしてたのに。それに輪をかけるように突然出てくるおたやんのつまらないギャグ。何とかなりませんかね!?（悪かったわね!!(御)）

——東京都　トライアスロン君



→（東京都　川名景清さん）★ベンジャミンを大きく描いたイラストって来ないんですよねえ…。

バキッ!! あれ!? 一瞬あせったけれど…

☆学校近くの某ゲームセンターに行った日でした。そこのゲーセンは1週間程前からALL50円になり、客が数倍にも増えて大変混雑していました。両隣りにもゲーセンがあり、この店以外は皆100円。

気合入ってるなーと思いつつ、ふと見るとグラディウスIIが空いている!! ラッキーといざプレイ。

1面順調。2面順調。あれ? 3面順調。お? おお!? 4面ちょっと苦しい。ありゃありゃ? レバーが下に行かない!? 「なんてこったい、オーマイゴッド!!」

ムキになって力をこめればこめる程、ビックバイパーは直進するだけ。「ガッデーム!!うき——!!」ありったけの力をこめてレバーを手前に引っぱる!!

……「バキッ!!」……すさまじい音とともにコンパネがふっとんだのです。

前に座っていた友達の笑いがひきつり、一瞬店内の全ての音が止まった様に思えました。静かに去っていくギャラリー達。何度かはめ直そうとしましたが、無理。もちろんGAME OVER。

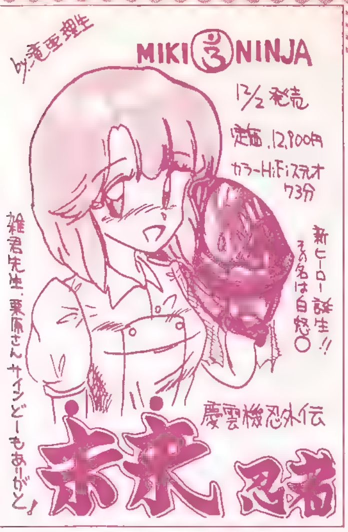
どーしようかな!。逃げちゃおうかな!。足には自信がある!! という誘惑が頭をよぎったけれど、結局店員に訳を話して誤ることにしました。「あのうグラディウスIIのコンパネなんですけど…とれちゃって…」「えっ、コンパネ? ああ、ハイハイ…」

その店員は何を感違いしたのかキーを持ってくると、台を開け、ふっ飛んだコンパネを手ぎわよく入れ直し、な、なんと1クレジットまで入れてくれて「どうもすいません。どうぞ」と言ってくれた。

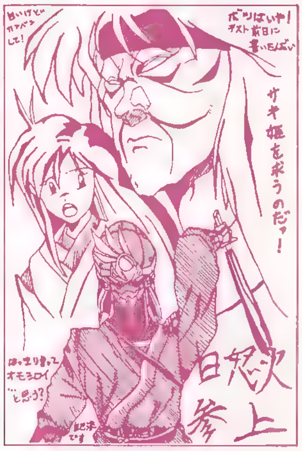
僕と友人は笑いを必死にこらえながらゲームを続けました。やっぱり素直に申し出たのが良かったのでしょうか? ラッキー♡

（茨城県　安全靴君と友達になりたいスワンキーズ大好きシド君）

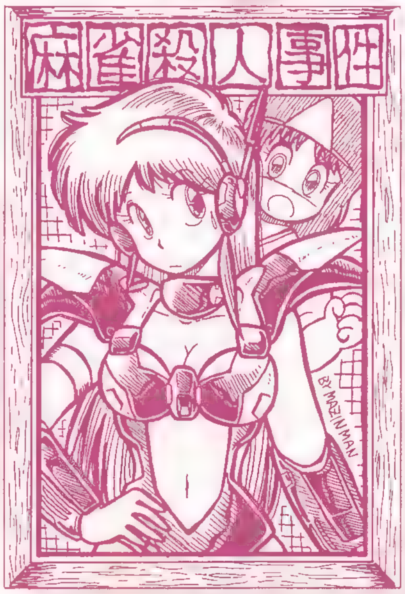
★こ、これぞ取りはずし自在ワンタッチコンパネかあ〜!?



←（埼玉県　爆田プロジェクト妙島こと滝亜理生君）★あの強さはやはり忍者といえるでしょー!?



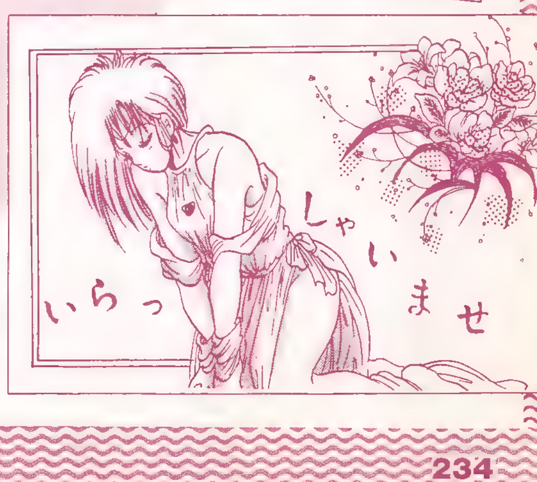
→（山口県　須山マコト君）★ビデオの方は見たかな?



↓（大阪府　MAZINMAN君）★まさかこのゲーム、私の好みの娘が犯人だったとは…。



←（東京都　田尻健一君）★PCエンジンに移植されて人気再燃焼!?

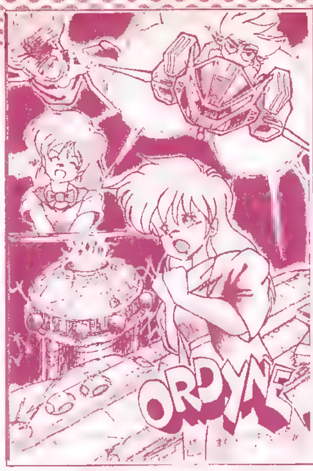


→（神奈川県　長谷川裕世さん）★い、色っぽいシルフィー♡

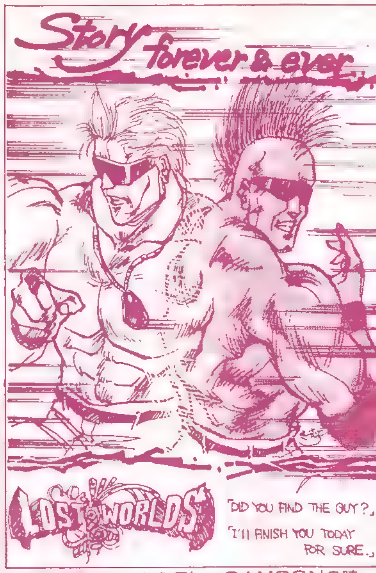
いきなりくいず!!



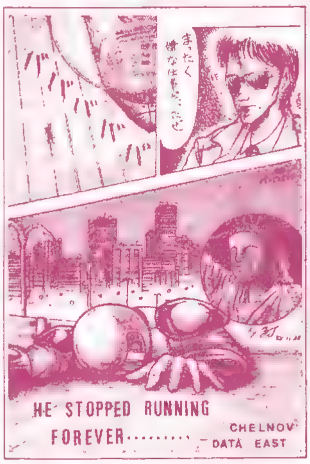
（神奈川県　内山智君）★ギャハハハハ!!　いい味が出てるぞぉー!!



↑（埼玉県　馬鈴薯君）★いらっしゃいませ♡…スマイル0円…マクドナルドかいな。



↑（兵庫県　さーむら君）★GAMCONの時は楽しかったですよ。引退する前にまた関西方面に行きたいですね。（私信）



↑（愛知県　Z・TENPLE君）★ああ悲しきかなチェルノブの最期。

突然ですがあったらいいなこんなゲーセン

☆モニターに輪島塗りが施されているぶるじょあちっくなゲーセン。

☆基板のつかみ取り大会がマンスリーで実施される。…のはいいが、時々帯電していて死人が出ることがままあるゲーセン。

☆スウィートランドに納豆がすり切り一杯はいっているイカしたゲーセン。

☆腕相撲ゲームが置いてあるゲーセンはよく見かけるが、舌相撲ゲームが置いてあるのは、あちきが知る限りではPC巣鴨だけじゃろーて。（本気にしないように…御）

（東京都　ダルセーニョ矢本君）

★……。私は店員さん全員がきれーなおねーさま♡という店がいいなー。ムフフ…。

いやーあせりましたゲーメスト大賞の悪夢

12月5日、その日は事件が重なっていました。（皇居の大さわぎと東中野駅の列車事故）こんな波瀾の日にもう1つの波瀾が起きようとしていたのです…。そーです、ゲーメスト大賞の授賞式での出来事でした。

読者代表の1人として選ばれ、うかれつつ午前10時には九段会館に来ていました。別に1番最初に来たわけではない（少なくとも2〜3人は先に来ていた）のに、なぜか1番先に記帳してしまったのです。これが悲劇のはじまりとは…。

列車事故のため、30分程開始が後れたけれど、なんとか無事に授賞式が始まりました。ゲーメスト大賞、特別賞の発表の後に、突如不幸がふりかかってきたのです。

……「では、ベストシューテング賞のプレゼンテーターは、愛読者代表として茂在さんにお願いします」……この一言でパニックにおちいっちゃったけど、なんとかセリフを考えてマイクの前へ!!

……舞い上がってしまった。

そして何が何だかわからないまま授賞式は終わり、自己嫌悪におちいった自分がいました。（おそらく笑っていた人達が多かったから、とんでもないことを口走ったのでしょう…）

その後の立食パーティーでぜんじさんに平あやまり、GOD鈴木さんに平あやまり、御旅屋さんに平あやまり、ベストシューティング賞を受賞されたコナミの代表の方に平あやまり、その他の読者代表の皆様に平あやまり。とにかく会う人に平あやまり。

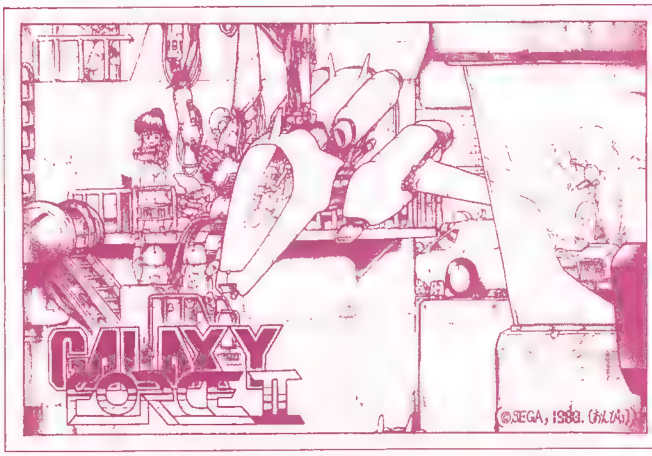
こんなにみじめな気持ちになったのは、PIIIで四暗刻テンパって香澄ちゃんに先に自摸られて以来です。

この後、読者代表の方々と意気投合し、神保町でゲーセンめぐり。ところがワールドスタジアムコールド負けなど散々たるスコアに打ちのめされるわ、帰りの電車でスシづめになるわ…はっきり言って12月5日は「私は貝になりたい」の気分でした。

教訓…記帳は先に書くべきではない！　オソマツ。

（埼玉県　茂在忠雄君）

★キミはプレゼンテーターを立派にこなしたわけだから、あやまる必要はないゾ。私の三枚目司会ぶりよりもよっぽどGOODでしたよ。テレカ当たり。



↑（群馬県　おんぴい君）★ボールペンだけ!?オミゴト!!　テレカ当たり。

ふれあいゲームの世界

1月号ゲーム懸賞論文「デュアルウェイの青春」の岡見さんに感謝!! あなたのメッセージが、どんなに僕を力付け奮起させた事でしょうか。アウトラン完走できたのもあなたのおかげです。本当にありがとう。

—鳥取県　林原厚文君

言葉の壁も乗り越えて…ガイジンさんと友達のワ!!

☆ちょっと古い話（夏休みのとき）ですが、聞いてください。

私こと家庭科のお慶は、シニアスカウト（ボーイスカウトという団体の1ランク上）に入隊していまして、夏休みに日本ベンチャーという名で大会（全国のシニア隊でのキャンプ）に参加しました。大会は富士朝霧高原でおこなわれ、外国からも200〜300名のシニア・リーダー達が参加してきました。

開始して4日目の朝、大島へ移動（他のとこ行ったやつもいるんだよ）して、その帰りの船の中でのできごと!! 一生の思い出になりました。

その船の中には、なんとゲームコーナーがあり（くにお君やアルカノイド、スターフォース等のOLDなゲームが主）けっこう人が集まっていたのです。

僕は平然とあたりまえのようにスターフォースを始め、ラリオスを合体前に撃破!! すると隣りで見ていた外人からほめられたのです。ゲームオーバー時にも「ナイスプレイ」と声をかけてくれました。

ゲームがきっかけで、外人とも仲良くなれる！ いいですねぇー。（ゲーム懸賞論文に出しゃよかった…）

（静岡県　家庭科のお慶君）

★ゲーム懸賞論文に出しゃよかった、って？ そこが気に入った。

僕の小さな不思議な体験 思わず「ちがいます」

☆これは、僕がある日デパートのゲーセン（プレイランド）に行った時の話です。休日だったので、家族連れがかなりいました。

店に入った時、運がいいことに忍者ウォーリアーズの席が空いていました。早速プレイ。1面目は調子良く、ほとんどノーダメージでクリアできました。

「うん、いいぞ」

と思いながら2面も進んでいくと、突然誰かが僕の手首をつかみ、続いて「ダメーッ、かわいそう!!」という声が聞こえてきたのです。

声の主は7歳ぐらいの女の子と5歳ぐらいの男の子（たぶん姉弟）でした。僕が「かわいそうって、何が？」と尋ねると「あのワンちゃん、かわいそう」と返事。どうやら苦無で忍犬を斬殺していたことを言っていたらしいのです。

「いや、あれは悪いワンちゃんだからね」などと説明しても、まるで分かってくれませんでした。

戦車が出現したので、安全地帯へ逃げようとしたのですが、邪魔されて操作しにくく、哀れくノ一は機銃掃射をモロに浴び、そのままゲームオーバー。同時に2人もどこかへ行ってしまったのです。

……僕は何も言えませんでした。

その後、気をとり直してメルヘンメイズをやりました。しかし、あと少しでクリアというところで、さっきの姉弟がまたもや僕の手を…。今度はトランプ兵を落としていたことに文句を言っているようでした。当然アリスは奈落の底へ…。

本当はその時怒鳴りつけてやりたかったのですが、相手はまだ小さな子供。「お願いだから、もう邪魔しないでね」と優しく注意するだけにとどめておきました。2人はキョトンとした顔をして、そのまま10円のジャンケンゲームの方に歩いていきました。

こうも失敗続きでは面白くないので、今度は大得意のストリートファイター（テーブルタイプ）をやりました。しかし「2度あることは…」という言葉は真実だったようです。

対アドン戦で1勝1敗で迎えた第3ラウンドのことでした。アドンが回転キックをしかけてきたので、それに合わせて昇龍拳を繰り出そうとした瞬間…僕は3たび手をつかまれました。隆はアドンの連続攻撃をくらってKO…。もう開いた口がふさがりませんでした。

ところが、それだけでは済みませんでした。その娘のお母さんらしい人が来て「どうしたの？ 何やってるの？」と尋ねると「だって、このお兄ちゃん、みんなのこといじめてばかりいるんだもん」と女の子が答えたのです。「ち、違います、誤解です！」などと必死で弁解しましたが、あの時の周囲の疑わしそうな視線といったら…。恥をかきましたよ、本当に。

（千葉県　ランダムスター君）

★子供の目ってハッとさせるところがあるんだよネ。どのように感じ・考えるかは人それぞれ。そんなエピソードですね。



↑（千葉県　亜綺紀君）★♬あなたもオオカミに変わりますか〜あなたがオオカミなら恐くな〜い〜♪（昔は石野真子のファンだった）



↑（京都府・結城サイテーえみさん）★皆さんはエミリー派？それともルーシー派？（やはりモヒカンでしょう。）

小市民的ゲーマー度ちぇっく

☆以下の質問に
○×で答えて下さい。

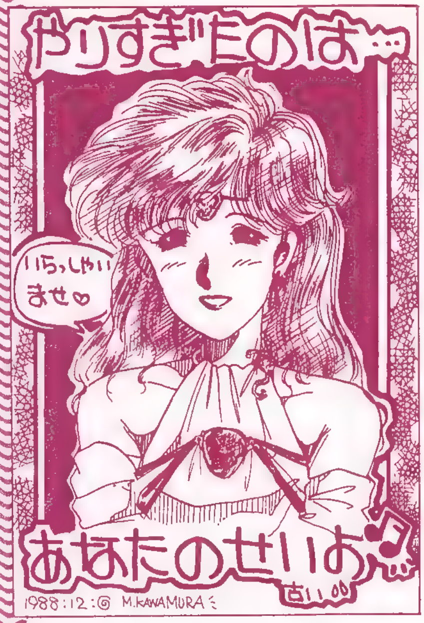
1. 獣王記のオオカミになった時、火の玉を出すのを見て「あっ、かめはめ波だ」などと言ったことがある。
2. テクニックよりお金をたくさんつかって、要するに質より量でゲームをクリアする。
3. 得意なゲームでやられると言いわけを言ってしまう。
4. 1人ではゲームセンターに行かず誰かとつるんで来る。
5. ゲーメストを読んでいる。
6. テクニックを知っているができない。
7. たとえ飽きるほどやりこんだゲームでもクリアできるものなら必ずやってしまう。
8. いろいろなゲームをやるのはいいが、1つもクリアできない。
9. 初めてやるゲームでやられて「つまんねェゲームだ!! もう二度とやらねえよ」などと言ったことがある。(とか何とか言ってもまたやる。)
10. 最後の忍道やグラディウスなど、3つボタンのゲームで必死に連射してボタンをまちがえたことがある。

○の数が…

0の人…いいゲーマー、もしくは悪いゲーマーです。
1～5の人…少しは小市民的なところがあるかも?
6～9の人…超平凡な小市民的ゲーマー。もうちょっと変わったことをやってもいいんじゃない?
10の人…単なるウソつきです。
(⑦と⑧が両方○になるわけがない)
(茨城県　ハミチン君)
★♬あああー、小市民…。

1989.3

「デュアルウェイの青春」にカンパイ
――G・Cカントリーボーイ店長



← (北海道・川村真理さん) ★シルフィー見たさにロストワールドをプレイした人も多いだろーなー。

☆コインジャーナル12月号を読んでいるうちに、ゲーメストと共催された論文発表の1篇に目がとまりました。

岡見頼子さんの「デュアルウェイの青春」です。(注・ゲーメストでは1月号の67～68ページ) 思わず、ある女の子を思い出してしまいました。

それを書きます。

実は私共のゲーセンの中にも、高2の時から毎日々々学校帰りに立ち寄ってくれた娘さんがいました。その娘さんは生徒会でも活躍していたようで、活発なお嬢さん。

彼女は確か12～13回目位でアウトラン・ヴァインヤードをクリアしました。ゲーメストに出させていただいたスコアが4月2日の記録、5：03：53。これは、この娘さんにとっては第2位の記録で、1番の記録は7月の初めに出した5：02：46でした。ところがこちら(店の方)のミスでゲーメストにはのりませんでした。今でも申訳ないと思っています。

という、ゲームの好きなすばらしい女子高生のことなのですが、今はこの女子高生も21歳になり、東京のコンピュータ会社に入っています。

最近の便りによれば、近いうちに広島に帰ってくるそうです。その時は岡見さんの記事を見せたいと思います。

もし東京で、BWFと書かれたネームがあれば彼女です。アウトラン、スーパーハングオンなどのわが店の女王です。が、本当に素晴らしい女性です。

私共の店は広島でも田舎にある店ですが、常連など本当にいい連中ばっかりです。

なんか分からなくなりましたが、岡見さんの姿がわが店の女王と重なって目に浮かび思わず書いてしまいました。

岡見さん、またゲーム大好きの女性の皆さん、がんばって下さい。

(広島県・Mr YAMAMOTO)

★私も取り戻したい、青春ノあと60日で社会人。トホホ……。

聞いて下さい私たちの願いはマジですよ

その1 マルチガイドブックが欲しいのです

☆今、フルスロットル聴いてて「はっ!!」と気付いたんです。

(私の考え) ↓TAITOとかの本社って東京だよなー。↓あ、ミッキーもあるし…↓新作すぐ入るだろーし。サイバリオンしたいなぁ。↓もし東京行くことあったら…ガイドとかあれば便利だろーな。

そうです! ガイドブックです!! それもゲーセンとかだけじゃなくって、ゲームメーカーの本社さんや、ボードゲーム、ゲームBOOKの本社なんかも!! ぜひ新声社から、こんな本が出てほしいのです。

イラストはもちろん雑君保父先生♡ 横山浩子さんか六鹿文彦さんもいーですっ!!(ファンなんで…) 東京が出たら当然他の所も…。無理ばかり言ってごめんなさい。でも、これは私の新しい夢の1つです。

(福島県　地方ゲーマー《私はおたく》に愛の手を! という女の子)

その2 PIIビデオ化お願いだあー!!

☆12月号の正直トマス君、僕もPIIビデオ化に大賛成です。あのゲームは麻雀ゲームでもハイレベルの完成度と思います。セクシーなアニメーション処理も完璧ですね。(でも個人的にはPIIIの方が好きです。特に、妹の香澄ちゃんがモロ好み。)

PIIは高校生時代、見たことがあったのですが、PIIIを某ファミコン誌で見て…(か…可愛い♡) と思わず惚れてしまいました。その当時、この富士市内ではPII、PIIIを見かけることはなかったため、僕はわざわざ静岡まで出掛けたものでした。

実際にデモ画面を見た時も画面に釘付け!! (ほ…本当に…か…可愛い♡♡) しばらくこの状態が続きました。香澄ちゃんのデモもセクシーでしたが、未来ちゃんも♡♡

この他にも、お雀子ハイスクール、麻雀刺客、麻雀クリニックもぜひビデオ化して欲しい!!

(静岡県　大日本帝国〝逮捕しちゃうぞ!!〟皇室庁君)

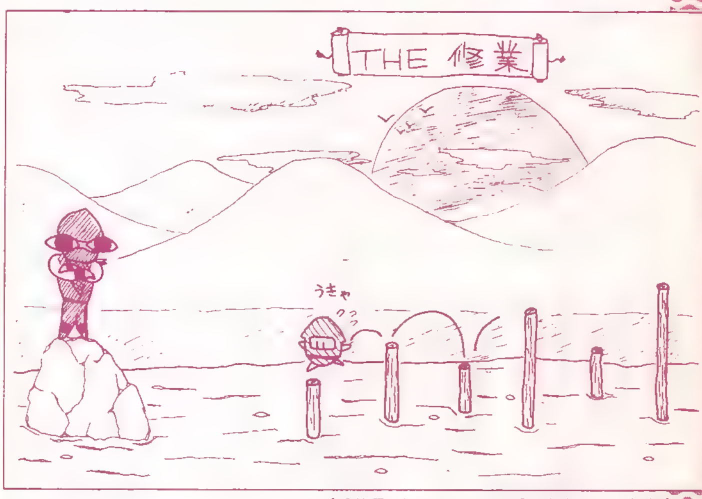
★うわああ、煩悩よ去れい!! …ふうふう…最近こういう葉が多くて多くて…。疲れるわホント…。(いーかげんPIIPIIIのネタのお便りの多さに胃が痛む思いの㊙)



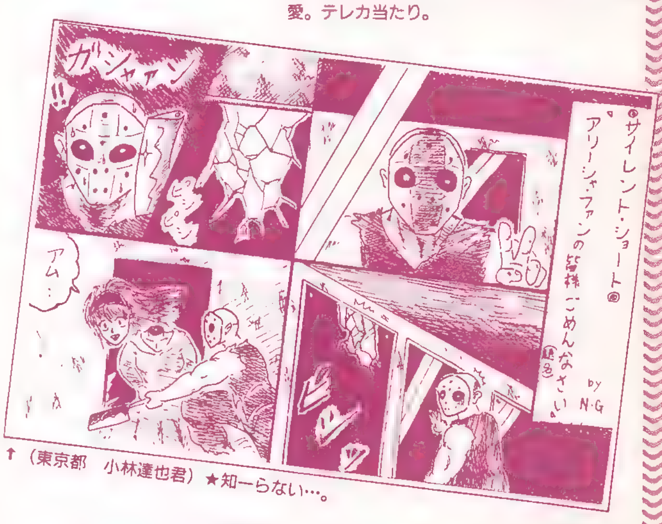
→ (千葉県　甘味屋ろお子さん) ★アイスクリーム食べてる分にはカワイイんだけど、麻雀やりはじめたら鬼と化すんだもんなー。

パロディゲーム大集合

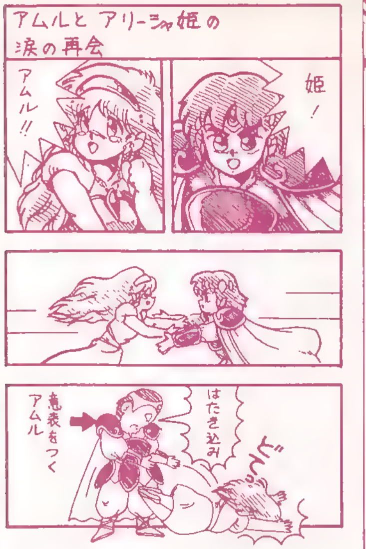
売れ線のゲームが発売された時はそのゲームのパロディがどっと来る。でもね、頼むからイメージファイトの下ネタパロディはやめてね。今月ほんとにこればっかかし…。



↓(千葉県　VIERRES君)★ああ美しき師弟愛。テレカ当たり。



↑(東京都　小林達也君)★知ーらない…。



←(北海道　Pop Off君)★ジャパニーズスモウレスリーング!! アリーシャはいいメイワクです。テレカ当たり。

ゲーメストアイランドストーリー

by TAITU

☆ある時、ゲーメストアイランドあてのハガキがすべてさらわれた。多くの常連や無名の投稿者が謎を解くべく旅立ち、そして消えていった。君も1人の投稿者として内神田へと旅立った…。

操作法…レバー1本とボタン2つで主人公を操作する。ボタンはジャンプとアタック。アタックを押すとハガキを飛ばす。

敵…ザコは没となった投稿者の亡霊だ。各面最後に、さらわれたハガキがあるが、その前にボスがいるぞ。

1面…雑君保父。目をとばしてくる。たいして強くない。

2面…漢炎剣。画面中をはねまわり、インクをたれ流してくる。

3面…おりばぁ君。テレポートしつつ「ごゥごゥ」を撃つ。

4面…陸。波動拳を撃ってくる。

5面…おさる。昇竜拳を連打したり、九連宝燈をツモったりする。

6面…鬼のぜんじ。波動砲とフォース離脱で攻撃する。

7面…オプションハンター。かみついてくる。固い。

8面…おたやん。テレカをまわりに回転させ、投稿者の亡霊を呼ぶ。

9面には謎のボスがいるぞ。9面クリアで感動(!?)のエンディングだ。さぁ、君もゲーメストアイランド・ストーリーをプレイして、今までのボツのうらみをはらそう!!

(大阪府　ルート1764君)

★もしや9面のボスというのは、あのピコピコハンマーやムチを手にしたお方では!? もう少し細かい設定も考えてみよう…ということで竹です。

パロゲー短編集

☆ポットチェイス (KONOMI)

カップラーメンを食べようとする受験生は、お湯の入ったポットを求めて走る。タイムは3分間のみ!

☆迷惑島 (I-LEM)

1人の不良少年が毎日暴れているため、島の住人みんなが迷惑をこうむるゲーム。

(東京都　アムルの弟君)

☆最後の人情 (トーテム)

人情なんか無くなってしまった200x年のある日、月影は「昔は良かった」などと言いつつ「THE歌舞伎座」をつくった。人々に人情をおしえていくシミュレーションゲームだ。

☆ほすとわらうど!! (ケプコン)

ジュースを飲み放題飲んでしまって、おねしょをしてしまった!! ふとんをほされると笑われてしまうので、お母さんがふとんをほすのをローリングスイッチで360にゴキブリを投げてじゃまをしろ!!

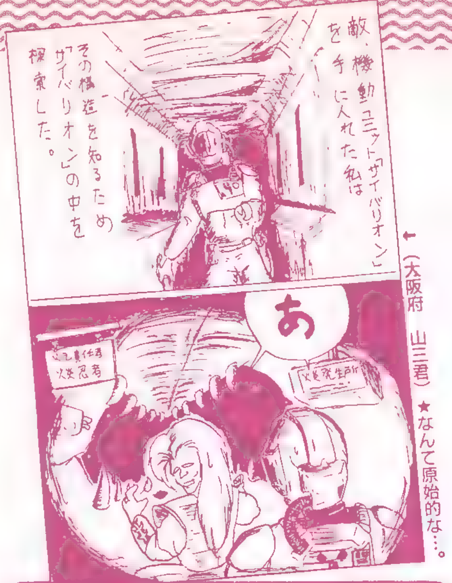
(茨城県　ハミチン君)

☆サイバイオリン (KAITO)

バイオリンを持ったサイ型ロボットを操って迷路の中から脱出するゲームだ。ボタンを押すとサイがバイオリンを

↓(埼玉県　過去忍者君)★ありがち…。





←（大阪府 山三君）★なんて原始的な…。

天まで上がれ凧上げ大会
イメージカイト
by ITEM CORP.

君は凧上げが好きな少年だ。ある日、君は思い立って凧上げの大会に出ようと考えた。

まず前半では自分の凧をイメージして設計する。その次にバイトをして金をかせぎ、その金で材料を買い集める。

そして自分の凧を作るのだ!!

ここまでを大会の前日までに仕上げないと、恐怖の補習、徹夜での凧上げの特訓をしなければならない。

そして後半戦。ついに大会だ。自分の凧をうまくあやつり、大会で入賞しろ。それで1周クリアだ。

2周め3周めといくごとに大会はメジャーになり、レベルは高くなってくる。そのうえ景気変動で材料の値段まで変わってしまう。ガンバレ、日本1に輝くのは君だ!!

（静岡県 ボケ少年君）

★下ネタばかりのイメージファイトパロディの中で、1番バカバカしくて上品（?）で、笑わせてもらいました。お礼のしるしに松のテレカあげます。（今月はちょっと甘いかな）

弾いて音波攻撃ができるぞ。

☆カブゴンボーリング

（カブゴン）

トラックボールでボーリングの機械を操作して、地中深く穴を掘れ!! 温泉がわき出たら1面クリア。

（青森県 加川保広君）

★3人まとめて竹だぁー。今月は短編集の投稿者が多かったけれど、内容的には今一歩のものがほとんど。より一層の努力を望む!!（何を努力すりゃいーんだろーか?）

こちらこだわり派
マナーを考える

プレイをする人、させる人
立場は違っても
いっしょに考えてみたい



（神奈川県 最近自分の絵を忘れちゃってる転清君）
★ぜんじの旦那も草場のかげで喜んでることでしょう。

客のことを考えようともしないアルバイト店員なんて…

私はある日、いつものようにゲームセンターに行きました。そこのゲームセンターは店の人がおじいさんなので、アルバイトを雇っています。その日はおじいさんはいませんでした。

早速私がパワードリフトをやろうとすると、バイトの人が自分の友達にそれをタダでやらせようとしているところでした。私はお客だから先にやろうとしました。バイトの人も友達に「やり終るまで待っていろ」と言っていました。

ここまでは良かったんです。そのプレイで私は初めてCコースをクリアし「やった!!」とネームを入れていたら…さっきのバイトの人が「おら、終わったんならさっさとどきな!!」と言って、私の首をつかんで無理矢理どかすのです。

私は「こ、このやろー!!」と思い、カギを開けてる時に後ろからケリを入れてやろうかと思いましたが、やめました。ゲームセンターでいざこざを起こしてはいけないと思ったからです。

こんなアルバイトの人がいる限りは、ここのゲームセンターには2度と行きたくない!! と思いました。

近ごろ、アルバイトを雇うゲームセンターが（私の近所では）多くなっているけれど、どこの店でもお客なんかそっちのけ。自分のやりたい事をやって遊んでいたり、「あのゲーム壊れてるから直しておいて」と言っても、聞いてるようで聞いていない。何か用事がある時でも、どこにもいない。

こんなゲームセンターが多いような気がします。

先程述べたゲームセンターでは、アルバイトを雇うのに面接をしているのですが、現状がこれでは、面接の意味などまったく無いと思います。アルバイトを雇うのだったら、もっと本当にゲームが好きな人、もっと真剣にお客やゲームセンターのことを考えてくれる人を雇ってほしいのです。アルバイトとはいえ、現場で働いている人が1番私たちの目に入るのですから。

（茨城県 ATM君）

★もし経営者が熱心な人であったとしても、これじゃあ台なしだね。（熱心な経営者だとしたら、そんな人を雇うはずないか!?）

マナー集をつくってみませんか
――はまきた原人からの提案

今までゲーメストアイランドでも話題になってきた、ゲーセンでのマナーについて、私のやっている事をいくつか紹介しましょう。

●ゲームオーバーになったら必ず席を立つ。

ゲーセン内に誰もいない時以外は、とにかく一度その場を離れ、他にもそのゲームをやる人がいないのを確認してからもう一度プレイしましょう。グループでプレイしている時でも、一循環したら離れるのがよいです。順番待ちしている人がいるのに、何回も続けてプレイするのは良くないです。しかし、ギャラリーが次の展開を期待している時は、素直にコンティニューするのもマナーでしょう。

●人のプレイに文句をつけない。

下手なのは分かってても、やはり人に言われるのは気分が悪いものです。人のプレイを見る時は、なるべく離れてななめ後方に位置し、プレイヤーにプレッシャーをかけないように。後ろから「あー、ボーナスポイントのがしたー」などと言われるのは気分が悪いものです。しかし、中にはゲームのスタートのさせ方（スタートボタンを押す）も知らない人が本当にいるそうなので、そういう時は親切丁寧に教えてあげましょう。

ところで、この様なゲーセンのマナーについて一度統一してみませんか？ マナーは人の自由だという人もいるかもしれませんが、「スープは音をたてずに飲む」というように、不偏のマナーもあるはずです。

（愛知県 SKYBLUEさん好きじゃあーっ！のはまきた原人君）

★マナー、モラルはゲーマー自ら定義するもの!? 皆さんのお便りお待ちしています。

1989／4月号　89年2月28日発売

空いたスペースをうめる、この快感は未知数だ～



CONTENTS

《がしんしょーたん》
「今号は、私にとって記念すべき号となった。なぜかというと…ピンボールのページが、私が担当して以来初めてカラーページとなったのだ。カラーの時代にこの素朴な喜び。うーん感動だー。この感動をいつまでも忘れないようにしよう。ありがとう皆さん（C・O）」
（編集後記より）

すごい表紙。そう、時はまさにテトリス大ブーム!!これをこえるゲームは永遠に出ない!!などと言われていたのだけれど、あっさりストIIが出てしまうあたりがまた。

表紙の赤棒につられたか、はたまた2号連続のまーじゃん特集につられたか、この号はあっさり完売!!アイランドのほうも、おたやんラストスパートの気合が読者に通じたか、一時期のマンネリを脱してバランスいい仕上がりに。イラストのほうも当時の常連が顔をそろえててボルテージ高いっす。このノリをそのまま受けつぐことができたのでわりと担当者引きつぎはスムーズにいけたのだった。

それでは最後ということで、おたやんと私のなれそめについてひとくさり。

創刊号を読んでドトーのように手紙を出した数週間後、私の家に一通のハガキが届いた。オタヤさんからであった。そういえば、創刊号で紹介されていたレゲーの宝庫、赤羽のゲームセンター「平安」の場所を教えてほしい、と手紙にハガキを同封しておいたのだった。戻ってきたハガキには手紙の感想と平安への行き方（のちに広告用の写真を撮影しに行かされることになるとは…）にそえて「次号もヨロシク」と書かれていた。私は、自分でたのんでおきながら（読者とはそういうものだ…）大感動した。おおお！こんなに太っぱらな雑誌がかつてあっただろーか。その後もおたやんはなにかと受験がんばれよーだのテラクレスタのテープ録ってやろうかーだのと折にふれて手紙をくれ、私はといえば「これは大学入ったら編集を手伝いにいかねばな！」と堅く決意していたのだった。そして春、私は見事に浪人し、ゲーメストは月刊化とともにさらに発展していくのだった…。

ボツはいやだっ!!〔首肯編〕

★続いては、我ながらなにを考えてまとめたのかわからないイヤな特集です。こんなものをはえある総集編にのせてしまっていいのでしょうか。ああ、再録されなかったたくさんのイラストがかわいそう

みたくないアイランド

です。本当は、もっとエッチなのをのせようと思ったのに、なぜかこんなのしかなかったのですー（本当）。つまり、女の子のエッチな絵を送ってきていなかった投稿者の責任、ということですね。



◀東京都　怠精如矢本君



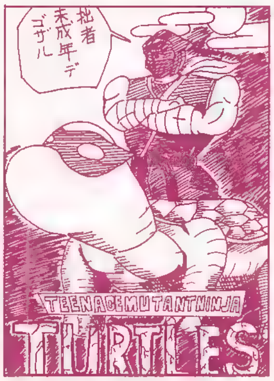
◀山梨県　不良番長K君



◀北海道　指田ひろし君



◀奈良県　Mr.パブロフ君



◀長野県　シビリアン君



◀岐阜県　NASUBI君

ゲーメストアイランド

☆僕はある中学校の2年生です。僕達の学校は進学塾が創立した学校で、テレビで全国に紹介されたらしいのです。

僕達の学校が何故テレビで紹介されたか…それは校則が無い学校だからです。僕もこれにつられて一生懸命に勉強し、そのかいあって合格しました。

でも、校則がないから楽しい、という訳でもありません。



⬆（静岡県　メタルALP君）★オミゴト!!　テレカ当たり。

今月のボツはいやだっ!!

「校則がない」なんてウソ 生徒はがんじがらめ

全国の人に注目されているという意識が学校側にあって、「あれはだめ、これもだめ」と先生がやたらとうるさいのです。

そんなある日、僕のクラスの担任の先生が「えーと、今までにゲームセンターに行ったことのあるもの…」と言いました。こりゃやべ～なんて思ったりもしましたが、正直に手を挙げました。すると先生は「まぁ、もう行ってしまったやつは仕方がないが、これからはいかないように!!」と言うのです。

突然こんなことを言われたので、僕は「なぜなんだー」と叫ぶ前に、先生に理由を聞きに行きました。

先生の口から返ってきた言葉は「3年生の受験がひかえていて、もし○△中の生徒が補導されたらいけないからよ」でした。

僕はガーーーンと、高層ビルの屋上から地球の中心まで落ちたような気分になりました。ただでさえ、勉強々々の学校なのに、僕の憩いの場ゲームセンターに行くなと言うのです!!

はっきりいって、僕には苦痛です。いくら3年生が受験だからっていって、なにも2年生にまでこんなことをさせなくてもいいのに、と思ったのでした。

ゲーメストアイランド担当の方、このことをどう思いますか。

（鹿児島県・カORDYNE君）

★そもそも「校則」って何なの？　文章として記されている（成文化されている）もののみが「校則」なんでしょうか？　否、そうでなくとも「あれはだめ、これもだめ」と「拘束」するのも、（慣習法的ではあるけれど）立派な校則といえると思うのです。（そう考えると、君の学校は「校則がある」ということになりますね。）

皆さんは、ゲーム懸賞論文で最優秀賞を受賞した藤原さんの作品（89年1月号・65頁掲載）の1節を覚えているでしょうか？「かの校則を支えているのはモラルといった上等なものではなく、世間体なんていう汚らしい意識に過ぎない」ってところ。私も全くその通りだと思うのです。今回のこのお手紙で、それが裏付けされたみたいで、何だか複雑な心境です。

「長いものにはまかれろ」式の考え方ではいつまでたっても進歩はないと思います。テレカ当たり。

ゲームはバクハツだ!!

最近私と友人は「ねるとん紅鯨団」の見過ぎか、どちらかがストリートファイターをやっていると「ちょっと待ったぁー」と乱入します勝負が決まった時に、勝った方は「ごめんなさい」と言い、負けた方は「久々のだーいどーんでーん返し!!」と言ってバカをやっています

——青森県　加川保広君



←(和歌山県　ひろぽん君)★シルフィーを抱きて超戦士が飛びたつ世界やいずこ?　テレカあたり。

お体は大切に!? 謎のおじさんはいずこへ

☆あれはまだ僕が高校1年生の時のことでした。僕達のよく行くデパートのゲームコーナーに、1人のおじさんがやってきました。長いコートを身にまとい、不精ヒゲをはやし、メガネをかけて…。おじさんはいつもジャイロダインをプレイしていました。そして1日に何千円もつかって去っていくのでした。

僕達はジャイロダインなんてやらないので、別に気にもとめませんでしたが、今度は入荷したての飛翔鮫に手を出してしまったのです。このおじさんは、やり始めると千円分もの100円玉がきれるまで、ずっとやり続けるのです。

僕達が後ろから熱い視線を浴びせても、全く気付いてないかのように100円玉を投入するのでした。スラップファイトの時も、エクスターミネーションの時も。おじさんがプレイしている時は、まるでゲームコーナーの温度が2、3度あがるんじゃないかと思うくらい、みんなで熱い視線を浴びせました。

そして高2の夏休み。おじさんは1943に精を出していました。友人が1943をプレイしようとした時も、おじさんがすでにやっていたので、しかたなく別のゲームをしていたそうです。するとその時、突然「うおー——っ」という叫び声がしたので、何だと思って振り返ると…おじさんが倒れていたそうです。あまりに過激なゲームをしたためか、プッツンきてしまったようです。そして救急車で運ばれた…という訳です。再びゲームコーナーに平和(?)がおとずれました。

しかし、それから数ヵ月後の秋!! 再び、おじさんは帰ってきたのです。あまりの驚きのため、みんな一斉にムンクの「叫び」みたいになってしまいました。

数日後、VAGが入荷し、例のごとく、おじさんは手を出したのです。みんなは「やめてくれー」「あぶない」等々心の中で叫びました。しかし多少期待(?)はしていました。

……おじさんは僕達の期待に応える(?)かのように、救急車で運ばれました。落葉の舞う1987年の秋でした。

(宮城県　ファイナルラッパー君)

★おじさんもゲームに命をかけている、と。まだご存命なのでしょうか?　期待の(なんのこっちゃ)おじさんに、お見舞いのテレカ当たり。

ああ恐怖のトラックボール 右手の友はサロンパス

☆私はトラックボールが嫌いだ。でぇきらいだ。

約3年前、友人に誘われて初めてトラックボール、ワールドカップをやった。おもしろい、最高におもしろかった。ところがある日、あんまり気合を入れすぎて、ボールとコンパネの間に手をはさんじまった(本当によくある)のだ。

それだけならまだいい。私はあまりの痛さに気が動転して、手を思いっきり筐体にぶつけてしまい、指を3本つき指し、手首は腱鞘炎になっちまった。うっうっ…。

それから私はもうトラックボールをやらなくなった。トラックボールを見ると、ガソリンをブッかけるようになった。(ウソ)

やがて月日がたち、またゲーセンに新たなるトラックゲームが出現した。サイバリオンだ。このゲームは、今まで見たトラックボールゲームの中で1番面白そうだったので、私はおそるおそるやってみた。手をはさまなかった。「なんでー、これならベリーじゃん!!」と私は調子にのってサイバリオンをやりこんだ。

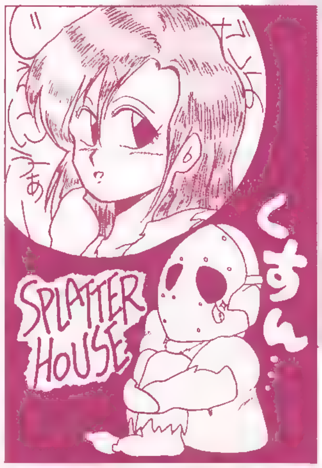
平成元年正月。サンバリオンをやり始めると、周りにうようよ子供達が集まってきた。私は何故かキンチョーして「これではミジメなプレイは見せられんなぁ…」と思い、気合をいれた。

手ははさなまかったが、あんまり速くボールを回したものだから、チャプター3ぐらいから手がつりだしたのだ。手のひらが真っ赤を通り越して真っ青になっちまった。やっとチャプター5、とーとーサイバリオンは炎につつまれちまった。

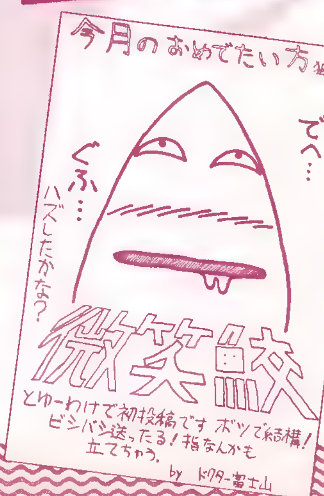
その後、右手はボロボロで他のゲームはできずに帰宅。これを書いている今もいたィイーッ。ちくしょー、やっぱりトラックボールなんてでぇきれだ〜。…サロンパスはろーっと。

(長崎県　山羊山とりい君)

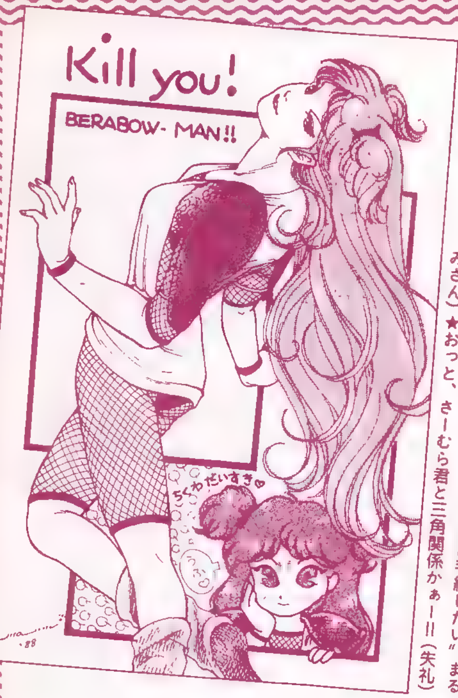
★私はコンバットスクールで右手をいためました…。



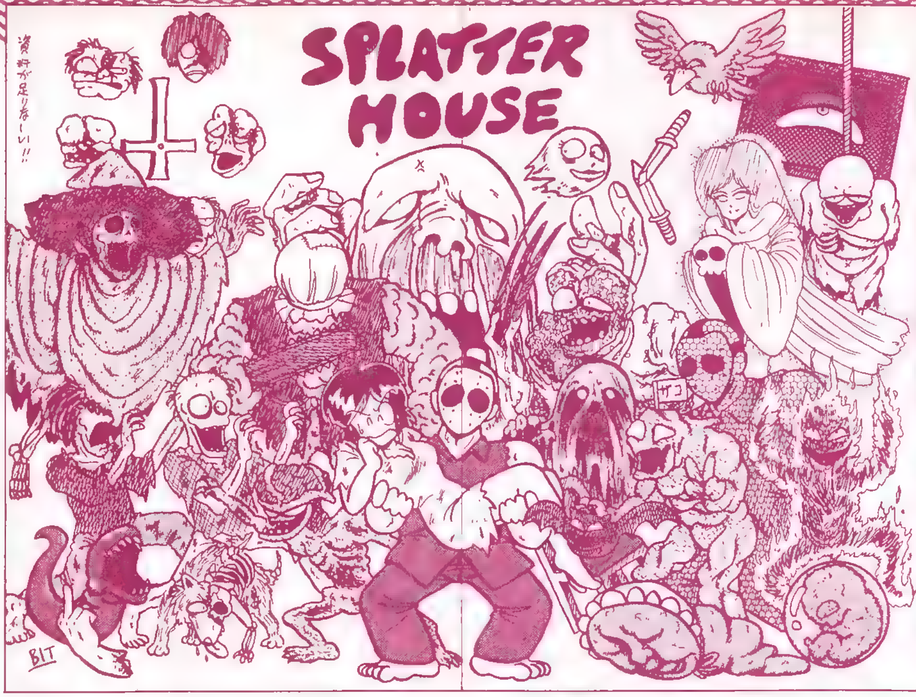
↑(和歌山県　氷室まんぜうさん)★リックが妙にかわいいぜい。



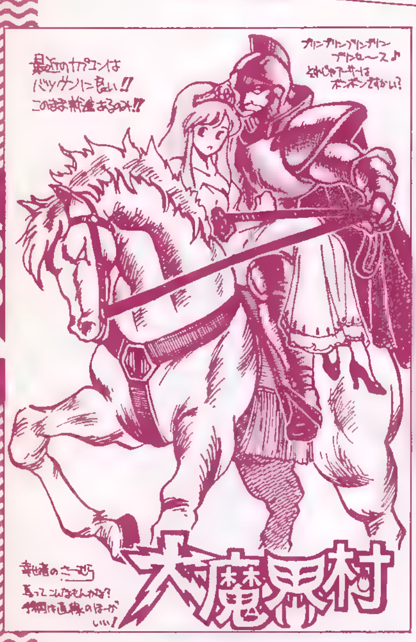
←(千葉県　ドクター富士山君)★気色悪いって…。



←（大阪府 山本"藤原ひとしさんにお手紙したい"まるみさん）★おっと、さーむら君と三角関係かぁー!!（失礼）



←（岐阜県 BIT君）★2枚組の力作!! テレカ当たり。



←（兵庫県 "まるみさんと不倫" さーむら君）★こらこら、何というペンネームを…。



➡（福島県 邪拷丸君）★この手のスプラッタハウスのイラストばっかりで、胸やけがする私であった…。

1989.4

私のヘンな体験シリーズ

☆その1：3年程前、グラディウスをやっていたら、変な大人がたかってきて「200円くれ」と言ってきた。大の大人が子供に200円もの大金たかるなっつーの…。

その2：麻雀殺人事件をやってたら、後ろに中学生が…。気をとられていたらロンをかまされた。

あきらめがつかずにコンティニューしたら、一度ひっこんだ彼がまたやってきて、その直後にまた上がられた。

今度は、そいつがいないことを確認してからやったが、またまたノコノコと見に来るではないか!! 気がつけばすでに「天国に行けないよ〜」の画面。なんだったんだ、あいつは!?

その3：ゲーセンから帰ろうとしたら、どしゃ降りだった。店のおじさんがカサを貸してくれた。大変うれしかったが、外へ出て100mもしないうちに自動車に目一杯水をハネられ、全身ズブ濡れ。カサを借りた意味がなくなってしまった。泣きたかった…。

その4：臥竜列伝がやってみたくてしょうがなかったが、近くのゲーセンには入らなかった。友人が「豊橋のゲーセンにあるよ」と言うので、日曜日に行ってみた。……往復1400円もかけたのに、なかった。

次の日、近所のゲームセンターに臥竜列伝が入っていた。このへんのゲーセンはグルになって私を馬鹿にしとるのかと思った…。

教訓：人生は悲惨との闘いだ——。

（愛知県 臥竜戦士オスカー君）

★人生苦あれば楽あり…と信じるしかないって。（多分なぐさめにもならない?）

●ゲーム懸賞論文!! かな 昭和最後の夜に考える

☆天皇陛下の崩御にあたり謹んで哀悼の意を表します。それにしても皇室の方々がゲームに夢中になったらどうなるのか? まずそのようなことはありえないか!? 紀宮様はまだ大学生でいらっしゃる。立て、学習院ゲーマーよ!時はいま!!

「何が「いま!!」だよ…」などと言わずに次にいこう。前首相の中○根氏はゲームを「むなしい」と評したくらいだから、一般から見ればゲームなど取るに足らない趣味で、皇室にやってていただくなど税金のムダ遣いなのかもしれない。と、いうより、地方のPTAから見れば「ゲーセンは不良のたまり場で、ゲームは不良の趣味」である。「子供がムダ遣いするようになり、非行に走るからゲームは悪い」という評価は、単に親達が自分のしつけの悪さを暴露しているだけだと思うのだが。

とりあえず、このようなものを皇室がやっていたとしよう。現実問題として皇室の威厳はどこに…ッ!? そしてこれが国民の知るところとなれば、本当にゲームはこの銀河を救えるのか!?

まぁ銀河というのは考えすぎ（あたりまえだっつーの）だが、経済的問題は（どんどん変な方向に話が進んでいくなぁ）どうなるだろうか。

ゲームが有名になり、マイケル・ジャクソンが堂々とゲームフリークだと言えば、国内はもちろん、ゲームの対外輸出はうなぎ昇りになり、また米国、NATO諸国は対外赤字。ジャパンバッシングの激化となるだろう。（本当かいな…）

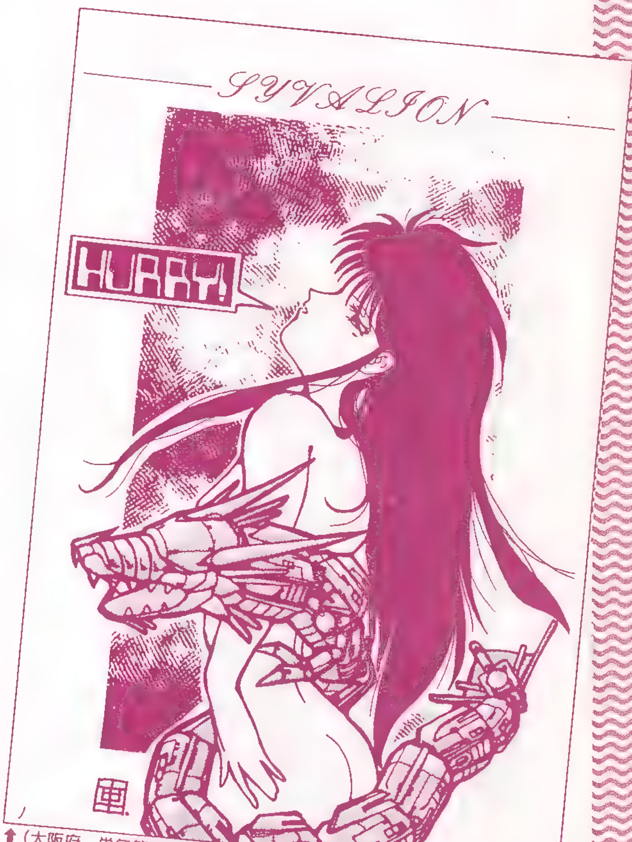
そんな昭和最後の夜、平成元年に向けて私は何をしてたかと言うと…単にゲーセンから帰ってきて、知り合いと長電話をしてただけであった。ちゃんちゃん♪

（愛知県 大喪・はまきた原人君）

★おたちゃん難しくてわかんなーい、うそ。でも、仮にも元首相たるお方が、自国の経済活動をささえる一サービス業を「むなしい」と否定して良いのでしょうかね? ゲロゲロ。

ふれあいゲームの世界

何故か今月は「雑君保父先生が僕のよく行くゲーセンのコミュニケーションノートにメッセージを残していきました」というお便りが多かった。それにいろんな所から…。彼はそんなに神出鬼没なのでしょうか!?



⬆(大阪府　単気筒君)★んー、んー、いやらしい…。(Ⓒケロタン)

大成功!! ミニAMショーにご協力 タイトーさんありがとう



☆ゲーメストのみなさん、こんにちは！ 私は総合電子専門学校の学生です。

昨年の11月22、23日の学祭で、私達はなんと「アミューズメント・マシーンショー」を企画したのでした。

切っ掛けは10月5、6日に開催されたAMショーに、友人が「どうしても行くぞ!!」と言ったので、「僕も行きたいな〜っ」と思いながら、「学校をさぼってまでは〜」という考えが浮かびましたので、話しのわかりそうなM先生に相談しに行きました。

すると「学園祭で発表や展示などすれば…」と意外な方向に話が進み、あれやこれやと副校長と学部長（担任）をまじえ、なんとかAMショーに行くことは出来たのです。でも、学祭の展示など、発表などをしなければならないという条件付きというものですけれど。

AMショーの見学の帰り、学校に立ち寄ると学部長が来られ、「学園祭にはどんな事を行うのか？」と聞かれましたので、「カタログとショーの写真を展示します」と答えますと、「どうせやるのなら機械を借りてみてはどうか」とアドバイスされました。なるほど頷く所もあり、自分達でやってみようと思い立ったのです。

最初はゲーセンを廻り、貸してもらえるよう交渉などしましたが、ほとんどがオールドゲーム。

それではということで、今度は電話帳でリース業者をあたり、某リース業者のはからいでタイトーの営業所のTELを知る事になりまして、交渉。その結果チェイスH・Q、タツジン、ニンジャウォーリアーズなどを貸してもらえる事になりました。(もちろんそれなりの費用はかかります。)

学祭当日。僕達の教室を訪れた人達はみな一瞬目が点になっていました。「なぜ、こんな所にゲームが…」評判を呼びました。

僕達の学祭はこうして終わりました。人気はチェイスH・Q。その次にニンジャウォーリアーズ。

この学祭での僕たちのテーマは「ゲームに使われる特殊技術、グラフィック、BGM、などを色々な方に見てもらい

プレイヤーの皆さーん!! 電話をかけるときは丁寧に

☆私はある基板会社の者です。ゲーメストも毎月楽しく読ませてもらっています。(けっこうゲーム好きなものですから…いい年をして…)

私の会社は、ゲーメストに「基板売ります」って広告を出しています。おかげさまで、最近は基板の注文も増えました。(特にゲームマニアの方から)

それはそれで喜ばしいことなんですけど、ちょっと悲しく思うことが1つだけあるんです。そう、皆さんの電話のかけ方なんです。もちろん、電話をかけてくださる方は「お客さま」なのですから、私も誠意をもって応対します。でも、基板の値段を聞くだけ聞いていきなり「ガチャッ」と切られたり、時にはいたずら電話がかかってきたりでは、さすがにムッとするのです。

私たちは皆さんに「楽しい」ゲームをお届けするわけですが、商売をするのにも「楽しい気分」の方がいいと思うのです。同じゲームにたずさわる者同志、もっと明るく楽しく接することができればなぁ…と思っている次第です。

(東京都　某基板会社々員Xとは私のことさん)

★電話のかけ方、応対のしかたって、就職するまでは人から教わる機会なんてまず無いんですよね。でも、誰でも使える手軽なコミュニケーションの手段なんだから、最低限のマナーぐらいは心得ておきたいものです。

いきなりア・ナ・グ・ラ・ム・クイズ!!

☆以前2回にわたってアナグラムクイズを作ってきた臥竜戦士オスカーさんへの挑戦です!!

Q: 以下、文字を並びかえると、あるゲーム名になります。そのゲームの名を答えて下さい。

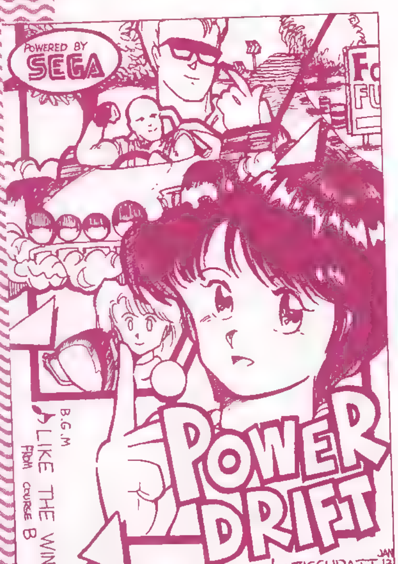
例1：どあー寒い!!→サイドアーム

❶洋一、休暇どう？
❷凡人、妖魔ゼラチン別売り
❸クーラーを増やしすぎ
❹ドラマ「鯨会う雪よ」
❺今井ダムから
❻世界運輸たち
❼スーダラと夕日入り
❽時給めまい
❾寝室具パットよ!!
❿ブランコ小窓

（北海道　ＸＡＱ山田君）

★まだまだニューゲームやメジャーゲームがメインでは甘い!!　もっとオールドゲームやマイナーゲームで考えてみよう。

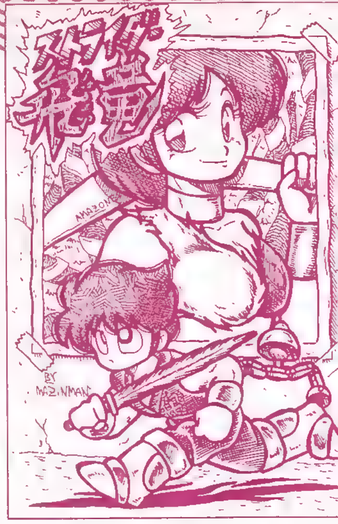
A：
❶妖怪道中記
❷超絶倫人ベラボーマン
❸ギャラクシーフォース
❹悪魔城ドラキュラ
❺大魔界村
❻中華大仙
❼ストライダー飛竜
❽迷宮島
❾パッシングショット
❿コブラコマンド



⬆（神奈川県　ジグラット君）
★私はAコースの音楽好きです。

⬇（大阪府　竹井由佳さん）★トレミーですね。髪がキレイ!!　テレカ当たり。





⬆（大阪府　MAZINMAN君）★ストライダー飛竜もこの号が出るころには発売してるン

たい」という事と、学校でこういう事を行うことで「ゲームを社会的に認知させたい」という2つの希望があったのです。

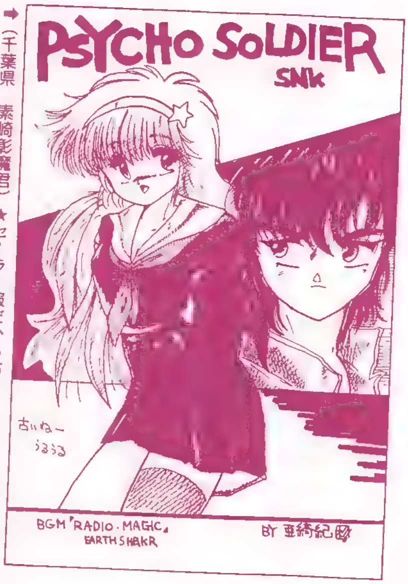
最後に全国のゲーマーのみなさんも、僕達と同じ様な事をしたいと思っている人もいるでしょう。その人達のためにもメーカーの方々、御協力をお願いします。

今回マシンを貸していただきましたタイトーさん、本当にありがとうございました。この場をかりて御礼を言います。

（神奈川県　小林敏康君）

★★お見事!!　このような積極的な行動に出れる人って少ないと思うけれど、そういったことの積みかさねがビデオゲームのイメージUPにつながるんですね。読者の皆さんもひとつがんばってみては!?　テレカあげます。

➡（千葉県　素崎彰魔君）★セーラー服だから古くても許す!!



雑君保父先生大阪に現わる!?
予期せぬバースデーメッセージ

★12月16日、その日は私が企画したTOPLANDING大会の日であり、私のバースデーでもありました。

大会終了後、CARROT第4ビルのフリーノートに「今日は私のバースデーだ」と書いて店を後にすることにしました。その日、私の誕生日を祝ってくれた人はいませんでした。

6日後…私はCARROTに足を運び、ノートを見返しました。そして以前書いたところを見ると「お誕生日おめでとうございます」と書いてありました。私はうれしくなって、続きの文章を読んでいきました。「実は、この日は私も誕生日だったりする」と書いてありました。奇遇だなと思って最後の方を見ると…「通りすがりの雑君保父は明日GAMCONへ行く…」

うっひゃー!!　まさか雑君保父大先生からおめでとうの言葉をいただくなんて!!　こりゃうれしいなんてもんじゃない！　おまけに雑君先生と同じ誕生日。これほど名誉（不名誉？）な事はない!!　雑君先生、どうもありがとうございました。そして遅ればせながら、お誕生日おめでとうございます。

「いやー、おめでとうのひと言って、こんなにありがたいものだったんですねぇ…」

（大阪府　貴様だけ!!君）

★この日は、雑君のみならず、私、ぜんじさん、漢君、栗君も大阪にいたのであります。気付いた人いるかな？



（千葉県　川瀬ととみ君）★やはりモヒカンの頭でラインあわせでしょう…。

パロディゲーム大集合

引退前にもっと笑いたいなあーと思ってたら来るわ来る来る、パロゲーの山!! 今回のレベルは高かったぞ!!



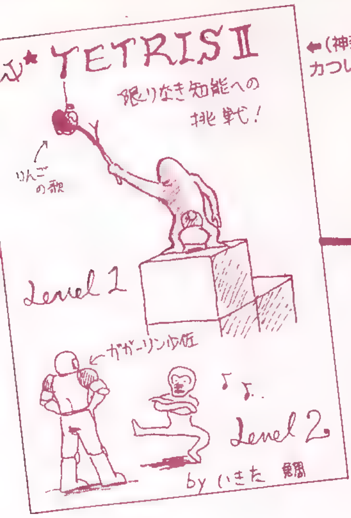
➡(群馬県 原雅君)★あああああ…。ハーイじゃねえっつーの。



➡(熊本県 WERDNA君)★あ、あぶないゲームだ…。



⬅(大阪府 山三君)★ウ、ウイナーが食えなくなる…。



⬅(神奈川県 池田大君)★あのサルにムカついてる人は何人いるのだろーか!?

雑君保父にささぐ!? ダイナマイトおさる

by センガ

☆いつものように夕食を用意して、主の帰りを待ちわびる兄弟おさる。主人の帰宅がいつもよりかなり遅い。その時、1枚のファックスが届いた。「おれはとにかくさらわれてしまったのさ。フフフゥ。これからゲンコストーン王国というところへ連れていかれるらしいんだ。部屋にファックスがあるんで助けを呼ぶぜ。カマーン、ヘルプミィィー、しくしく…。オレが教えたおさる拳で困難を乗り越えて是非助けにきてくれたまえ。じゃ!!」

何事にも動じない飼い主、雑君保父氏に敬意を表しつつ、おさる兄弟は救出へとむかった…。

◇これがおさる拳2大奥義だ

○扇風脚（旋風脚にあらず）

夏場、御主人に涼しい風をおくる技。そよそよと風が吹くだけだが、パワーアップすると敵を吹き飛ばすことが可能。

○熱波拳

冬場、御主人に暖を提供し、ついでに洗濯物を30分で乾かす技。パワーアップすれば敵を黒コゲにできるが、自分もコゲてしまいダメージを負ってしまうことも…。

◇アイテム

○おにぎり…パワーアップの基。早くこれを取らないと、敵に何の攻撃もできない。うめおにぎりが(扇)、かつおぶしおにぎりが(熱)のパワーアップだが、食べてみるまでわからない。

○ゲーメストバインダー…これを取ると、まったく簡単にたくましい体がつくられる。強くなったような錯覚におちいるが、ただ当たり判定が大きくなるだけである。

○だーめすとクリップ…取るとおしりに装着され、おさるの顔が赤みを帯び、スピード&ジャンプ力アップ。5個以上つけると、痛さに耐えきれずアワを吹いて倒れてしまう。そのアワに敵をとじこめることは不可能であろう。

○さる酒…敵にあびせると、酔っぱらっておさるのまわりをぐるぐる回転し、バリアになる。最高5匹までつく。耐久力があって、長くバリアになってくれそうな敵にあびせるのがベストだが、そういう奴に限って酒グセが悪く、2匹以上つけるとケンカになってしまうことが多い。世の中うまくいかないものである。

○サングラス…装着すると、イェーイなどと叫びながらBGMにあわせてハンドクラップを鳴らして歩く。どうも自分がかっこよくなった気がするらしい。

◇エンディング…ゲンコストーン王国では原稿が落ち放題だったので、気に入った雑君氏は移住を考えていた。しかし、おさる兄弟の必死の説得で、日本へ帰るのであった…。

その後、氏は原稿が落ちそうになるたび、おさる扇風脚をドライヤーがわりに使いながら、遠いゲンコストーン王国に想いを馳せるのであった。

（栃木県 TAISHO君）

★で、どんなゲーム内容なのでしょーか、これ!? しかしなかなか笑えるぞ。サービスで松のテレカ当たり。

パロゲー短編集

☆戦いのバンカー

（カッコ〜ン）

当ゴルフコースは、サハラ砂漠のど真中にしつらえたバンカーだらけのコースでございます。ごゆっくりお楽しみください。

☆オーダン

（なんこ?）

みかんの食べすぎです。

（愛知県 あぶりさん）

☆ためるフォーク

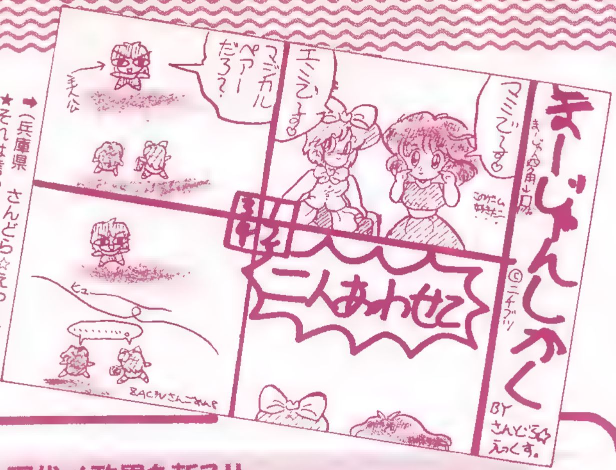
（カムコ）

黙々とフォークをためていく、暗い大人のゲーム。

☆ストライクだぁ飛竜

（カプリコーン）

ピッチャー志願の飛竜が、



→(兵庫県　さんどら☆えっくすさん)
★それは言ってはならぬこと……。

現代の政界を斬る!!
ドイポップ
by NAMACO

☆1989年4月。ついに消費税が施行された。このために物価が上がり、人々は生活が苦しくなった。こんな状況を野党が黙って見ているはずがない。自×党をこのままのさばらせておく訳にはいかない!!

そこで、社○党の井土委員長と共△党の村下委員長に対して、竹上首相を倒すように野党は命令した!!

◇遊び方

君達は1P井土、2P村下を4方向レバーとショットボタンで操作してくれ。敵により有効武器が違うので注意!! では武器を紹介しよう。

○議員バッジ…初めに持っている武器。国会議員しか倒せない。

○核ミサイル…自衛隊と国会議員に有効。爆発範囲が広いので、BOXを素早く開けられる。

○オレンジ…アメリカの外交官に有効。他のザコキャラの足止めができる。

○パーティー券…自×党員と国会議員に有効。

○ピストル…ヤクザと国会議員に有効。

○火炎ビン…過激派と国会議員に有効。

○メガホン…右翼と国会議員に有効。

○ワイロ…BOXから出てくる札たばを3つ集めると使える武器。全て敵キャラに有効。札束弾は敵を貫通するし、射速が速い。一定時間有効。

○レクルート株…株券を3枚集めると使える。全ての敵キャラに有効。一定時間無敵になり、株バリアで体当たりできる。

なお、中ボスの国務大臣には、ワイロかレクルート株しか利かないぞ。でも倒せば「誠に遺憾である」の声と共に高得点5000点が入るぞ。これはおいしい!!

総ボスの竹上首相は何かのアイテムに弱いらしいが、ワイロもレクルート株も利かないとマニアの間では言われている。

てな訳で、このドイポップは武器のチェンジさえ極めれば、誰でも楽しめるぞ。2人同時でレッツプーレイ!! なお、このゲームは竹上首相、自×党員、レクルート社員の方々にプレイをおすすめしたい。

(三重県・オスカル妙島浩文さん)

★知ーらないっと…。松のテレカあげちゃおう。

某チームの入団テストで100球中何球ストライクを投げられるか競うゲーム。

☆モンタスーレア
(だれかさん)

何のことはない、ゲーメスト'89年1月号の表紙の誤植のこと。

(島根県　深津紀富君)

☆ゆうじおらんどSTORY
(たいつ)

この前友人の家に遊びに行ったら留守だったんです。それだけ。

(富山県　砂道元成君)

★以上3人とも竹ね。しかし、モンタスーレアはまいったなあ。(ザルのような校正と言われて久しいゲーメストなのであった…)

こちらこだわり派



→(新潟県　ESL君)★私、ローラースケート下手ですよ。歌は自信あるけど(ZENJI氏談：うそ)

先入観、差別、侮辱…いやな言葉です。物事をもっといろんな面からとらえれば差別も誤解もなくなるはずじゃない? 同じ人間なんだもの。

家族はゲームアレルギー!! 大変困っている私です。

☆私は今大変困っています。というのは、私の家族は私以外全員ゲームアレルギーなのです。

特に父は「遊ぶ」ということを知らずに育ったためか、ゲームのゲの字を聞いただけでものすごく怒るのです。私が家に帰ってくると必ず「お前ゲームしに行ってたんだろう」と言います。そしてその後、グラIIの2周め4面の火山ごとく、私に説教を始めるのです。

父：お前はどうして中3にもなってゲームばっかりやっているんだ? 少しは勉強しろ。この年にもなってまだゲームを卒業できないのか。あんなものは小学生がやるものだ。

私：そんなことはないよ。みんなやっているさ。僕だけじゃない。

父：お前はゲームなんかやっていて恥ずかしくないのか。そんなことじゃどこの大学にも入れないぞ。

私：……。

ここで私はどうしても答えることができませんでした。私は父がゲームを侮辱したことに怒りをおぼえました。私は某進学校に通っていて、親が学費を工面している関係上、下手に答えると学校をやめさせられてしまうので黙っていました。でも、本当はゲーマーとして誇りをもって答えたかったんです。「ゲームはやっていて楽しいし、いろいろな事を体験できる。しかも知らない人達と友達になることもある。ゲームができることを私は大変誇りに思う」

私はゲームのおもしろさを知ってもらおうと努力しましたが、ついにゲーム禁止を言われてしまいました。私の学校はエスカレーター式なので高校受験はありません。それなのにゲームをするなとはあまりにもむごい…。

はっきり言って、ゲーマーにとってゲームをしてはいけないということは死刑を宣告されたことと同じです。今でも私はゲームに無理解な父が嫌いです。それ以上に私はゲームを理解しない人達を大変かわいそうだと思います。読者の方々はどう思いますか?

(埼玉県　OCTPUS君)

★こんな経験ある人って多いんじゃないかな? 皆さんの体験、考えも教えて下さい。

1989/5月号　G　89年3月30日発売

悲劇あってこその人生だ一皮ムケたよ、この俺も!



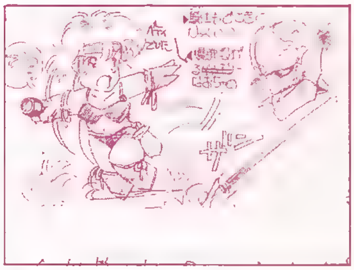
NO.32

CONTENTS

《目次の短歌》
「春や春
入学進学吹きちらす
花粉のクシャミまんえんす
——編集部」
（解説…当時、編集部員で浪人生および慢性浪人からプー化していた者の比率は50%をこえていた。春先ではあったが、心の春はいまだ遠かった…。余談だが、テクナート広告コミックby石川次郎が掲載されたのはこの号が最初だ）

いよいよ32号、おたやん卒業!!奇しくも創刊号と同じAOUショー特集の月であった。
そのほかにもこの月は、テクナートの広告マンガがはじまってみたりまーじゃんビデオが発売されてみたり、となんだかおめでたいんだかおめでたくないんだかよくわからん事態が頻発。表紙もイラストが中心となって、ゲーメストの歴史上ちょっとした転換期にあたる号といえるだろう。
ナレソメ話のつづき。
そんなわけで浪人やってた私であったが、ときおり思い出したよーに巣鴨キャロットに遊びに行ったりしていた。当時㋟では編集部員はやたらと巣鴨に遊びに行くと書いてあって、やっぱり会ってみたかったのだ。オタヤさんに。なんか会わなきゃならんよーな気がしていたのだ（読者だのう）。そしてある日、ついに彼を見つけた。
顔をみなくてもわかった。777になったガントレットの残りライフを指さして、「フィーバーだよ」とか言っていたからである!!（おたやんのパチンコ好きは、当時から有名だった……）。
何を話したかはおぼえていない。大学に入って、編集部に出入りするようになってからも、実はそんなに話し込んだりしていない。アイランドの動かしかたさえ、ほとんど聞いてなかったりする!!
しかし、それでも十分だった。子は親の背を見て育つというが、私は私なりにおたやんが作り上げてきた誌面に負けないよう、かつそれを超えるべくがんばったつもりだ。いつの間にか担当期間や年齢も当時のおたやんを超えてしまったけれど、はたして当時私が受けたのと同じくらいの感動を読者に感じてもらうことができただろうか…。
結局直接言うことはなかったけど、御旅屋さん、おつかれさまでした。私が引退したら、ゆっくり話しましょう!!

編集部日記②



（1988年　続き）
8月17日　やっとこの編集部のおそろしさがわかってきた人間が多いみたいですね。まあ脱退するもよし、残るもよし。そうして残ってきた人間が、私はある意味での真の編集部の人間だと思っている（もちろんそれは単なる妥協的人間にしか過ぎないのかもしれないわけだけど）。
そういった人間こそ、はたからどーのこーのと的はずれなことをのたりまくる自称ヒヨーロン家もどきがどんなアホで無意味な存在かがわかるでしょう。ごたくを並べるだけなら誰でもできるし、同人誌作ってコミケで売ることもたやすいことだけど、それと商業誌を一緒にされては困るし。
HTLIUUMIゴーダ
12月19日　ドラキュラがまたやれるとは思わなかった。とりえあず、面白いと思うから、サンダークロスもいいけど、ドラキュラもやりましょうー『おせちもいいけどカレーもね!!』の、のりだったりするわけです。
PS.　SEGAのゲイングランド。あれはなかなかよいですね。
海軟風
12月22日　AM4：30　まだアイランドあがらない。おわってる。今月は特に低調!!㋔AM9：00　まだだー足りん。
12月22日　スーパーコントラ2-4の歩行者天国でボロ負け。どう考えたって香澄と未来より確実に強いとしか思えん。よくあんなのクリアできたなあ?夢とちゃうか?　㊦
（㊟注…当時、コナミ3作品のビデオ録り練習用に、基板が編集部にきていたのだ）
（1989年）
1月24日　みんなテトリスにハマっているようですね。私は家の近くのゲーセンで連射装置つき（YOU・Aさんのおかげ）のイメージファイトをやろうと思っています。Ⓒ
2月3日　上野に買い物に行ったついでにゲーセンのぞいたらフェリオス（ナムコ）とマッドギア（カプコン）があった。マッハGOGOGOのオープニングそのまんまのステージがあるんだコレ。雑君保父
3月3日　タイガーのビデオ録りが終わってやっと帰ってきた。思い起こせば2月23日から9日間、多忙に押され、ゆっくり息つく暇がなかった。
あと数日間はハードな日を送るであろうが、現時点では一段落。ビデオ録りの成果もほぼ妥協はなく、完成度の高いものになったと思われる。全面的に協力してくださった東亜プランの方に深く感謝するのみである。
のどは痛いし、声はかれた。疲労もたまっているようだ。しかし、今は落ち着いた気分になれる。むしろ、快い疲れとでもいおうか。体は重くても気分は軽い。長い苦労の後の充実感というのは実に心地よいものだ。
〝人は充実感を求めて苦労を重ねるのだろうか〟
禿筆　YOU・A
5月12日　ワルキューレの驚異現象。5点が入ったよ。
ちゃら男
5月29日　そーいえば「未来世紀ブラジル」のラスト近く、ビルの受付係がスイッチを押すところで「ミサイルコマンド」の音が使われてたのに気づきましたか?　KLI

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

とんでもない補導だより
いわれのない偏見・中傷はやめてくれ



↑（大阪府　山本まるみさん）★か、かわいい～♡

☆私の家に、とあるチラシがまわってきたので、何気なく読んでみると、それにはゲーマーにとってたいへん腹立たしいことが書かれていました。以下に全文を写します。

ほどうだより
青少年補導委員会

～ゲームセンター風景～

学生服姿、カバンを持った学校帰りの高校生たちが、アイスクリームを手にしながらゲーム機をとり巻いている。

片すみでただ1人目をすえて、ひたすら挑むかのように狂じている子もある。

耳をおおいたくなるような金属音のとび交う中で夢中になっている少年達の姿に「親は知らない姿だろう」と心をくもらす。

「この楽しみは早く切り上げましょうよ」「お金を大事につかってね」……との小さい声がけが、はたして彼らの耳に届くのかどうか。「あなたたちを見守る大人もいるのですよ」と、しっかり伝えたいと思う、そんな場所なのです。

～デパートのゲームコーナー風景から～

ここでは小学生も楽しんでいる。

「お母さんは買物、ボクはここで遊んでいていいってお金をもらった」と言う子。一方では幼い子の手を取り、あるいは抱きあげてやらせている親。

子供に楽しみ方のまちがいを教えているように感じてなりません。

ここが果たして健康的な遊び場であるのかどうか。親である大人の価値観はさまざまですが――。私は買物の親にくっついて歩き回る方が、ずっとすばらしくいいことであると思うのです。

そして、こんな所で時として出会う中学生とは、近くの顔見知りであれば笑顔だけでその場は通じ合えるのですが、しかしなかなか消えないとりこし苦労の種となってしまうのです。

この文章を読んで、腹立たしく思わないゲーメスト読者はいないと思うのですが…。

「あなたたちを見守る大人もいるのですよ」などと、ゲームセンターに来ている人々を人生の落ちこぼれのように言う補導員。

「楽しみ方のまちがいを…」「果たして健康的な…」「こんな所…」などという補導員。

皆さんはどう思うでしょうか。

私は「まちがいをしているのは補導員だ」ということを強く言いたい。何故って、ゲームセンターは補導員の思い込んでいるようなところではないから。

それに「耳を覆いたくなるような金属音」という所、というのも誤解（そう誤解です。補導員は誤解しているのです。）しています。たしかに、ゲームセンターにあるゲームの音が一度に聞こえたらうるさいでしょう。しかし、1つ1つのゲームをとるとどれもすばらしい音を出しているのです。

もし、これがゲーメストに載り、読者の方々からの意見が出たら、コピーをとって、私の地区の区長に渡すつもりです。とにかく1日でも早く誤解が消えることを祈ります。

（長野県　おあずけ君）

★「誤解」というよりは、ほとんど「偏見」ですね、これ。しかし、読者の方の多くは、怒るというよりも「笑えた」のではないでしょうか？　自分だけが正しい、間違いない、という価値観でコリ固まっていることこそ問題なのでは？

ゲームはバクハツだ!!

私は受験生ですが、先日友人とお金を出しあって、モニター、コンパネ、基板を買ってしまいました そして今、忍者くん阿修羅の章とアテナに燃えています……。私達の受験はどーなるのでしょーか!?

――新潟県・タップ君

★本名を編集部までお知らせ下さい…。

もぉ最高!! SSTバンドに感動の嵐!!

☆行ってまいりました、メガドライブ・スパークリング・1989!! もぉ、とおぉぉってもよかった!! 最高でした!!

実は、私は「こんさぁと」とゆーものは初めてでした。少々の不安はありましたが、やっぱり前の方で見たいとゆー気があったので、朝早くから先輩と一緒にぼけらーっと待っていました。そのかいあって、なんとC列のど真ん中なんかとることができてしまいました。

で、不安を残したままSSTバンドの登場!! けど、みんな座ったままで静かに聞いてる…。「やっぱ、このままいっちゃうのかな?」などと思っていました。とはいっても足がウズウズしてきましたよ、2列めだし。

ふと横を見ると、腕をぶんぶん振っている集団あり。そうです、あのK・Nさんが「お前が指示をしろ」などと言ってた「あの集団」のすぐ横だったんです。(行った人しかわかんないね。ごめんねあはは…) この人達のおかげで「もーいーやっ!!」て思うっちゃって、もーノリまくり。スペハリメドレーぐらいになると、腕ぶんぶん!! おかげで今、右腕変です。

で、アフターバーナーで「もー最後は立っちゃっていーよー」のK・Nさんの一言。これでもーぶっつん。どーにでもなっちゃえおらーもぅしらねーよへへへってなかんじですたんどあっぷ。アンコールのマジカルサウンドシャワーなんか踊ってました。

もう、ABぐらいから、何かどー言えばいいのか分からないけど、普通に家で聞くGMとは違う「何か」を感じました。大勢でリズムにのりながら、自分の聞きなれた好きなゲームの曲、みんなが熱狂する…。「何か」がそこにある…。

そりゃあコンサートっていうのはそーゆーもので、私が知らなかっただけかもしれませんけど、やっぱり普通のコンサートじゃありませんからね。ゲームミュージックですからね。音楽に対する接し方や入れ込み方なんかは、やっぱり普通より大きいんじゃないでしょうか?

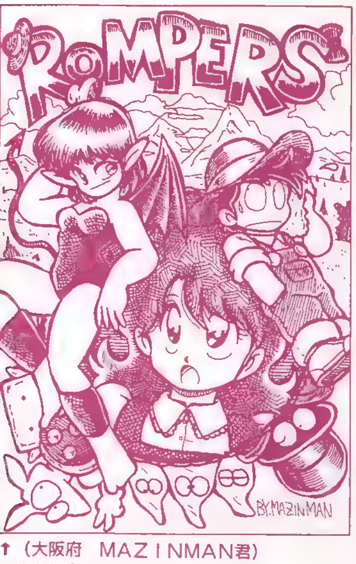
P・S 何だかんだ言っても最高でした。あれで立たなかった人、あなたは損をしましたよ!!

(大阪府 西山宏隆君)

★私は東京会場に聴きに行ったのですが、大阪、名古屋でも大盛況だったようですね。今後、他のメーカーのゲームミュージックライブも予定されている……かも!? その時はまたノリまくってください。



↑(静岡県 フェニックス大佐) ★Thank You for your co-operation!!



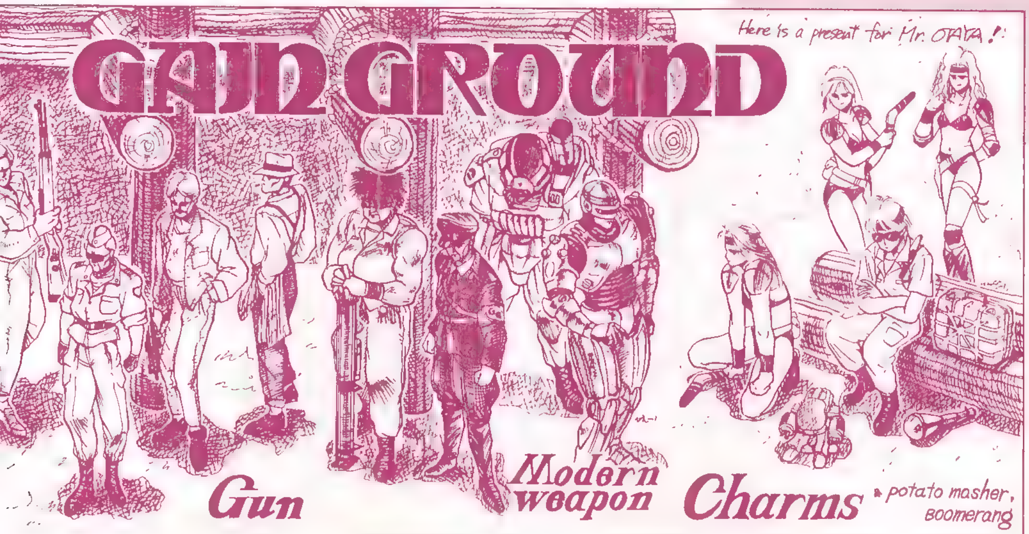
↑(大阪府 MAZINMAN君)
★めざせ全61面クリア!!

ゲームメーカーの肖像!? メーカーをTV番組にたとえるとこうなる!?

☆ある時ゲーメストを読みながら、ふと考えてみました。各メーカーをTV番組にたとえるとどうなるだろう?

私なりの結果は…次の通りです。

●コナミ…N響アワー:理由…なんとなく重みがあるので。
●タイトー…サザエさん:安定した人気!!
●セガ…アメリカ横断ウルトラクイズ:忘れた頃に大予算でドドーンと登場!! (大型筐体) ※絵柄もアメリカっぽい





←(大阪府 ゲーセンのお兄さんになったW-おおま君)
★ありがとう、アーサー。カプコンのビデオは必見だゾ!!

いきなりア・ナ・グ・ラ・ムクイズ!!

☆めざせ、打倒オスカーということで、私もアナグラムクイズをつくってみました。

Q：以下は文字を並びかえると、あるゲーム名になります。そのゲーム名を答えてください。

❶：ユーミンと泣いた戸
❷：水路の館か？
❸：陸へ汚染
❹：熱湯ランプだわ!!
❺：ビーバー散れ!!
❻：移動指令か？
❼：ラップ古いなぁ
❽：ん、バター高いのか？
❾：ぐす、腕つらい…
❿：じゃぁ疎開する
⓫：任意の誤動作
⓬：スペアーはリース
⓭：太いアメ、維持
⓮：高い抽選
⓯：この間を行く王子
⓰：秋、筐体が行く
⓱：いばれるヘビ
⓲：氷も空気の大河へ
⓳：ライムまだかい？
⓴：ぐえ!!　秋ワイン、サイテー!!

（秋田県　奈良塚武坂馬君）

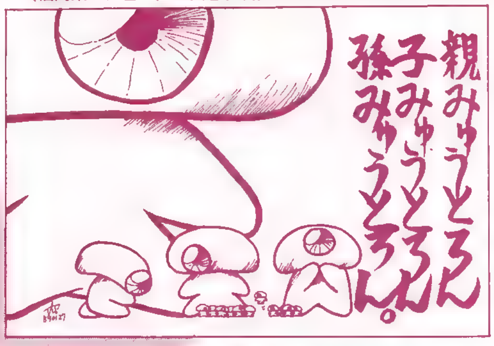
★オミゴト!!　しかし、そろそろ変わったクイズの投稿が欲しいなぁ…。

❶ミュータントナイト　❷カイロスの館　❸エクセリオン　❹ワンダープラネット　❺ビーチバレー　❻霊界導士　❼ファイナルラップ　❽闘いの挽歌　❾グラディウスII　❿スカイソルジャー　⓫最後の忍道　⓬スペースハリアー　⓭イメージファイト　⓮中華大仙　⓯魔獣の王国　⓰究極タイガー　⓱ヘビーバレル　⓲航空騎兵物語　⓳大魔界村　⓴エキサイティングアワー



↑（東京都　田尻健一君）★黄金のヨロイ＝ゴールドクロス!?

↓（福岡県　FEY. TAS／君）★うぷぷ…いい味が出てます。



し。
●アイレム…ニュースステーション：奇抜な発想＋趣向をこらした作りでおどろかせてくれる。
●カプコン…世界名作劇場：1作1作のストーリーがしっかりしていて、根強い人気。
●ナムコ…ひらけポンキッキ：親しみ易いキャラクター！
●セタ…11PM：シャバダバシャバダバ〜♪

（宮城県　いっつあん！君）

★こ、これはスルドイ!?

ああ感ちがい!? こんな管理人もたのしいぞ!!

☆少し前の話になりますが、ある寿司屋の2階にあるゲーセンに行きました。

僕は「このゲーセンも古いゲームしかなくなってきたな」と思ったので、店のおじさん（ハードとソフト両方にくわしい）に「未来忍者入れて下さい。メタルホークもいいし、スプラッターハウスもやりたい」と言いました。

そしたら、このおじさんは「メタルホーク？　あ、ナムコのやつか。あれは小さいから入るけど、未来忍者はでかいから入らないだろ。2階だから、上まであげるのが大変だ。スプラッターハウスもでかいからなぁ」などと言っていました。

僕はあっけにとられてしまいましたが、こんなおじさんも楽しいと思いませんか!?

（茨城県　AIM−54君）

★うーむ、ほとんど落語の世界ですね、これ…。

モアイよ ありがとう おかげで美術の成績は…

☆美術の時間、クラフト（刃物でこすると色が出るやつ）の下絵を描くことになりました。何を描こうかな…と考えていると、ふとグラディウスIIのことが頭に浮かんできたのです。

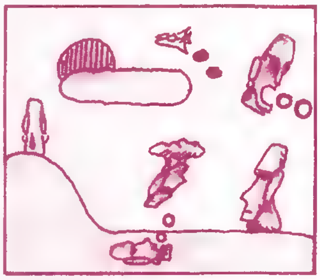
よし、グラディウスIIのキャラクターを使おう、と考えて悩むこと2時間。急に頭の中にモアイが浮かんできたのです。これしかない、モアイを描いちゃえ!!　先生に下絵を見せてOKをもらいました。

完成品の採点がおわり、作品が返ってきました。裏には「すばらしい」のハンコが押してありました。ラッキー!!　そして1学期の成績表をもらった時!!　まぁた今回も悪いんだろうな……とおそるおそる見ると、美術が「5」うおーっ!!　ラッキー!!　すげーぜ!!　これも「モアイ」のおかげだぁーッツ!!

この出来事があってから、僕は「モアイ」は敵ではなく、味方だと悟ったのでした。ありがたやありがたや…。

（神奈川県　あぎゃぎゃ…かくんかくん君）

★モアイ様ありがたや…という事で、君はもうグラディウスシリーズに足を向けては眠れないのであった!?


↑こんな絵…

→（兵庫県　さーむら君）★5枚組の超大作!!　見開きで載せる価値アリ!!



ふれあいゲームの世界

私もついに引退です。3年間、数多くの読者と出会ってきましたが、その1人々々が私の大切な「仲間」であると思っています。

——御より感謝をこめて

デュアルウェイの青春を書いてよかった!! 感動の嵐の私です。

☆ゲーメスト編集部の皆さん、お元気ですか？　ゲーメスト懸賞論文で1席をいただいたOUTRUNNERS会長のYOことYORIchanです。

今回、手紙を書いたのは、あの私の書いた論文を読んでくれたOUTRUNNERSの1人から感動の手紙がとどけられたので、その時の私の感動とやらを聞いていただきたかったからです。

彼の名前は出しませんが、彼もとってもアウトランが好きなんです。彼はゲーメストの論文を読んですぐ、手紙を出してくれたのです。早速、開けてみると、レポート用紙6枚に感想などが書いてあったのです。

彼は、ゲーメストを本屋で立ち読みしていてパラパラとめくっているうち「デュアルウェイ」の文字が目に入り、自然に論文を読んでしまっていたそうなんです。彼、いわく「アウトランに対する思い入れがとてもひしひしと伝わってくる」そうなんです。

彼はその場で一応最後まで読んでから、すぐゲーメストを買って、家に帰ってから、また数回読み返して下さったそうです。「ハッキリ言って感動、感動、感動の嵐でした」。これを読んだ私の方がはっきり言って感動の嵐でしたよ。

それから彼も自分の「アウトラン・ストーリー」を語ってくれました。ステージ1がなかなか越えられなかったこと、「受験」という敵が立ちはだかったこと、その受験を見事クリアしたこと、受験が終わって「今日こそは!!」意気込んで初クリアできたことなど…。

彼は1度クリアしてからはすっかりコツをつかんで全コース制覇もなしとげました。うまくなった彼は、昔の自分のようにステージ5ではまっている人にアドバイスしてあげて、そのおかげでその人はクリア。2人で大喜びしたこともあるそうです。

これで彼の話は終わりですが、この手紙を読んでつくづく思ったのが、〝クリスタル・メモリーズ〟を彼も持っているってこと。アウトランを通していい経験をしたのは私だけでじゃないってこと。

論文書いて本当によかったと思いました。私からみんなに対するメッセージ、少なくとも1人の人間に確実に伝わっている。それがわかっただけでORS—Y・Oはラッキーです。

彼は、手紙の最後のほうにうれしい言葉を二言書いてくれました。「あなたこそスーパーベストアウトランナーズ!!だと思う」と「僕もアウトランズ・クリスタル・メモリーがたくさんあることに気付きました。どうもありがとう」と。

私のゲーム歴もいよいよ10年をむかえようとしています。でも、いつまでもこのすばらしい〝ドラマ〟があったことを忘れずに走り続けたい。そしてもっとすばらしい仲間、すごい人達に出会いたい。とりあえず今はベストORSでがんばります。だってもう少し輝いていたいから。

THANK　YOU!!

P・S　また懸賞論文しましょう!!

（和歌山県　岡見頼子さん）

★この幸福者!!　次回懸賞論文開催時にもまた応募するしかないね!!

ケンカをしてしまった私。反省しています…。

☆先日、家のそばにあるデパート（小さい所だけど）の屋上にあるゲームコーナーに友人のYと行った時の事でした。

そこはゲームコーナーと言っても台数が少なく管理人もいない所で、Rータイプやグラディウスぐらいしかありません。

ここ最近ゲーセンにごぶさたしているっという訳でYと行ったんですが、（ここからが問題!!）さっきも言いましたが、そのゲームコーナーには管理人がいません。それをいいことに不良が集まり、たかり、いじめなどをしているのです。

今まで僕は不良にからまれたことなどなかったのですが、この日は運が悪かったのでしょう。僕がRータイプをプレイしているとYが「なんや、あいつらこっちを見よんや」と言い、4人程、こっちの方を見ているのに気づきました。

「あんなチンピラほっけよ」と僕も言いました。しかし、その言葉が彼らの耳に届いてしまったのでしょう。いきなり4人が近くに来て、プレイ中の僕のえりをつかむと「文句あっのかこらァ」などと言ってきました。あれにも僕のR−9は爆発してしまいました。

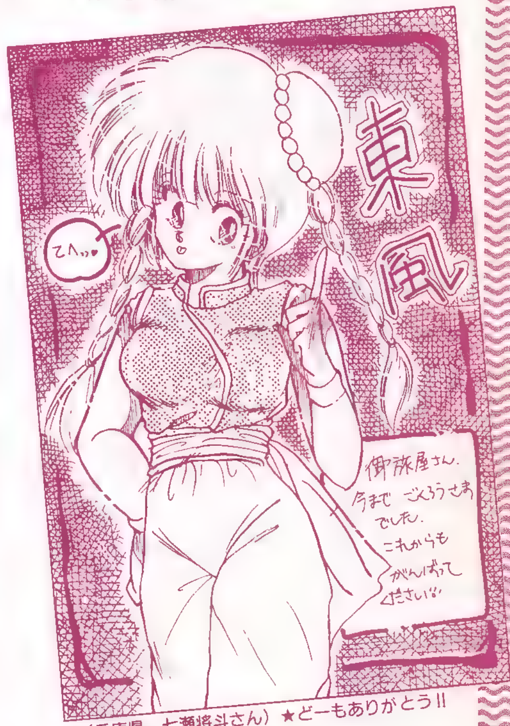
今まで一度もケンカなどしたことはないのだけど、この時ばかりは僕もYも怒り爆発、「表に出ろー!!」と叫び、あっという間に4人をのしてしまいました。

その日はすぐ家に帰り、ゲーメストアイランドの記事を思いだし、「僕らが決して悪くなくてもケンカしたことには変わりはない。こんなことではゲームセンターがよくなるはずがない」と反省しました。

このことを夜中、父に話すと父も「当分、ゲーセンへは行っちゃいかんぞ」と厳しい罰を与えてくれました。これはゲームセンターだけでなく、社会的な問題なんだろうけれど、それを解決していくのも自分達なんだと痛切に感じました。

（広島県　ブラックモンガー君）

★ケンカを通じてではあるけれど、あらためて社会とのかかわり方を考えた…。ある意味では良い体験だったのかもしれませんね。



↑（兵庫県　七瀬将斗さん）★どーもありがとう!!



←（岡山県　SKYBLUE☆&D◇。）★合作ですね。オミゴト!!

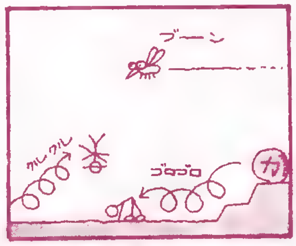
パロディゲーム大集合

うーむ、今回のAO×ショーに足並みそろえたように低調！ よそさんにひきずられてはいかんぞよ。

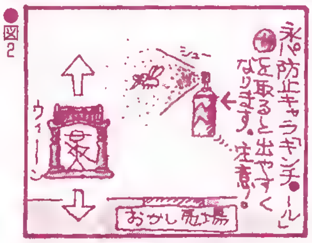
未来忍者のニューバージョンが出るかもしんない!?

by ナ○コ

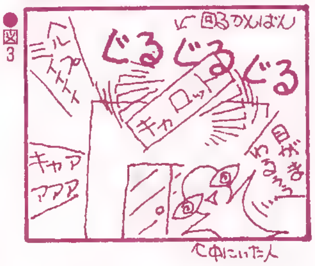
●図1



●図2



●図3



☆宝玉を取ってパワーアップだ!!

(カ)……どこからともなく蚊が飛んでくる。「ちから」と読まないように。

○……傘をさして宝玉をまわしはじめる。

(怒)……「怒－KARI－」を「どイカリ」と読んだのは私だけではないハズだ!?

(折)……レバーが曲がる。(折)のまちがいだとゆー説が有力。

(没)……取ってはいけない恐怖のアイテム。

このゲームは何といっても、あ・の・回転機能がすごい。みがきのかかったナ○コの回転機能に注目して、面紹介しよう。

◇1面…さっそく回転機能が生かされている。白怒火は宙返りしながら移動、敵も転がりながら攻めてくる。すごい！ さすがナ○コの回転機能。

の宝玉を取ったらしいですね。(カ)1匹飛んでます。

◇2面…エレベーターで上へ下へ。デパートが戦場。この面のキャラは回転しませんが、何と！ コンパネが右に回転します。プレイヤー自身が回りながらゲームを行なう。これは新しい。さすがナ○コの回転機能！

◇4面…この面はすごい。回転機能をフルに活かしてます。キャラは回る、コンパネは回る、イスは回る、テーブルは回る、おまけにナ○コの直営店では、何とゲーセン自体まで回転します。これはもう究極の体感ゲーム。集団ゲ○の世界です。映画も同時に作られただけあって、ナ○コの力の入れ方は普通ではありません。ほとんど狂ってます。さすがナ○コの回転機能!!

さぁ、君も今からこのゲーム、ハマってみるかあ？ 私はやりたくありませんけど。

(大阪府　武本貴教君)

★まわーる、まわーる、くるくるまわーる…。ムチャクチャでんがな…。

日本人ならこうありたい!? えらい信者

by きむこ

☆君の家は先祖代々の熱心な仏教徒だ。もちろん君も仏教徒である。先祖の霊を敬い、バテレンのものなぞには目もくれない。君はさまざまな妨害、誘惑にもめげず、えらい信者となれるか!?

STAGE1…さぁ1日の始まりだ。朝は5時に起きて仏壇の掃除だ。1時間のお祈りも忘れるなよ。ごはんのつぶを残さずきれいに食べるんだぞ。家を出るとイエズス会の宣教師が君を教徒にしようと追いかけてくるぞ。お経を唱えて防衛だ。おっと、まちがっても殺生はいけないぞ。宣教師はともかく、アリさんだって殺してはいけない。信仰度が下がるぞ。寝る前に今日1日の安らぎに感謝して寝よう。北枕はいけないぞ。

STAGE2…男にとって悲しい日（そうでない人もいるが）の2月14日、そう・バ・テ・レ・ン・タインデーだ。さまざまな女性があなたにチョコをわたそうとするが、あなたはそれを受け取ってはいけない。仏教にはそのような日はないからだ。

チョコレートを受け取ることは、バテレンに身も心も売りわたしてしまうことであーる。相手の気持ちを思いやり、心から丁寧にお断りしてあげるのが真の仏教徒というものだ!!

STAGE3…夏。仏教のフェスティバル、お盆だ!!ろうそく、花、御供え物を持って墓へ急げ!! 道端のお地蔵様も見逃してはならない。必ず立ち止まって拝め!! 墓石は光るまで磨くこと。先祖を敬う熱心な仏教徒ならば当然のこと。帰りは盆踊りも忘れてはならない。

他にも大晦日ステージや結婚式ステージ、葬式ステージなどの多彩なステージが用意されてあるが、今回は紙面の都合で紹介できないのが残念だ…。

全12ステージをクリアして、立派な信者として先祖と同じ墓に入ることができるか!? 君もレッツプレーイだ!!

(岩手県　影蛇楠君)

★ああ、日本人の味…。何故か今月は「未来忍者」のパロディが2本載ってしまったのであった…。



↑（熊本県 麻雀刺客PC移植万歳のWERDNA君）★最近麻雀うってないので、やりてーよー。

パロゲー短編集

☆ワンダーツモ

（ナマコ）

ナマコ初の麻雀ゲーム。もちろんお相手はモモちゃん!!

☆アルゴスのぜんじ

（手組も!!）

あの石井ぜんじ氏がゲームに登場。おなじみ鬼のぜんじを操るコミカルキャラクターゲーム。

☆カツドン

（タイ某）

タツジンIIとして発売される。何の意味もないが、何となく似ている。

（埼玉県　久美さん大好き男ブルーサンダーパロディ君）

☆脱穀

（SMK）

刈り入れた稲を脱穀する。ただそれだけ。

☆ゲ!!イングランド!!

（ギガ）

いきなりイギリスに飛ばされてしまった男のセリフ。

（神奈川県　向田英昭君）

☆194参拝

（カプゴン）

194カ所の神社におまいりすること。

（埼玉県　過去忍者君）

1発うけ狙いのネタが多かったなあ。いつもなら全員まとめて竹なんだけど…。

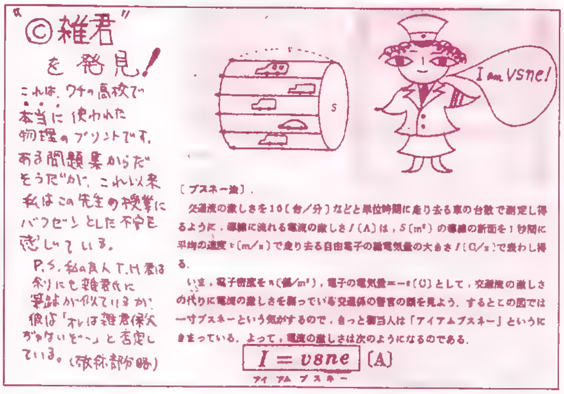
こちら こだわり派

ゲーメストを買って、友達に見せました。「ゲーメスト…ゲームの最上級か…」「えっ!?」「ESTがついてるから最上級だろ?」……知らなかった!!ゲーメストにはそういう深い意味があったんですね。

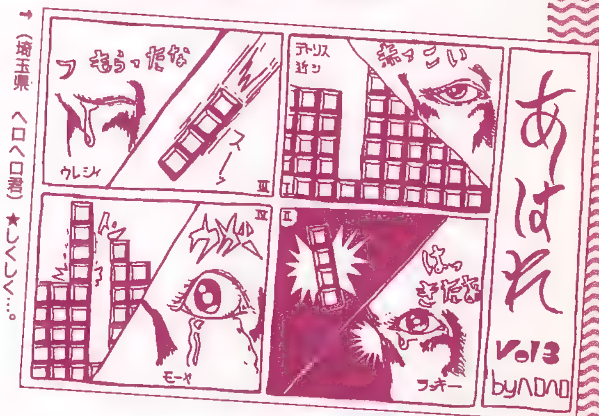
——静岡県　かっぱかっぱ君



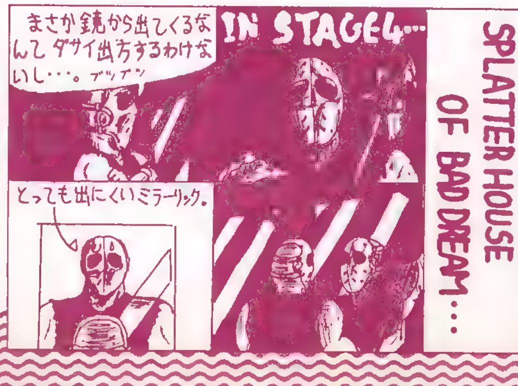
↑（岩手県　MAＩ君）★すでにビデオとGMの予約も発狂ものだそうで…。



←（愛知県　土屋敏彦君）★確かにバクゼンとした不安を感じるでしょーね。



→（埼玉県　ヘロヘロ君）★しくしく…。



←（埼玉県　過去忍者君）★これぞ究極のミラーリック攻略法か!?

サービス業としてのゲーム界を考える

☆ゲーメスト読者でも経営者とプレイヤーのトラブルがよくとりあげられているが、その原因は双方のサービス業の本質というものに対する理解の浅さにあると思う。

まず、サービス業としてのゲームセンターの商品というものは、建物、筐体、その他備品といったハードウェア(売り物としてではなく、インカムを得るための道具と解釈する)と、店内の雰囲気、スタッフ(の感じ)などソフトウェアに大別される。サービス業の主たる商品が、後者のソフトウェアである。

ところが、この日本島国根性の悲しさか、形のないソフトウェアには経済的にはおろか、その価値自体を認めない。ここに根本的な癌(ガン)がある。

このフォーマットに乗っって「サービス＝タダ」の公式が成立する。つまりは、タダにすることがサービス、サービスはタダでやってもらえる、という公式である。

まず、プレイヤー側の問題から触れていこう。未成年者のタバコ、カツアゲなどは、ゲームセンターの雰囲気を著しく破壊する行為である。雰囲気＝商品のサービス業の公式にあてはめて考えると、これらは商品の破壊、すなわち営業妨害行為になる。

また、経営者サイドによってプレイヤーに不快感を与えることは、自ら自分の商品を破壊することであり、自殺行為そのものである。

何故このような問題が生ずるのかというと、先程の「サービス＝タダ」という公式が成立してしまうところにある。

サービス業の主製品＝サービス＝ソフトウェア＝タダ、となり、タダなら質を良くすることはムダなので排除…となる。そしてゲームセンターの雰囲気が悪くなる。不良客も雰囲気の商品的価値を認めないので、ますますイヤな雰

マナー集について2つの意見

反対 マナー集は押し売り!? 私の意見を聞いて下さい

☆少々キツイ言い方かもしれませんが、私は「マナー集をつくってみませんか」というはまきた原人さんの意見（3月号P47に掲載）に反対します。

マナー集が必要ないというのではなく、あったら恐ろしいことになると思うからです。要するに、ゲーメストが「マナーの押し売り」的な感じになる恐れがあるからなのです。

例えば、都会にあるような一流のフランス料理店を思い浮かべてください。ああいう所は細かい部分までマナーだらけです。そんなものにいちいち気を配っていては、オイシイ料理までマズくなります。どうせ食事するなら、どこにでもあるような大衆食堂のほうがずっと魅力的です。

つまり、私がいいたいのは「ゲームセンターは形式ばらないから気楽に行ける」ということです。ゲームセンターが「一流料理店」的なマナーだらけの場所になったらどうなるか!?

（これは私の推測ですが）まず人間同志のコミュニケーションがとれなくなる、ゲームがつまらなくなる、そしてゲームセンターへ行くことさえ苦痛になってきます。そんなのがゲームセンターと言えるでしょうか!?

「人のプレイにケチをつけない」「出したゴミは片付ける」というのはマナー以前の「常識」だと私は思います。よほど心がすさんだ人でない限り、ちょっと考えればわかることでしょう!?　少なくとも真のゲーマーなら、それくらいの常識はわきまえていて当然です。

マナーというものは個人が考え、個人が実行していくも

囲気になる。
　全体を通すと、メーカー、ディーラー、プレイヤー全てにサービスの本質を理解してほしいということである。もう1度、サービスというものの本質を見直すとともに、双方が歩み寄ってサービス改善に努めてほしい。
　余談：どーも日本ではソフトウェアに対する価値感が定着していない。例えば、ゲーメストの攻略にも知的財産が認められ、それの代償に480円が支払われると考えてよい。雑君先生のキャラにも知的所有権が認められるんだから、乱用したらダメだよ!?
（宮城県　根井明君）
★年少の読者にはちょっと内容が難しいかもしれませんが、なかなか鋭い意見だと思いますよ。

あなたのリック度ちぇっく

☆以下の質問に○×で答えて下さい。

❶お面が好きだ。
❷ナタ、オノなどを使うのが上手である。
❸図書館で角材をふりまわし、先生に怒られたことがある。
❹鏡の前に立つと人の気配を感じる。
❺橋の上の水たまりはなぜかよけてしまう。
❻犬を見たらけっとばす。
❼つめの長い奴はたたきたくなる。
❽雨が降ったら、まっすぐ家に帰ることにしている。
❾家に額は飾らないようにしている。
❿チェンソーを使って木を切っていたおじさんを、空気銃で撃ったことがある。

○の数が…

0～3の人…　一般市民
4～6の人…　凶暴なお方…。
7～9の人…　市民があなたを避けてませんか？
10の人…リックさんでしょ。お手紙下さい!!
（広島県　中田大介君）
★これはオモシロイ!!　これからも思わず笑ってしまうような「ちぇっく」を待ってるぞ!!

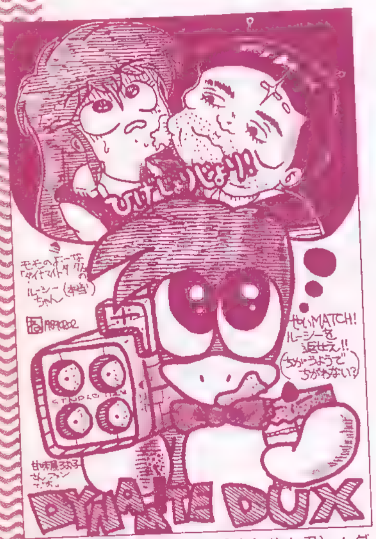
のだと思いますから、他人に強制したり、統一させたりするものは「一流料理店的」な考えです。統一されたマナーなど、他人をケイベツする姿勢から生まれるものです。
（島根県　と～りがかりのROPER．君）

賛成　マナーを考えるいい機会

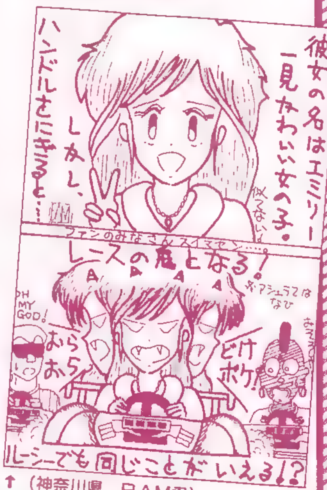
☆「マナー集をつくってみませんか」というはまきた原人さんの提案に私は賛成です。
　マナーやモラルというものは、本来我々ゲーマーが知らず知らずのうちに守っているべきものです。しかし、最近はマナーやモラルの何たるかを知らない者がゲーセンで好き勝手しています。自分は守れているという人も本当に守れているかどうか、もう1度考えてみる良い機会ではないでしょうか。
（香川県　CGC-ASM君）
★2つの意見を載せてみましたが、皆さんはどう思ったでしょうか。参考までに私の考えを…「自分がやられてイヤな事は、人にするな」

今、万感の思いをこめて皆さんに最後のメッセージ





↑（奈良県　ねいどりきしやん君）★ダイナマイトダックスの大王＝MATCH？（ゲーメストNo．16参照）うーむ…。



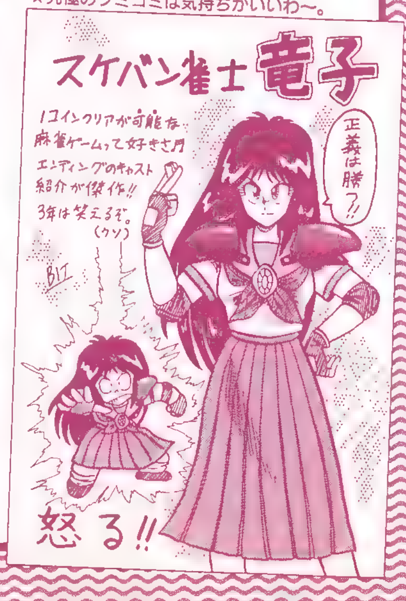
↑（神奈川県　BAM君）
★お、おそろしや…。

★3年間…長いようで短いものです。引退を間近にひかえ、私は非常にセンチな気分になっています。消費した原稿用紙は2000枚を優に越え、そしてその何倍、何十倍もの読者と出会ってきました。（日本で一番多くのゲーマーの声を聞いたのは俺だ…という自信は、そのへんに裏付けがあるのです。）
　アンケートハガキ1枚々々に至るまで、全ての郵便物に目を通してきた私。私にとって皆さんからのお手紙は大切な「宝物」であり、投稿してくれる方は大切な「仲間」であるのです。仲間達の協力のおかげで、私はここまでやってくることができました。本当にどうもありがとう!!
　最後にあたって、皆さんに思い出してほしい事。それは創刊号で私が述べた言葉です。
「権利は義務を遂行してはじめて主張できるもの」
　皆さんがゲーマーとしての権利を主張するにあたってはこのことを常に胸にとどめておいてほしいのです。
　…何だか胸がいっぱいで、涙で目がかすんできて、考えがまとまりません。最後だというのに、しっかりしなくては…。
　本当にどうもありがとう、私の仲間達!!　ゲームを続ける限り、どこかで会えることでしょう。サヨナラは言いません。SEE　YOU　AGAIN!!
P・S　私からの感謝のしるしとして、今月号のアイランド掲載者全員（商談コーナーをのぞく）にテレカ&テレカケースをプレゼントします。
（涙ボロボロの御旅屋喜久）



↑（北海道　川村真理さん）★皆さんはどっちがお好みのタイプ？

↓（岐阜県　BIT君）
★究極のツミコミは気持ちがいいわ～。



《読者サービス部とは!!》
「桜の花も散ってそれぞれ新たな環境で胸をウズかせておられるであろう今日このごろ、今月もまた読者サービス部の時間がやってまいりました。さささっ、どーぞずずずいと奥まであぁいや奥さんいけませんあああああ（何なんだ）」

担当が完全に引き継がれての第1号。レイアウトやコーナーはしばらくそのままで一見ほとんど変わってない。目にみえる範囲では、「ゲームはバクハツだ!!」などのコーナータイトルに英文がついたことぐらいか。

しかし、内容的には微妙ーな方向性の変化が早くも現れているような気がする。それまでの「ボツはいやだっ!!」はとにかく親や学校、ゲームセンターへの不満（そして実際、それらの環境にゲーマーは苦しめられていたのだが）が中心だったのに、いきなりゲームサークル問題という内省的テーマにつっぱしっているし、「バクハツ」や「パロディゲーム」でも思いきりアナーキーなネタが取り上げられている。不慣れということで全体にぎこちないが、なにやらいきなり不穏な空気ただよう幕あけであった。

〔258P.〕このころはナムコやカプコンがビジュアル重視のゲームを多く出していたので、イラストもなかなかリキが入っている。ちなみにワルキューレのイラストを描いている人は、現在女子中学生ゲーマー変身アニメ「セーラームーン」で美術を担当しておられます。

〔259P.〕『責任者出てこい!!サルビーム発射!!』↓当時の竹下首相とトイポップのサルをかけているのだ。ちなみに『いきなりクレジットクイズ』は実に秀逸。今でも楽しめる。

〔260P.〕右下コメント…別に私がご迷惑をかけたわけではないのだ。ページ左上の『Mr.ヘリ』の「ヘリ」がひらがなになっているのう。

〔262P.〕右下『関大前チャレンジャーはよいお店』…遊びに行ったときは、ゼヒ店の向かい地下にある「天下一品」のこってりラーメンを食すことをおすすめする。

〔263P.〕『笑いたければ笑うがいいさっ!!』…スケバン刑事2代目（TV）である。

1989/6月号　G　89年4月30日発売

担当おたやん涙の引退 ああ無情な世界よ永遠に号



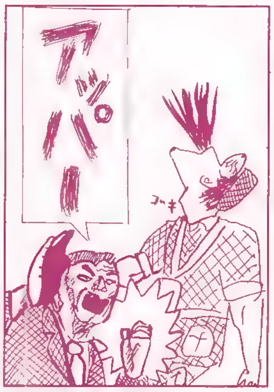
ボツはいやだっ!!〔怒号編〕

断末魔アイランド

★しぶく血潮、地ゆるがす叫喚。ここではまさに臨終寸前、いまわの際の悲愴感あふれまくる絵画の数々を集めてみました。スゲエ。シチュエーションばかりでなく、これでもかといわんばかりの凄絶な筆致が見る者の感性をダイレクトに直撃します。実際には86年から90年までと投稿された時代はまちまちなのですが、なにか時間を超越した緊迫感がそれぞれの作品をひとつにつなげているようであります。



◀埼玉県　定光君



◀富山県　小池弘康君



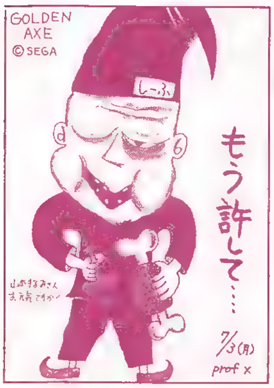
◀岡山県　耳



◀東京都　伊藤英展君



◀高知県　TAO君



◀千葉県　Prof. X君

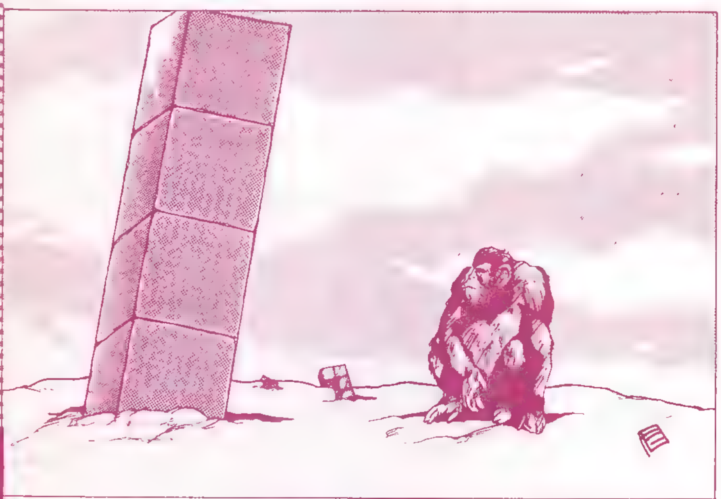
ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

サークルって何だろう？

私の体験。君の素直な意見を聞かせて！



↑（大分県　たてびー君）★我々はどこまで進化できるのか――。

☆今回は、このゲーメストアイランドをご覧の方に「サークルとは何か?」について考えていただきたく、ペンを執りました。

私は半年前までサークルに入っていました。そのサークルは、結成当時はどこにでもある普通の楽しい、明るいサークルをめざしてスタートしたのでした…。

しかし、活動を進めていくのと平行して、私の心の中では「自分達がやっている事は、一般の人々がやっている事と違うのではないか?」という疑問が大きくなっていったのです。

まず、このサークル、入会方法に問題があり、それは「入会する時には、何かのゲームでハイスコアを出さなければならない」という、常連による、常連に有利な規定でした。

今はそのシステムはなくなっているらしいのですが、本来サークルは〝来る者は拒まず〟が大前提なのではないかと考えます。

私がこの疑問を持ちはじめてから数週間経ち、色々悩んだすえに、その事を仲間に話そうとした時、ふっとその仲間が私を拒んでいる事に気が付きました。

そのうち、私が現われると白い眼で見て、何か行動する度に私の方をジロジロ見てばかり。その癖、私が話しかけると無視して、私が他の所に行こうとすると、こちらを見て何やら耳打ちをしているのです。その時の目は、はっきりと「早く出ていけ！」と言っています。

その事をきっかけに、私はそのサークルを自然に離れていき、半年間ゲームを断ちました。

半年後、受験も終わってやっと自由の身となり、今度はまた別のゲームセンターを中心として自由気ままにゲームを楽しんでいました。

すると、前のサークルにいた人の1人が僕に話しかけてきてくれました。あの時は内心びっくりしたのと同時に、とてもうれしかったのです。その人も実は前のサークルに見切りをつけて（早い話、あきれて）こちらのゲームセンターに移ってきていたのです。

その人がなぜ私と同じように離れてきたかというと、あちらのサークルは、サークルの名前をしたただの変な集団で、しかも妙に連帯感が強く、実は私を拒み始めた理由もなんと「修学旅行のお土産を渡さなかった」だったのです。

他にも「私がアニメを見ていたから」という理由があるらしいのですが、一体アニメを見て何が悪いんですか?人の趣味を他人にとやかく言われる筋合はないと思います。

その人は前から話の合う人だったので、その後は細々とサークルみたいだけどサークルではない（あえてサークルという形もサークル名もつけたくないんです）、つまり新しい考えの下で楽しくゲームをして、ハイスコアボードを書き、県外のサークルとつきあう楽しい日々を送っていました。

そんなある日ゲーセンに行ってみると、スコアボードに私達を馬鹿にした落書きがしてあり、私達のスコアネームが勝手に書きかえられているではありませんか。私達はその瞬間、何の事かよくわからず不思議に思いました。こんな小学生低学年がやる様な事を中高生がやる訳がないと普通は思いませんか？ やっている事は大胆なのに、やる手口がセコい。思っている事を面と向かってなぜ言えないのでしょう。

私達が毎日苦労して書き直しても、私達が帰ったあとに彼らがやってきて直していくので、いつまでたっても終わりが見えないのです。本当は当人達と話して事が済めば一番良いのですが、当人達は聞く耳を持ちません。ですから、このゲーメストアイランドを通して、全国の私たちと意見が同じ人達に力を貸していただきたいのです。

最後に、「サークルとは何か」を自分なりの意見で書いてみます。

サークルとは…

「同じ者同志が集まり、和気あいあいとした中で、ほほえましい笑い声が絶えない、しかも常識をわきまえていて、来る者は拒まず、喜びをみんなで分かり合い、楽しんでいける自然的な集まりである。しかし結束ばかり考えず、1人ひとりが善い事を善い、悪い事は悪いということができる自己主張がなくてはいけない」という事です。

（青森県　夢野商人君）

★ゲーメストとしては夢野君とそのサークル、どちらの立場が正しい等と決めつける事はしません。

ただ、サークルが当初の目的を忘れて、あまりに厳しい規約を強いたり、他を攻撃したり、あるいは閉鎖した世界に化した時、その集団は迷惑な存在になりかねないのでは？

あなたの身の周りで、似た様な事はおこっていませんか？反応を待ちます。

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

先月3年間アイランドを担当した御旅屋さんが引退されて、今月から私がアイランド担当となりました　ちょー至らぬ担当ですが、これからもアイランドとゲーメストをよろしくお願いします

——編集部　アイランドにのるのは久しぶり？…の栗原

決死のサバイバル・ゲーム　血ぬられた学生生活

☆こんにちは。とーとつですが、私の通っている中学校の3年（3月現在）の間には恐しいトラップが流行っています。それは、イスに「ガビョー」をしかける事だ!!

ひやー恐しかー。あのケツを貫くスルドイ痛みは味わった者にしかわかるまい。

読者の衆は「ケッ！　フツーあんなマヌケなワナにひっかかるヤツっていねーんちゃねーの？」とお思いでしょう。しかし、それは甘〜〜〜〜〜い!! イスに座る時、一度確かめて座ってもケツとイスの接するわずかの瞬間にガビョーが放りこまれたり、授業中はモチロン、バスの中、さらには入試会場にまでも…うーむ、デンジャラスだぜ。

その神技ともいえるしょーもないテクを修得した私の友人O、S、Nと4人でゲーセンに行った時のこと、私がメタルホークをやろうとした時である。

私はいつものように条件反射でイスに座る前にガビョーがないか確かめた（悲しいぜ…）。奴らなら場所を選ばずオレのケツにガビョーをさすことを実行するであろう。

私は用心してあたりを見回した。ヤツらは麻雀コーナーでPⅢをやっていた。よし、安全だ。私はためらわずイスにシッダーンした。その時!! 私の中枢神経に冷たい影がよぎった!!

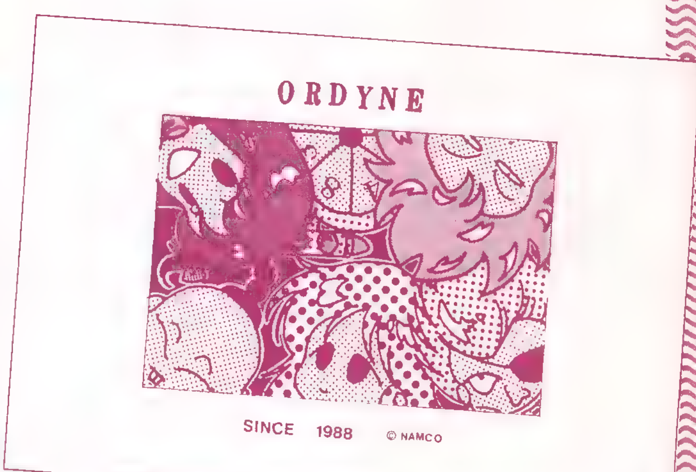
ブスッ。うぎょぐわどわびぇ〜〜〜〜!!!! そう、ケツにガビョーが深々とつきささったのである。そ、そんなバカな…チェックは完璧だったハズ。

……ハッ!? よく考えれば、オレは今日、玄関の所でガビョーをひろって、後ろポケットに入れたんだった…。今までよくささらなかったものである。私は、やり場のない怒りと共にゲーセンをあとにした。さいわい、この危険な遊びはだれかが破傷風でブッ倒れるまで続くであろうと言われたが、我々の卒業と共に幕をとじた。（ゲーセンで、他人に迷惑をかけることは一切しませんでしたから御安心を）

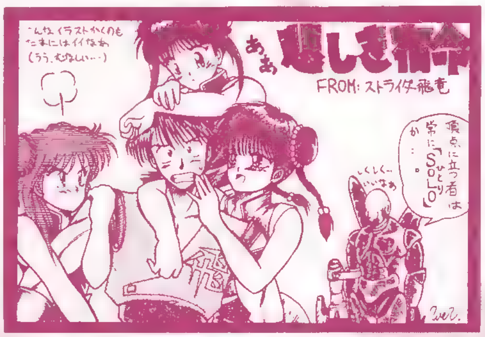
サビたガビョーは危ないから使わないでね。一撃必殺だぜ。

（長崎県　山羊山改め"ささるといたーい"ワイド・カンダタ君）

★なかなかワイルドな学生生活を送っているよーだね。いやぁ、若人はそうでなくっちゃあ。かくいう私も、誰か一人がスキをみせようものなら「ラガー!!」の声と共に食事中だろうとパンツ一丁だろーと十数人でタックルして「ウッ！　ウッー　ウッ！」と高圧で生け贄を屠り去るという毎日で、掃除ロッカーや窓ガラスが年中ぶち壊れていたもんだ。うーむ、懐しい…。



↑（大阪府　竹井由佳さん）★funny merry fellows!!　テレカ



↑（熊本県　WERDNA君）★こんな立場もたまには…いつでもイイって？

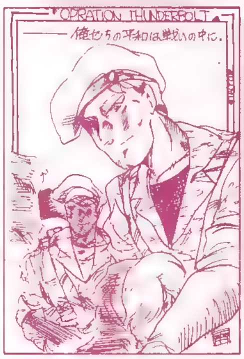


←（マーベルランド在住の田尻健一君）★出ますよっ。細身がいーですね。

↑（愛知県　六鹿文彦君〔職業・機忍〕）★脳裡に脈うつ電荷、鋼鉄の思考——サイバーウォーリア、稲荷。「こいつぁかっきー！本物を見て言うんだから間違いない」



↑（東京都　K²君）★闇の天使、セイレーン。よく見ると骸骨の中に…。



↑（愛知県　雷"達人よい！"将斗君）★戦いが生み出すものは、時には血と涙ばかりではない。



いきなりクレジット音クイズ

次の文はゲームのクレジット音を字で表した物です。さて何のゲームでしょう?

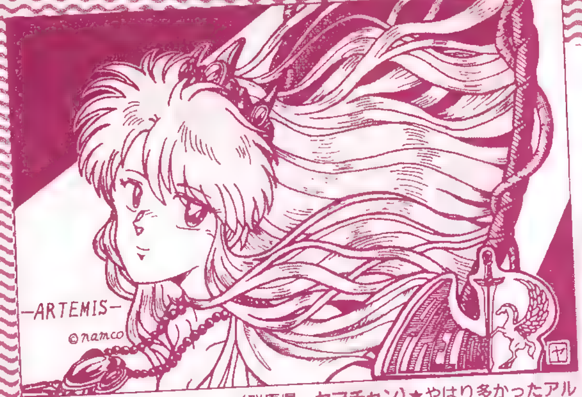
わかるわけないやないかい!! と思う人がいると思うのでヒントを出します。

❶ "がんばってね!"	ウグイス嬢の声で読む。
❷ "やだー!"	一切アクセントはつけずに淡々とヒワイに読む。
❸ "パンパカパーン(ありがとうございまーす)パンパンパンパーン!"	カッコ内は女の声。他は2、3人の男の声で読む。
❹ ガッガッガガガガガッガッ、ピ——ッ!	メインBGMもこの「ガッ」と「ピーッ」(ホイッスルの音)だけで構成されている。
❺ ピロリロピロリロピロリロピロリロ…	最低13回はくり返して読む。
❻ チラリラ————…	「…」の部分は果てしなくのばす。
❼ キーン!パラパパパパン バンバンバンパパン!	「キーン!」は力と力がぶつかる音をイメージする。
❽ ジャジャジャジャーン "Go!Go!Go!"	厳密には最初の「ジャ」の前にドラムがひとつ入る。
❾ ちんとんたらん たんたんたんたんたん…	ひらがなの雰囲気で、音と音はやや切って中華風に(うわー、大ヒント!)読む。
❿ ギギイイィィ……ン	ガラスをフォークでひっかいた音をイメージして読む。
⓫ パン! タンタラタン バーバン!!	「パン!」は手を打った様な音だと思う。
⓬ チロリロ〜…ン	「チロリロ」の部分にも、「〜」の感じを入れ、少し哀愁をこめて読む。
⓭ ピポー	フジテレビ「クイズ年の差なんて」でNGワードを言う時に使われてた様な気がする。
⓮ ピキーンピキーンピキーンピキーンピキーン	「ピキーン」は5回できっちり止めること。
⓯ タンタンタランタタン、キュー…ン	「キュー…ン」のイントネーションはさげて読む。
⓰ パラパパーン!!	この場合の「パ」は金属的に読む。
⓱ パラパパパパパパパパパパパン!!	最後の「バン!」はオーケストラヒットの音で、「パラパパ…」はなるたけ早く読む。
⓲ パラララララララララララララララララ…	音程を適当にひねくって、なおかつオクターブを下げながらできるだけ早く読む。

(愛知県 臥竜戦士オスカー君)

★これはおもしろいね。私は8つぐらいわかったぞ。皆さんはどうかな?

正解!! 1熱血硬派くにおくん ②ポケットギャル 3麻雀学園 4 1942 ⑤シティコネクション ⑥ブレイウッド 7忍者ウォーリアーズ ⑧コンチネンタルサーカス ⑨功里金団 ⑩ラストミッション ⑪ダライアス ⑫フルスロットル ⑬キッドのホレホレ大作戦 ⑭レイメイズ ⑮スクランブルフォーメーション ⑯究極タイガー ⑰魔獣の王国 ⑱ゲイングランド



↑(群馬県 ヤマチャン)★やはり多かったアルテミス。でも、彼のは個性が出ててよいです。



←(横浜市 佐々木無宇君)★全身凶器のストライダーズ。消費電車にのれない。

自○党の支持率には消費税が何%ついたのか?

☆4月1日からいよいよ消費税が実施されましたね。

ところで今、ふと思いついたんだけどゲーム料金はどうなるんでしょうね?

制度どおりにすると200円→206円、100円→103円となりますね。とてもじゃないから中身を減らすという事にしても、機数を減らすと減らしすぎだし、難度を上げるというのも…まさかエンディングの途中でいきなりブツ切れになったり、音が3%分出なくなったりするとかじゃないでしょうね。

それより、私の一番恐れているのはゲーム性をけずられることです(ハハハ)。ただでさえ少ない昨今のゲームからさらに、けずれというのはあまりにも無体な。(ジョーダンだって)

まぁ、最終的には店の方が全部引き受けるんでしょうが、大抵のゲームセンターは年収3千万円以下でしょうから仕入れ値の3%分だけを納めるんでしょうね。

(保谷市 DUB君)

★ホントに、本当ーっにおもしろいゲームだったら100円でも200円でも不満にはならないけどね。消費者も大変だけどお店やメーカーも大変だなぁ。まったくこんな法案いったい誰が…責任者出てこいっ!! サルビーム発射!! あ〜ドイポップやりたい。

愛と青春のGAME OVER

Mr.へりの巻

☆これは去年の4月、グラIIにハマッていた頃に出会いました。それまで熱中してきたゲームがR－タイプや究極タイガー、グラIIとどれもバリバリの硬派シューティングだったので、Mr.へりのようなコミカルタッチで強制スクロールのしないゲームが新鮮に見えました。まぁ、2面あたりでいつも終わってしまい、結構難しいゲームでしたが、実はこいつには味わい深い思い出がありましてねー。

あれは丁度ひらひら花びらの舞う春の午後、女子校と合同でやった部活の花見の時でした。(実は僕んとこ男子校なんです）全部で30人はいた中で男は僕ら8人だけ、どんなつまらん奴でもモテるという素晴しいシチュエーションだったのに、何故か僕は1人の女の子ともお話しができなかったのでした。

正確に言えば、一応は話せたのですが、それも一言二言話したのみ。

「下駄なんかはいてて寒くないの？」

「いやあ、別に」

「ふーん、そう」(くそー、何なんだっつーの！　ちなみに僕は下駄を愛用している。)

全く、こんなにつらく、せつない青春があるでしょうか。いや、無い！　未然はすべて、「むずむずまほし、じんましむ」!!

とにかく僕はその時、言いしれぬ寂しさをひしひしと感じ、1人で2人の女の子の相手をしてる仲間から2次会に誘われても行く気になれず、かと言ってこのまま家に帰るのも空しいだけ。

で、こうなったらぶぁーっとハデにいくか、とゲーセンに入ってかれこれ2時間、あり金を使いまくったのですが、その時お金を入れまくったのがMr.へりだったのです。いやぁ、あの時のMr.へりは本当に面白かったです。

P.S.　しかし、やってる最中はともかく、軍資金も底をついて店を出た時にはどしーっと空しさが入る前以上に重くのしかかってきたのでした。しかもゲーセンに人はいないし、辺りはすっかり暗くなって風は冷たいし…。嗚呼、僕って何てかわいそうなのかしら…うるうる。

（福島県　じゃりン子大野君）

★…う〜〜む、笑っちゃ悪いけど何とゆーかうーむ。そのうちなんとかなるさっ、頑張ろう!!　ゲームもいいけど、女の子もねっ。ちなみに私も男子校でした。うき！　テレカ㊞

てなわけでいきなり謎のコーナーができてしまったワケなんだけども、こいつはいってみれば「OLDゲーム伝説・読者様バージョン」なのだ。OLDゲームやハイスコアには全然こだわらなくてイイから、そのゲームにまつわるホロ苦い青春のメモリーや、あまりに情けなくて全国百万読者に笑いとばしていただくしかないよーな話などあったら送って下さいな。あんまり古いゲームやマイナーなゲームは写真や解説でフォローを入れますのでヨロシク。

私の先生はゲームファンなのだ

☆アイランドには、よくゲームを良く思わない親や先生の事がのっているけど、うちの学校にはこんな先生がいます。

○修学旅行のとき、ホテルのゲーセンで「ハングオン」「サンダーセプター」をたてつづけで1コインクリアした、理科のS先生（男）

○学校のパソコンで「ウィザードリィ」をやらせてくれた部活のF先生（男）

○はっきりいってマニアのM先生（男）3回ほどゲームの基板（イシター、グラディウス、ゼビウス等）をかりました。

○お気に入りのアクセサリーはドラスピのバッジの英語の0先生（女）

全国の学生諸君、君の学校にもこんな先生がいるかもしれない。みんなでさがそう！

（千葉県　「先生大好き」たこさん）

★いー話じゃないの。身の回りの人にゲームファンって案外多いぞ。昔、親父と温泉に行ったら、いきなりアフターバーナーはじめて驚かされたし、こないだは床屋で店員のおっさん約2名といきなりゲームの話で異様にもりあがって、見事にカミソリでほっぺた切られちゃったし。

片手が不自由なのに…15歳の春に思う

☆ある日、行きつけのゲーセンに行くと、いつものように誰かがテトリスをPLAYしていた。

その日の人は、平凡な会社員のような人でした。黙ってその人のPLAYをジーッと見ていると、レベル8でゲームオーバーになったので、僕は「あんまりうまくないな…」等と思いオーダインをプレイしに行きました。

その後、テトリスを見に行くとまださっきの人がやっている。よっぽどテトリスにのめりこんでしまったんだな…と思い、近くによってずーっと見ていて、

「はっ……！」としました。

その人は片手が不自由で、片手でテトリスをプレイしていたのです。思わず…すごい!!と思ってしまい、パッと画面を見ると、あの地獄の面と言われていた（ちょっとおおげさかな？）レベル15をこして17まできていました。それを見て、少しの間呆けてしまいました。

片手が不自由なのに、あのレベル15をこしてしまうなんて…。ついつい感激してしまい、その日以来途中であきらめるという考えはすててしまおう、と思いました。

（岐阜県　たこらん君）

★人それぞれ持っているものは違うけど、みんな力いっぱい頑張っているのだね。皆、せいいっぱい生きているかな？　テレカ㊞

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

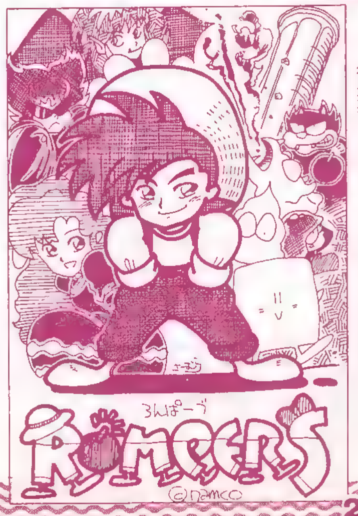
ゲームストに誤植が多いのは〆切りを守らないライターがいるせいだっ！　というわけで、これからはライターが〆切りを1日遅らせるごとに罰金千円、誤字1文字につき百円という風にしてみては？

——大阪府　荒井岳君

★進行H氏大喜びのこの企画、実現…するワケないっしょ!!



↑（埼玉県　藤原ひさし君）★先号ではどうもでした。また送って下さいね。



←（兵庫県　ごめんなさい・さーむら君）★先日は御迷惑をおかけして、どうもすみませんでした。

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

先日、編集部に読者から「忍」の1文字を刻んだカマボコ大の銅板が届きました。で今それが壁にかかっているんだけど、一体何の為に送ってきたのか? 永〇村の竹さんを見習って、編集部は忍の1字で耐えしのべ、という意味かな?（深読み? それにしても原稿もっと早くしておくれ!（編））

吸い取るだーヒル

by 株来ん

誰でも一度や二度はあるだろう。ザリガニを追いかけて沼の中をはいずり回っているとき、ふと気付くと体じゅう血吸いビルにたかられ、パンツの中にまで8匹も入り込んでいたことが…。

そして君は、近くにいた無職のおじさんに助けを求めたはずだ。するとおじさんは火の着いた煙草をヒルに押し付け、1匹々々剝ぎ始めるのだが、そのうちなんだがレバーをやいたような香ばしいにおいが立ち始め、たまらなくなったおじさんと君は、思わずヒルを全部焼いて食べてしまった事だろう。

う〜〜ん、誰でも一度や二度、経験したはずだ。（……くらっ……（栄））

僕などは、マムシにかまれた時、薬局から血吸いビルを30匹ほど買ってきて、束ねて毒を吸わせて一命を取り留めた事もある。もちろんその後、そのヒルは食べた。マムシの毒を吸ったヒルで大変"精"がついた。（……くら…くらっ……!（栄））

さて、このゲームはそんなヒルを操り、敵の血を吸い尽くす、斬新な"スイトリゲーム"だ! コンパネについたストローでヒルを操作してどんどん吸え!!

敵キャラクター紹介

ロシア兵…自由を知らないかわいそうな人達。そんな彼らにも小さな幸せぐらいある。そんな彼等を君は倒す事ができるか（いや、出きない 反語）。

ラスカル…最近、日本でも、どこぞで野生のあらいぐまが繁殖しているそうだ。そのあらいぐまを大量に捕まえて、中身をほじくり出して、中にホルマリンをつけた綿をつめこんで「あいらぐまラスカル」とかいって売り出せば大儲けできるだろう。

アマゾネス…発展途上国に生きる彼女たちは、ペスト、マラリアなどの伝染病を持っていかねない。もし、彼女らの血を吸い伝染病にかかった時は、笹川会長と高見山のところに行き、オサると一緒に1日1回善い事をしなければいけない。ちょきちょきちょきんのきんよーび♪

中国娘…うまそうな血だぜプルプル! などといっちょるととんでもね——!! 彼女らに負けたら最後、中華なべに豚足と共にぶち込まれ、なまこなべのだしにされてしまう。

グラウンドマスター…じじいの血なんてまじーもんだ。こんなヤツは無視しよう。

（新潟県　Dr.マブーゼ君）

★気色わるか————っ!! この内臓感覚ならぬ寄生虫感覚は一体どこから? 地域性の違いか!? ほとんど(血)なんだけど頭の血を吸い取られて松!! (ሦ)



➡（石川県　表英昭君）★敵かっ!! タダダダダしまった、人質だった…と思ったら後ろからー　ズガガガガやあ、ロイだったぁ…。

忍者言うてんねん

by TEKMO

2人の忍者がアメリカへ武者修業の旅に出た。忍者ブームの波に乗り、BIGになろうという下心もあったのである。

しかし、御存知のように、アメリカ人とても体デカイ。なぜか皆さん武器持っててとても物騒。忍者たちは「修業どころじゃない」と身の危険を知り、修業をやめ、ただひたすら逃げることにしたのである。「逃げるのではない。帰るのだ!」（忍者・談）

ちなみに、このタイトルは「忍者龍剣伝」のデモの声がこう聞こえるので名付けただけである。内容には一切カンケーないのよ。

3段連続拳　最もオーソドックスな攻撃である。「謝れ」ボタンを押すことにより、

①謝る
②わびる
③土下座する

の3段階の技で敵に殴られなければ許してくれた事になる。

首切り投げ　自分の首を取り、投げとばす大技。大魔界村のシールダー考案の技。普通の人間が使えば、まさに自分が必殺技となる。

こむら返し

①敵が来る所を、カベに向かってキック!「グキ」

②足がつる「オーーー! オーー!」「…………」

③敵があきれて後ろを向いた所を逃げる、とっても正々堂々とした技だっ。

半導蹴り　アメリカ人のキライな日本の半導体を踏みつけて、相手に許してもらう技。どこまで卑屈になれるかが勝負のわかれ目だろう。

ぶちかましアイテム　障害物などを壊してしまうと、お巡りさんが出てきてつかまってしまう。剣や薬のカプセル等が出る事もあるが、とると銃刀類不法所持罪、麻薬所持罪で刑務所行きになるぞ。

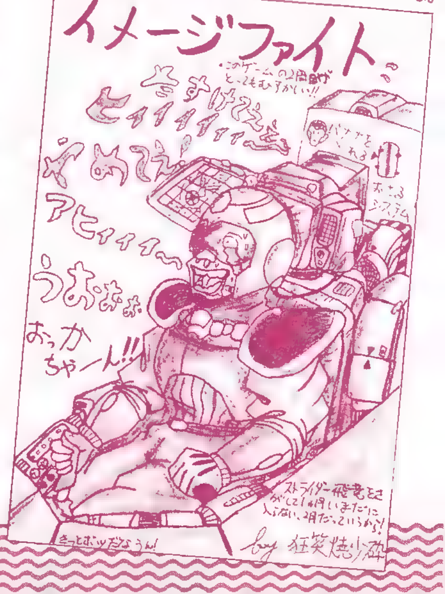
（大阪府　武本貴教君）

★このコーナーでは相当の実力をもつ彼。他のみんなも負けるなっ!! どれだけバカバカしい事を文章化できるか? ゲームのパロディというより、ゲームの姿をしたパロディ、そんなのが来るといいなぁ。



↑（埼玉県　やったぜ合格過去忍者君）★投げる! うつ!! すべりこむ!! 実は名選手のリックであった…。

↓（栃木県　斎藤隆司君）★仲間内でゲーメストにのる競争してるんだそうな。…頑張って下さいな。



こちらこだわり派

READER'S OPINION

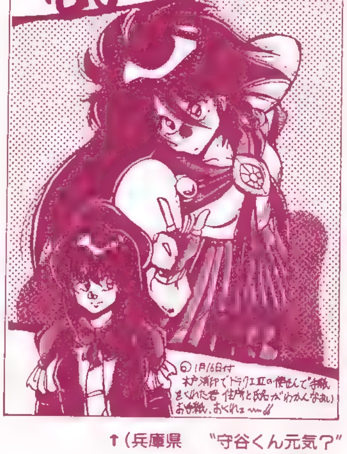
この前、なんとおじいちゃんゲーマーがいた。さらにストリートファイターなんてやってた。わ、若い…。が、終わってから大鏡の前で「波動拳!」と叫んでポーズをとっていた。年だな…。

――大阪府　桜井玲君

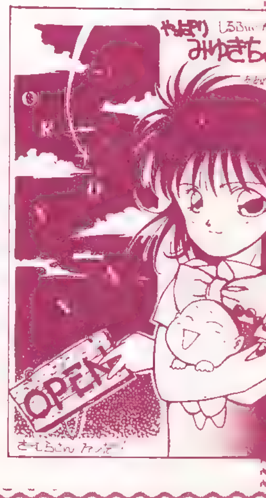
↓(神奈川県　「Lud君」)★宵闇。日常が幕を降ろし、人々の知らないもうひとつの現実が動きはじめる。



↓(大阪府　「関大前チャレンジャーはよいお店」単気筒君)★なんか女の子が色っぽくなったねー。珍さんうらやましいー。



↑(兵庫県　"守谷くん元気?" いくこさん)★話題のエンディングは見ましたかな? 1コインで3周目行けちゃうぞ。



AOUショーは誰のためにあるの?

☆ある日、私はよく行く店の店長さんにゲーメストを見せに行きました。いつも、この店長さんはゲーメストのニューゲーム紹介を見て「これ、入れようか?」とか、ランクの調整などで私の意見を取り入れてくれるのです。

いつものように、3月号を2人で見ていたら、P39の〝AOUショー入場券50人にプレゼント〟というのが目に入りました。

すると店長が、「こんな事しなきゃいいのに…」と一言。私が「なして?」と聞くと、店長は「ショーの時はどのゲームもただだから、学生はもう1日中会場に居座っちゃって、オペレーターはまるっきりゲームができない。去年もグラIIなんかすごかったし、AMの時だって、本当に参るねぇ」。

…確かに店長の言う事ももっともだと思いました。他のオペレーターの人達もこう思っていると思います。けれど一般の人もゲームをする権利があると思うし、こういった問題をど～やって解決していったらよいか、よく考えた方がいいと思います。(当たり前か。)もちろん業者サイドの人もですよ!!

私の考えでは、まずオペレーター専用台を作ったり、ビデオやパンフレットで後半の展開を見せたりして、継続プレイがなるべく多くならないようにする事。

そして、学生がサボって行くのは絶対にダメ! 当然ですよね。こういった事をすればよいのではないでしょうか。

これからもショーがあると思いますが、少しずつ良くしていってほしいと思います。ショーが終わるたびに「オペレーターはゲームができない」なんて声が聞こえるようじゃ、なんか寂しいですからね。

最後に余談ですけど…

私「ねぇ、PⅢのランク下げてよ」

店長「じゃあ、私がやって、すぐ負けたら下げてあげよう」

そしてゲームは始まり、店長すぐテンパッて「よっしゃ、リーチだ」と言った次の瞬間、かすみちゃん一言「ツモ」店長「……」

それ以来、ここのPⅢのランクは一番低い。チャンチャン。

(長野県　小林芳之君)

★今回のAOUショーは一般入場を禁止するということになってしまって、楽しみにしていたゲーメスト読者に、少しでも役立てばということで入場券をプレゼントしたんです。業者と一般入場者との摩擦(たとえば業者がプレイできないなどという)なんて、運営の仕方で解決できるのでは…。

とにかく、プレイヤーあってこそのオペレーターでありメーカーではないでしょうか。というのが、ゲーメストの考え方です。

訴え怒るだけでなく納得させる立場に立とう

☆4月号のOCTPUS君の記事を読みました。4月号を持っていない方のために要約しますと、彼(実は僕と同い年だったりする)の家族は、彼以外全員「ビデオゲームアレルギー」で、特に彼のお父さんがゲームを嫌うのだそうです。それについて彼は、「ゲームに無理解な父が嫌いです」と語っています。

僕は、今までそれほどひどく親にゲームを侮辱された事はないですが、OCTPUS君の気持ちがよくわかります。いや、ゲーメストを読んでいる全てのゲーマーの皆さんもそうに違いありません。

ただ、彼は「父は『遊ぶ』ということを知らずに育った」と書いていますが…。

それは本当のことでしょうか? 自分の父親の少年時代なんて、タイムマシンでもない限りわかるわけありませんよ。本当は子供の頃遊びすぎて就職とかに苦労して、せめて息子にだけは苦労をさせまいとしての行動かもしれませんよ。

そう考えれば、彼のお父さんの行動だってわからない訳ではないでしょう。どうせなら物事を良い方に受けとって、楽しく生きた方がいいと思います。

(もちろん悪い方を見逃すわけにもいきませんが…)

さて、彼は「ゲームを理解しない人達は大変かわいそうだと思います」とも書いていますが、これについても問題ありです。昔、なんかのマンガで「人に信じてもらうためには、その人を信じるしかない」というセリフがあったような気がしますが、それと同じ事だと思います。

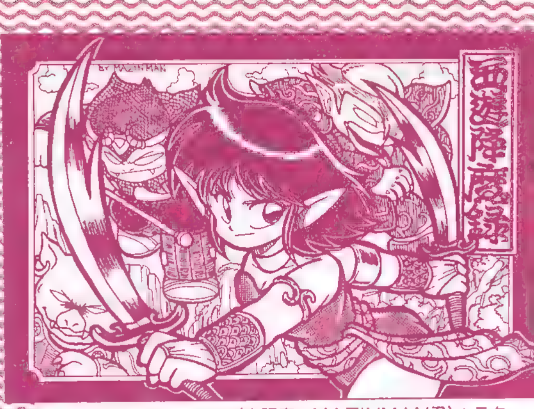
最後に、OCTPUS君の様に「偏見への怒り」の手紙をゲーメストに投稿する方が大勢いらっしゃいますが、それだけではゲーセンは日の当たる場所に出れませんよ。もっと公に訴えるべきだと思います。

今うんと勉強して、総理大臣かなんかになって、会見のときに「ゲーセンは情操教育の場として最適です」なんて発言したらいいかもしれませんね。

(僕は多分無理かもしれませんがね…)

(神奈川県　SHIN君)

★やたらと権利を主張するば



↑(大阪府　MAZINMAN君)★テクノスのパワー溢れる新作に期待っ！　㉛

かりが能じゃなし、ツェペリのおっさんの言う通り「敵の思考を知れー」なんだよね。
　人それぞれ立場も趣味も違うのだから、相手がなぜ自分と違う意見なのか理解して、相手にも自分の立場を理解してもらおうとすれば、おのずと状況が見えてきて、自分の目的の為にはどんな手段をとればいいのかわかると思う。
テレカ⑮

どうして今までなかったのビデオゲームのTVCM

☆それは3月24日午後8時45分ぐらいに起こりました。夕食の後、暇つぶしに「風雲！たけし城」というTVを見ていると、いきなり「カプコンCPシステム！」の声と共に今までTVでは絶対に見る事のできなかった光景が写し出されました。
　なんとロストワールドの名無しの超戦士がツタンカーメンと戦っているのです。さらに、その次にはストライダー飛竜がシベリアの雪の急斜面を走り抜けていく場面が、さらに「天地を喰らう」や「ウイロー」の画面が…。
　このおそらく本邦初のビデオゲームのTVCMを見て、僕は「ついにアーケードゲームが世の人々に認められる時が来たか」と思いました。
　なぜかって？　こういう宣伝活動こそ、88年8月号で静岡県のRIP君が言ったように、ゲームを知らない人達をゲームセンターに引き寄せるのに役立つからです。
　僕達がいくらゲーメストで「ゲームはすばらしい創造物だ」と言っても、世間の人達には聞こえません。でもTVだったら、多くの人の目にそのすばらしさが映像で入ります。それがたとえ15秒のコマーシャルでも、世間に与える影響は大きいと思います。
　ゲームメーカーは、マニアやゲーマーばかりにゲームをアピールするのではなく、もっと世間の人達にビデオゲームをアピールするべきではないのでしょうか？
(兵庫県　エンキドゥ君)

★本当の所、今まで何社かがゲームセンターのゲームのTVCMをやろうと企画したらしいんですけども、実際に放映までこぎつけたのは今回カプコンが初めてだったんだそうで、かなりの反響があったみたいですね。ゲームにたずさわる我々としても嬉しいかぎり。
　今後もアーケードゲームがますます色んなメディアに登場してくれるといいですねー。

新担当より ごあいさつ 送れよ、さらば救われん



☆創刊号から投稿してきたこの私が、何の因果か担当者。笑いたければ笑うがいいさっ!!と、いうワケで、今月から私栗原がアイランドの担当となりました。
　やると決まった以上は超気合い入れて面白いコーナーにしようと思うので、皆さんどーかよろしくお願いします。
　ではここで、改めてお便り募集。ゲーメストアイランドでは、皆さんのイキのいいおたよりを激烈熱血お待ちしております。
　文章は、エンピツ書きでもかまわないから、スッキリとして言いたい事がよくわかるように。真面目な意見から超バカバカな内容のものまで幅広く受け付けているぞ。従来の考え方やコーナーにとらわれないとんでもないお便りをよろしくっ!!
　イラストは、なるたけハガキ大の紙にスミやサインペンでかいてちょうだい。封書でまとめて送る時は、1枚1枚裏に住所氏名ペンネームを書いてほしいっ。
　絵のうまいへたじゃなくて、やっぱりアイデアと個性なのだ。誰がかいても同じよーなイラストなんて、見てもつまんないでしょ？　頭をひねって、スゴイのをかいてね。没がなんだっ!!　常連とは、常に載る者にあらず、常に送る者の事なのだ。
　ご商談コーナーは、必ずハガキで!!　ただこのコーナー、実はひそかに一番高倍率なので、没になっちゃったらゴメンなさい。
　〆切りは発売日の前の月の20日ぐらいが目安。明日のゲーメストの売り上げをのばすのは君だっ!?　めざせ投稿王!!（肉親を人質にとらないように…!!）
（地平線の果て　栗原桃郎）



↑(横浜市　さいこぱすそると君)

企画コンテスト 生かすも殺すも君次第!!

　最近、ゲーメストのカラーページが増えている事にお気付きかな？　なに？　知らんっ!?　シクシク…。
　とにかく、以前に比べてページも増えて、色々な事をやる余裕ができたゲーメストなのだ。(本当だよっ)そこで景気付けに一発、今まではできなかったこんな企画をやってほしいぞっ!!　という君の、あなたの夢がかなう(かもしれない)企画コンテスト!!　をぶちかましてみたい、と思うのだ。決してネタ切れではないのだっ。
　今の所出ている企画としては、外国製のゲーム紹介や人気ゲームの名場面集の連載、悪夢のゲーセンおわらえカラーバージョン等が出ているんだけれども、メーカーやいろいろな人と直接コンタクトがとれるというゲーメストの立場を生かして、実現可能な限り面白い企画をバコバコ出してほしいっ。実現不可能でもウケれば何かあたるかも？　なるたけ具体的な企画の内容をかいて、(封書可ー)「企画コンテスト」係までっ。
　〆切りは5月末日。優秀作は誌上で発表し、実際に使用させていただきます。ひょっとしたら原稿を依頼してしまうかもしれない。(そうか、この手があったか…!!)(じょっ冗談ですってば)
　賞品として、ウィンドブレーカーやテレカのセット等々を用意しているので、皆さんもレッツ編集者!!　白黒ページやオリジナルグッズの企画もよろしくなのだ。

カラーイラスト特集 再び！

　おかげ様で大好評のカラーテレカ&カラーイラスト特集、今ここに第2回コンテストの開催とあいなりました。
　今度はおっきく扱えると思うので、テレカのデザインにこだわらず、楽しくてキレイなイラストをいっぱいちょーだいね。デザイン採用者には賞金1万円とそのテレカをプレゼント！　優秀賞・大ボケ賞も考えているよん。
　イラストはカラーで、あとはアイランドの要項と同じ。「カラーイラスト係」まで。
　〆切りはこれも5月末日。8月号で大きく紹介するので、力作・傑作を期待しております。

1989／7月号　　89年5月30日発売

ギャラクターがうなぎ登り ノホホンとしてる君に朗報



《出版関係者大苦笑》

★この号の表紙に書かれている「ふり向けば男のロマン」なるフレーズ、実は◎写研の写植見本帳（字体の指定に使うのだ）からいただいたもの。当時はこれがやたらはやっていて、4月号「めちゃ凝りマニアだぞ」、5月号「てっぺん大賞をとれ!!」、6月号「俺たちのハートをつかむ」（うつ、8月号でも使ってる!!）、90年3月号「ちょっと過激が好き!!」「思わず教えちゃお!!」とあわせて写植見本帳シリーズと呼ばれる。

こんなことがあっていいのでしょうか。

担当引きつぎ第2回にして、トビラタイトル上の担当名が『構成・御旅屋喜久』に戻ってしまっているのです。

もちろんこれは完全なミスで、担当はやっぱり(栗)です。

〔265P.〕「また人を殴ってしまった…」妙によくできた話である。これを読んで、「読者のページとかいって、のってる手紙は全部編集部で書いたんだろ!!」なんて書いてきた人がいたが、とんでもない。あれだけのネタを毎月毎月、書けるもんなら書いてみろってかんじ。

ところで、このトビラに使われているフェアリーランドのイラストみたいなアレンジのしかたは、好きである。

〔266P.〕右中央イラスト…ラミアの顔が真っ黒になってしまったー。けっこうかわいかったのに。コメントの『怪しい瞳』↓妖しい瞳、ですね。その下のダライアスIIのイラスト、当時はまだ公式発表はされてなかったけど、出るという情報はつかんでいたのでしらんぷりしてのせてしまったのだ。わはは。文章ネタのほうでは、その後約3年にわたる大河投稿となった「テトリス男」シリーズの第1回が。

〔267P.〕右上イラスト…彼のイラストは、本当に絵からコメントがわき出てくるよーでとっても使いやすいのである。

文章ネタのほうでは、しっかりと先代担当者にサービスしているな。この号は笑いが少なかったので、雑君に登場願っている。

〔269P.〕左上…「読者様バージョン」4コマや「ヒットゲームベスト10」(笑)で活躍していたちょっぱあ!!氏が、いよいよアイランドに本格進出!!のちのバニフォ騒乱の中心人物、表氏も華やかに復活(初はNo.23)!!それにつけても消費税がらみのネタ多し。

〔271P.〕中央やや右『アップルシード⑤巻』まだ出てない。

(栗)のそいっつぁーちょっといただけないな!!（ビタミン不足編）

86年の夏。私はどこにでもいるありふれた浪人生で、本気で合格判定偏差値を上げるべく勉強していた。大学に入ってからが本当の勉強で、受験勉強はなんの役にも立たないだろうと思っていたが、大学にはそれだけのものがあると信じていたのでなまけ者でスーダラな私としてはまったくもって驚天動地なことに地道に勉強していたのだ。

実際には、大学の勉強はべつだんなんの役にも立っていないが、受験勉強をして得たものは（小論文とかね）妙に役に立ってしまっている。大学にはまったくもってたいしたものはなかったが、大学生時代にはとにかくやたらめったらいろんなことがあった（まだ過去形ではない）。4年とは思えぬほど長く感じるのは気のせいではないだろう。

（実際長い）。

けっきょく、無心に打ちこんでこそ身になるということだろう。大学の勉強だって、人によってはきわめて有意義なものになりうるわけだ。

小、中、高校とゲーセンに入りびたっていたが、浪人時代にもやっぱりゲーセンに行っていた。ただし、同じ高校のゲーム仲間とは当然バラバラになっていたし、昔と違って娯楽で遊んでいたわけなので、予備校の帰りにそのへんのゲーセンに寄って何回か遊んで帰るというスタイルになっていた。そのころはR-TYPEやらダブルドラゴンやら異様にあついゲームが出まくりだったので、〝遊び〟とはいえなんだかんだでよくゲームをしていたな。ゲーメスト的空間に引きこまれていったのもこのころなのだが、受験生としての記憶と浪人ゲーマーとしての記憶は、不思議なくらいさっぱりと分かれている。まるで別の時代のようにさえ思えてしまうのだ。

陽炎ゆらめく池袋の歩道を予備校まで歩いたあの貧血ぎみの時間も、ゲーセンのカウンターでシンナーのにおいまきちらしつつマジックでスコアボードの絵をかいた時間も、どっちもなんとなくいとおしい。もう1回浪人しろとかいわれたらハダシで逃げますが。

8号だかの編集後記で、山河悠理氏が東久留米キャロットに「スパイハンター」という海外ゲームが入っていると書いていたので、毎日電車から見かけるだけだった当の店へついに出向くことにした。

そこにはめぞん一刻さんに(龍)くんをはじめとするハイスコアラーや、投稿者であるHan君に海軟風氏、当時ライターのJoe山田さんに当然山河氏などが入りびたっていた。午後の授業を控えて途中下車してみると、まだ開いていないシャッターの前で何人かがさながらパチンコ屋の新装開店を待つ客のごとくたむろっていたし、授業が終わってもう一度行ってみるとやはり同じメンバーがそこにいた。

私も、何度となく朝から晩までそこで過ごしたりしたような気がする。狭くて細長い店内はいつも涼しくて、どんな日にいこうが何時間いよーが、全然時間がたっていないように思えたし、そこにいるといつまでたっても年をとらないような気がした。

常連たちは、よく「この店は龍宮城のごとし」と言っていたのだ。

1人で黙々とゲームをしたり友人たちとてきとーにゲーセンで遊んでいたころを否定するつもりはまったくないが、ハイスコアや常連、ゲーセンノートといった世界に触れたのはこれがはじめてで、それは私にとって実におどろくべき、新鮮な、ユートピアのような世界だった（もっとも、私は思いきりその世界に身を投じたわけではない）。

ドルアーガの塔の基板が回ってくれば手製の宝箱リストがひっぱり出されてきて貼られているし、フラックアタックにはさりげなくヘッドホンがつけてある。一時期はグラディウスシリーズがすべて揃っていたりした（私はこの店ではじめてグラディウスと沙羅曼蛇をクリアした）。SDI、究極タイガーもいつまでも置いてあった。スコアボードの絵は（マジック＋ペイントマーカーだというのに）尋常でないくらい気合が入っていたし、確か全国で唯二のグロブダー1コインクリアもこの店だったはずだ。

せまいながらも楽しい我が家だったのだ。本当に小さくて、全国的に有名になるというわけでもなかったが。

のちにそこらへんを経由して編集部方面へと進むようにもなってしまったりしたが、自分のゲーマー人生というと、やはりあのころのゲームと、それをとりまくさまざまなもののごとがなによりくっきりと思い出されるのだった。

（栗原桃郎）

構成：御旅屋書久　助っ人：(T)ことTM

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

チャリンコを盗まれた！切れまくった僕…むなしいよ

☆先日チャリンコを盗まれてしまった。鍵をかけ忘れたのが失敗だった。
そして、ある店でふと耳にした会話。
「今回のチャリンコ、なかなか新しかったや」「何色？」「金色のスポーツタイプのチャリンコ」
これを聞いて、僕は完全に切れた。
「このクソガキッ!! そのチャリンコ俺のだ!!」と怒鳴り散らした。あちらが少しガンを飛ばしてきたので、もうブチブチ切れた。「てめえ、人の物盗んどいて、何とも思わねえのか!!」とまた怒鳴ると、連中は3人で来た。「おめえ、ちょっといい気になってんじゃねえか？」と棒をのどにつきつけられた。
そのまま外へ連れていかれた。「このままだまっていれば許してやる。このチャリンコは俺達のものだと言え!!」と脅された。
僕が「ヒョロヒョロしてるくせに、人が集まると強がるな」と吐きすてると、腹にケりを1発かまされた。そして棒で顔を殴られた。
完全に昔の自分に戻った僕は「ブッ殺す!!」と叫び、殴る、けるの連続で2人をのした。しかし、3人はつらい。疲れてきた所で、すかさず最後の1人に棒で殴られた。
しばらくして息が整った僕は、切れまくってそいつに1発拳を入れ、やっとのした。
「さっさとチャリンコの場所を教えろ!!」と髪をつかんで連れていった。
あったあった。それも家に堂々と…。親も何考えてんだと思った。これがばれたら停学だな…と思いつつ家に帰った。
それから何日かたったある日、また盗まれた。怒ってこの前の3人をさがして「てめえまたやられてえのか!!」と言ったら「今度は違う、本当だ！」と言われた。
……目の前が真っ暗になった。もう返ってこない…。ちくしょー、2回もやられるなんて、なんてマヌケなんだ!!
そう思いつつも、また人を殴ってしまった。暴力はあれほど汚らわしいものなのに…。泣きたいほど悲しかった。
そしてもっと悲しかったのは、殴っているところをクラスの女の子に見られたこと。次の日に「あんたって優しい顔しているのに、あんなことするのね」と言われてしまった。
心なしか女の子がだんだん僕に声をかけなくなってきた様な気がする。友達からは「仕方ね。昔のこと隠しといてやったんだけどなー」と言われた。悲惨。なんだか学校に行く足取りが重くなった。
（秋田県　SPIRIT-HDG君）



★魔法の言葉を、教えて下さい――！
（福岡市　フェアリーランドだ！　ジェットキング君㉓）←

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

この間、レンタルビデオショップで「セガ体感スペシャル」を借りようとしたら、なかなか出てこない。

待つこと3分。

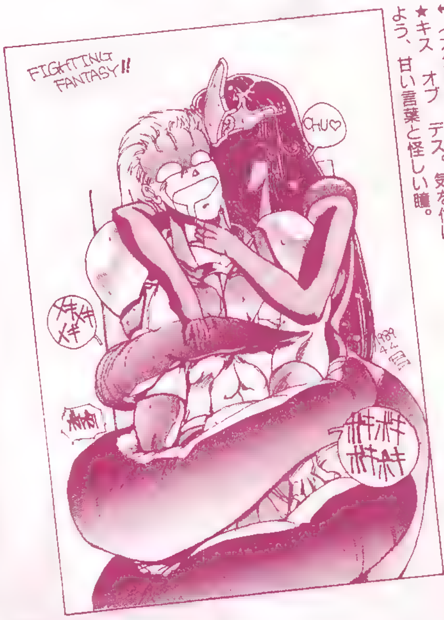
店員A「すみません、こちらの体感スペシャル貸し出し中みたいですね〜」

店員B「おーいあったあった。それアダルトじゃねーぞ!」

ちゃんちゃん

(岐阜県 いいお便りありがとうテレカあたり!…さん)

★体感スペシャルね…。



←(大分県 たてぴー君)★キス オブ デス。気を付けよう、甘い言葉と怪しい瞳。

これで勝ったと思うなよ 誌上報復宣言だっ!

☆この前田舎(徳島)に帰った時、あるゲーセンへ行きました。なんせ田舎なので古いゲームばっかりで、新しい物といえばテトリスぐらいしかなかったので、それをやりました。

僕は、大阪ではレベル15ぐらいしかいかないのだけど、それでも軽くトップになってしまい、人だかりができたりして、とてもうれしく足どり軽くその日は帰りました。

次の日。「ふふふ…今日もハイスコアを出して田舎者のどぎもをぬいてやるか」等とひつれいな事を思いつつ再びプレイ。結局ライン72でゲームオーバー!…でも前日にひき続きすごい人だかり。すっかりハイスコアラー気分で満足してそこを去りました。

2時間ぐらいして、ふとテトリスを見てみると、ハイスコアがライン138!「まあ、田舎でもこれぐらいいく人はいるか…」内心むっとしていると、高校の制服をきた女の子が2人でテトリスを始めました。

「どうせへたやろうから待ってまたやろか」と思いつつ見物していました。ところがこの2人のうまいのなんの。レベル10をあっさりクリアするとレベル15に突入!きゃあきゃあ言いながら2人共どんどんいくいく。1人はライン146、もう1人は226まで行ってしまいました。ネームを入れる所を見たら1位から10位まで彼女達のネーム。しかも笑顔で「どうぞ」なんて言われて、開いた口がふさがらない。

「SHIT!田舎の、しかも女の子に負けたのでは男がすたる!やりまくったるでー」と気合ばかりでプレイはあいかわらず、悔しさを残したまま断腸の思いで大阪へ帰りました。

今では少しうまくなって、ライン100近くまでいけるようになりましたが、今度徳島へ帰る時までには絶対ライン999までいけるようになって、ぜひとも彼女達にリターンマッチを挑みたいと思います。

そこで、徳島の2人組の女の子へ!これを見たら、俺ともう一度勝負しろ!それまで首を洗って待っておけ、ハハハハ……。

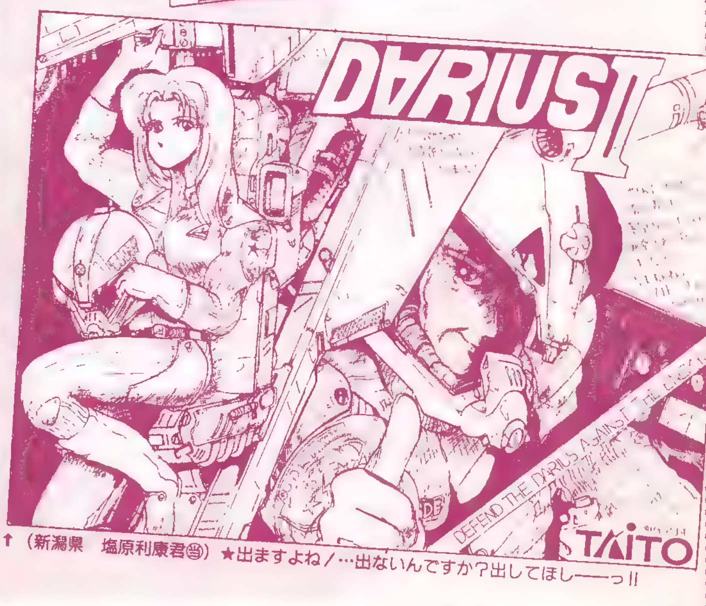
(大阪府 阿部陽太郎君)

★「首を洗って」じゃなくて「シャワーをあびて待ってろ」って言いたいんじゃないの?」(ずる氏談)

だぁーーーっ!!おげれつちーな話題はさけましょうっつ。それにしても全国誌でこんな事言い切っちゃっていいのかなぁ?勝負の行方が気になる所です。(なんとなく、予想できそうな気がする…)



←(本当はヒマじゃないけどヒマ人 ぱ音便君)★ぶたさんとおそろいだったりして。かーいい…かなぁ…。



↑(新潟県 塩原利康君⑲)★出ますよね!…出ないんですか?出してほしーーっ!!

↓(埼玉県 藤原ひさし君)★でたっ、埼玉銘菓十万石まんじゅう!(私も埼玉です…)





→(神奈川県 "内輪ネタ" ジグラット君)★ーボンネットにうつる空、抜けていく潮風。逃げ水の続く道。

雑君保父の人生相談

誰も覚えていない第2弾

君の人生首ったけ!



☆これはある夏休みの事でした。私は、ルンルン気分で某ゲーセンへ行きR-TYPE、ゲバラ、ダブルドラゴンなど合計9つほどゲームをやっていました。

そう、まだお金もあまっており、ストリートファイターをPLAYしている時でした。日本、USA、中国、イングランドをクリアして、タイのアドンと戦っている時に、鼻の下を何かつたうものがありました。

どーせ汗だろうーと思って指でさわってみると、なんと真っ赤な血がついていたのです。そーです、私はなぜか鼻血を出していたのです。その時はどーする術もなく、ただ鼻水のようにすすりあげてなんとかしました。

結局、負けてしまったけど(初プレイでした)なぜ出たのだろーと思うと不思議の国のアリスでなりません。ちなみに、私はマージャン、花札の類はやっていません。なぜでしょう? 雑君先生、教えて下せえ。

(島根県 たぬきねこぽっと)

★答:はなぢ。いつの時代でもそれは、永遠不滅の若さのシンボルだ。あの、ちょっとピリッとくる、新築したての家の水道の水のよーな鉄っぽい味には、行き場の無い若さのエネルギーが凝縮されている。

不思議な物で、はなぢとゆーヤツは、自分の体から血が流出してるとゆーのにそれ程不安を感じなかったりする。

これが目とか耳からだったりしたら大ゴトだし、ましてやヘソとかニョードーコーとかから血がドクドクでてきたら…なんて、想像しただけで失神モノだ。気の弱い人だったら心臓止めかねないぞ。これ読んで想像して心臓止めちゃったえへへなんて奴がいちゃったりしたら俺のせーだぞ。どーしてくれる。まーそれはともかく、はなぢぐらいは気にするなとゆー事だ。ただ、君の場合、問題なのは原因だ。

この場合、アドンに何らかの問題ありとみた。例えば、君の初恋の人はアゴがとがっていなかったか?とか、一目ボレしたあの娘のクセは空中回転である、とか、何か思い当たるフシがあったら検討してみてはどーか。とはいえ、冒頭で述べたよーに、はなぢは若さのシンボル。はなから血をしたたらせてキマるのも、僕らの世代の特権だ。この際、50ℓぐらいはなぢをタレ流して、おのが血の海にあえぎつつもゲームをプレイ、「出血大サービスでござる!」とかいって命がけでギャラリーうけを狙うのも又人生だ。

せいぜいがんばってちょーだい。んじゃ又。

(北半球はなぢ推奨連合千駄ヶ谷支部代表・雑君保父)

あなたのオペサン度ちぇっく!!

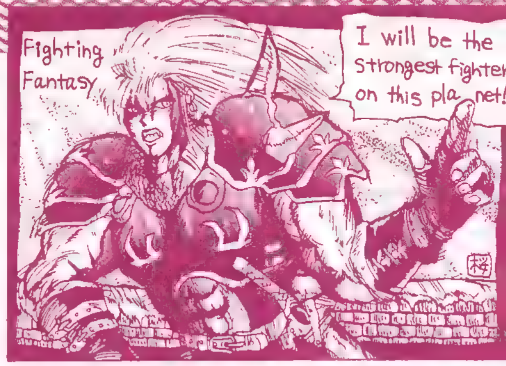
オペサンと言っても、手術する人でわない。なんと、オペレーションサンダーボルトの事である!

❶エアーガン等を5本以上もっている!
❷チョッキを着ている人を見ると、顔をなぐりたくなる!
❸扉をみると、あけたくなる!
❹No!!という言葉をきくと、精神的ダメージを受ける!
❺犬、猫、ニワトリを撃ちたい自分をおさえきれない!
❻窓から人が顔を出していると、撃ちおとしてあげたくなる!
❼青い箱を見ると、横へ飛ばしたくなる!
❽刃物が自分の方へ飛んでくる事が何回かあった!
❾空から、木箱がパラシュートでおりてくるのを見た事がある!
❿ねる時は、目の前が真っ白になる!

さて、○の数が…

0~3の人→0はいいとして、1~3の人!修業がたりん!!
4~6の人→あぶない目をしてる…。
7~9の人→要注意人物として、町中(村中)に顔写真がはってあるでしょ。
10の人! →もう一度、自分の人生を考えなおしてみましょう。君は(たぶん)若い。すなおに自首しましょう…。

(東京都 YOU-ichi君)



↑(大阪府 染井四志野君)★いいか、勝つのは1人、生き残るのは1人!そして俺がその1人だ。勝つ!!

創作! 愛のゲーメスト劇場「別離」

☆△月○日×曜日。その日はゲーメストの発売日だった。全国の書店にゲーメストが見え始めた時、1人の少年が本屋の近くの公園のベンチに座って泣いていた。

この子は、F君といって年齢は10歳だった。毎月発売されるゲーメストを買うのを楽しみにしていたが、ゲーセンにフェリオスが入るとガキのくせにアルテミスにほれてしまい、今月のおこづかいを全部使ってしまったのだ。

F君は、自分の馬鹿さ加減にあきれながらも、意気揚々と書店で立ち読みする事にしたのだった。ところが――

「立ち読みしちゃいかん。買わんのなら帰った、帰った。しっ、しっ」

…世間の風は冷たいもの。F君は店主に立ち読みを妨害された上に、追い返されたのである。

今月号はあきらめようと、何度も自分に言い聞かせたが、自分の目にこみあげてくるものを押さえる事はできなかった。目から涙が次々にあふれ出て、たまらなくなったF君は、とうとう公園のベンチで泣き始めたのである。

…あれからどのくらいたったであろうか。泣き疲れながらも、なおも泣きたい衝動にとらわれた時、自分の隣に人影があるのに気付いた。

「どうしたんだい?」

旅行カバンを手に持ったその姿は、今から旅に出て行く人間を連想させた。F君は、おさえきれない衝動をこの見知らぬ男にぶち当てたい気分になった。

「実は……」F君は、今までのできごとをその男に話しはじめた。

その男は、ゲーメストの名を聞くと、ぴくりと眉を動かしたが、その後は冷静な顔でその話を聞いていた。

話を聞き終わると、男は旅行カバンに手をつっこみ、何かを少年に手わたして、そのまま駅の方へ歩いていった。

わたされたものが何なのか確かめた時、少年はハッとなった。それは、今月号のゲーメストとテレカであった。

「も、もしかして、今の人、御旅屋さんではないか!!」

F君は辺りを見回したが、すでにその男の姿はなかった。

少年は、心の中で何度もお礼をして、自分の家へ向っていったのであった。

END

(山口県 デビルマンジ君)

★みんなの心に、思い出と、言葉にできない何かを残してあの人は帰っていった。

ありがとう――そしていつか、きっと。

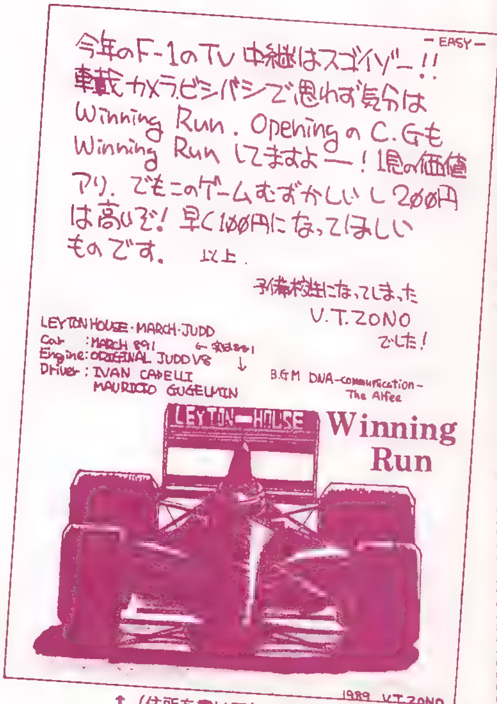
…と、いうわけで、「創作」も可!!なわけです。千字ぐらいまでで、おもしろいものを。マジな奴は、クオリティが高くないとダメだよっ。純文学でせまるか、超伝奇官能アクションに賭けるか?新コーナー奨励の意味で、第3回までテレカ㊟としましょう。(続いたらの話だけど…)

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

3月29日、僕はある女の子に、自分が半年間おもい続けていた事を伝えた。彼女はそのことに対して、とてもよろこんでくれた。これで、彼女と戦場（ゲーセン）に行き、彼女が見るだけでもゲームを楽しんでくれたら何も言うことはない。ないってば。（千葉県 TOM－Tiger君）

★くれぐれも、ゲームに熱中しすぎて彼女を忘れちゃわないよーにね。ファイトだ。



↑（住所を書いてね、V.T. ZONO君）
★ウイニングラン――時に勝つ為に。

オイラも見たぜアーケードCM

☆「たけし城」でカプコンのCMを見た。感動した。思わず拍手してしまった。
「うぉおっ!! ロストワールドだぁっ！ アーサーだっ!! 飛竜だっ!!

なんでしるふぃいーが出ないいいっっっいー!!

でもうれしーっっ!!
これ見て母ちゃんが「すごい絵ね」と言った。ほかのメーカーもがんばれっ！、コレからはアーケードの時代だぜっ！ ほんとっ、うれしかったぞっ！
（大分県 しょうくん）

☆ついにやってくれましたね―。いや、本当に「坂本龍馬」を見ててよかったなぁー。ありがとう、カプコン。
（長野県 丸山理樹君）

★次はどこがやってくれますかねえ。さあさあさあ!!



"オヤジと：大阪府 中村雅信君"

愛と青春のGAME OVER第2回
リブルラブルに花束を

☆先日、ファミコンのカセットを売るべく某スーパーへ向かうと、売り場でふと目にとまった値段表がありました。「ドルアーガの塔・千円」

僕は、4年前にドルアーガに熱狂した自分を思い出し、気付いた時にはそれを買って同じスーパー内のゲームコーナーへ向かっていました。そこは、函館でもかなり古いゲームが多い所で、僕はその時パックランドがやりたくなっていたのです。

ところが、そこにあるのはニューゲームの山でした。タ―ボアウトラン、チェイスHQ、未来忍者…。本来なら喜ぶべきでしょうが、そこには僕のやりたいゲームはありませんでした。残ったのは、沙羅曼蛇とバブルボブルのみ。パックランドが、メトロクロスが、リブルラブルが、忍者くんが…。

「やっぱり、今はあのゲームじゃインカムは稼げないのかな…」

がっくりした気持ちのまま近くのリブルラブルのあるキャロットへ向かいました。どうしても、オールドゲームがやりたかったのです。

キャロットでは、誰かがリブルラブルをプレイしていました。本当なら、今すぐやりたい気分なのに…。仕方ないので、他のゲームをして待つ事にしました。リブルラブルから少し離れた所に、いつのまにかストライダー飛竜が入っていました。

（――うん、前評判どおり動きがすごいな。ゲームの為に用意された地形じゃなくて、地形の為に用意されたゲームだな）

飛竜が終わっても、リブルラブルはまだ空いていません。次に、最近ハマっているロンパーズをプレイしました。

（――こういうゲームって、オールドゲームにも通じるものがあるな。単純だけど奥が深く、我を忘れてプレイできる。昔は、こんなゲームばかりだったなぁ…）

リブルラブルの音が頭に響いてゲームに集中できず、10面でゲームオーバーでした。ふと隣を見ると、見慣れたボスコニアン基地が…。

（――「ブラスト・オフ」？ブラスト・オフっていえば、アタリ社長の中島さんが、ボスコニアンのゲームスタート時にしゃべってた音声合成じゃないか。…まさか、ボスコニアンの第2弾!?）

シューティングゲームは、今ではよほど練りこまないと売れないのに…と思いながら、僕はボスコニアンとブラスト・オフを頭の中でオーバーラップさせてプレイしました。

（――右ボタンで武器の交換ができるのか。…でも、あまり目立つ場面もないし、なんかシューティングとして物足りないなあ。別に、同じナムコだからいいけど、こんなゲームにボスコニアンを使ってほしくなかったなぁ。僕が持っていた"ボスコニアンの夢"を崩さないでほしかったな…）

気がつくと、基地の中で死んでました。席を立ちましたが、リブルラブルはまだ空いていませんでした。

（――しかたない、待とう）

僕は待つ事にしました。しかし、目の前の人は、ものすごく上手でした。己の字固めを得意とし、お花畑を利用して、常にオーバーチャージをして、確実に宝箱をバシシするという、とてつもないパターンを使ってました。30分後、ようやくリブルラブルをプレイしました。ところが、待ちくたびれたせいか、ただやみくもにバシシばかりしてしまい、2面でゲームオーバー。

再び待って、もう一度プレイしました。桜の木？と共に、シーズンが始まります。マシュリンを連れて、ホブリンがうろつきます。ホブリンごとマシュリンを囲みます。少し土壌が荒れてしまいました。種の位置を確認し、お花畑をつくる為、なるべく種のまわりではバシシをしないように努めます。シェアーの邪魔をかいくぐり、宝箱を素直にバシシします。

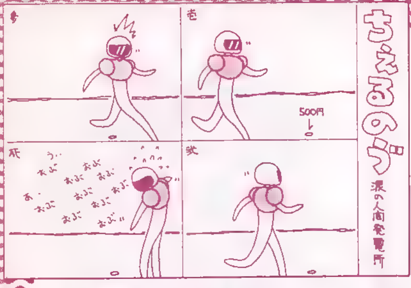
パンパカパーン。

ファンファーレと共に、かわいいトプカプが散らばります。努力して、なんとか3匹バシシしました。そうこうするうちに、1面クリア。

緑の葉の生い茂る木と共に、次のシーズンが始まります。種は、その芽をふき、そして花が咲き、実がなり、実は3つの種を出します。こうして、お花畑ができてきます。

再び宝箱をバシシ。今度は4匹バシシしました。そして奇跡がやってきます。画面にはきれいな花が咲き乱れ、宝箱の捜索の始まりです。

その後、もう一度奇跡をおこし、5面であえなくゲーム



↑(石川県　表英昭君⑬)★わかる、わかるぞその気持ちィ——ッ!!



↑(北海道　ちょっぱあ卍君)★うわあっもう全然わけわからん。助けて!!

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

先月の忍の1字に続いて、読者から今度は白い手袋の片方が送られてきた。うひーっとうとうゲーメストに怒りの挑戦状が!? と恐る恐る手紙をあけてみると…。「最近トラックボールについてのお便りがのってますが、このスベリ止めのツブツブつきの軍手を使えば手をケガする事はありません」……どっひゃ————!!だ。



↑(東京都　Gucky/君)★こーして見ると、ザウエルの隠し子みたいなのだった。

オーバー。でも、気分は大満足でした。

僕は、この日はじめて、ゲームというものの意味を知ったような気がしました。ただ、うわべだけがおもしろそうでも、いくらグラフィックがよくても、いくら音楽がよくても、ゲームとして、何か人を魅了するものがなければ、それはゲームではないと思いました。人々が夢中になり、時間を忘れてプレイしてしまうようなゲームを、僕たちは求めているのです。

〝古い〟とか〝収入が少ない〟といった理由で、昔のゲームがあまりおもしろくない新しいゲームに変えられる場合が多くありますが、このへんで一度、各メーカーに「本当のゲームのおもしろさとは何か」という事を再認識してほしいと思います。欲を言えば、〝とりあえず、こんなんでいいや〟ではなく、〝あと1年かかっても完璧に仕上げるぞ!〟ぐらいの意気込みを見せてほしいと思います。

今、家のファミコンは、ドルアーガが占領しています。そして、僕はドルアーガをプレイするたび、こう心の中でつぶやきます。

「古きよきゲームたちよ、ありがとう」

(北海道　XAQ山田君⑬)

★やりこんだゲームが姿を消すたびに、自分の一部分がなくなってしまった様な気がする。そんな懐しいゲームや、まだ見た事もないおもしろいゲームに囲まれて暮らしたいな…等と思っている自分に気付く時、「ああ、これが〝ゲーマーの思い〟なんだな…」と感じます。

裏切られる事に、慣れたりはしたくないね。

The inflation broke out and everything……

忍の一字じゃ終わりあらず

☆——ついに児民党総裁、竹舌くだるは6ルート疑惑の高まる中、消費税を強行。内閣支持率はガタ落ちし、誰もが竹舌辞任・内閣総辞職を願っていた。

だが、竹舌氏は「ひたすら忍(にん)の1字で頑張る。私は忍耐では誰にも負けない。」と放言し、首相の席にのさばり続けた。

当然、野党はついに怒りが爆発した。

「竹舌よ、消費税を廃止し総辞職しろ!!忍の1字で済ませるワケにはいかん。これでは金と権力に汚された黒い政治に終わりはこない」

団結した野党は、かつて安保反対運動の戦士だった2人の若手議員を呼び出した。そして、打倒竹舌の断を下したのである。

◇遊び方

1Pは狂産党議員、2Pは社怪党議員だ。8方向レバーで操作。ボタンは右がゲバ棒、左が火炎瓶だ。火炎瓶は数に限りがあるが、敵を炎に巻き込むぞ!!また、ジャンプしながら右ボタンを連打すると、拳を振り上げアジ演説(多くの人をそそのかし煽動すること)をする。すると、左翼青年が駆けつけて共に闘ってくれるぞ!!ステージで1回しか使えない必殺技だ。

ステージ1　東京の街中

児民党に傭われたヤクザ、暴力団が相手だ。ドスやハジキを恐れるな!!ボスは八国神(やっくに)社にいる女組長だ!!日本刀を構えて切りかかってくるぞ!!

ステージ2　国際空港

大地をゆるがす軍艦マーチの大音響と共に右翼の黒い装甲車が参上、プレイヤーをひき殺そうとする。ボスは米国プッシュ大統領だ。自由化をせまる彼をアメリカに帰らせろ!!

ステージ3　6ルート社

ボスは蝦夷蝦(えぞえ)氏だ。株券攻撃に注意!!高値をつけてたLIFEが最低値をつけてしまう!

4面、TNT社のボスである多額の保釈金を積んで出てきた心頭氏の買収札束攻撃も厳しいぞ!

ステージ5　機動隊

今までとは格が違うプロの奴らが攻めてくる。レインジャー部隊には気を配れ!ボスは防衛庁長官だ。小型核弾頭攻撃は恐怖そのもの。

ステージ6　国会議事堂

いきなり若手代議士のヤジ攻撃。文部大臣の君が代の日の丸攻撃は凄まじいの一言。さらに三大大物が出現。宮技(わざ)、泣か層根、阿倍々、海千山千の彼らは本当にしぶといぞ!

そして宿命の竹舌との対決。まず消費税攻撃!!降りそそぐ黒い1円玉に当たるとLIFEが3%ずつ減少!そして最後はなんとガマン比べ!!自称忍耐力No.1をほこる竹舌と勝負!悪口、暴言、罵声…耐えて耐えて耐えぬけ!!君が勝つと竹舌はウソをつきの為、舌を抜かれて泣いて謝罪するぞっ!!

さあ、3%の怒りをこのゲームにぶっつけよう!!

(兵庫県　竹本淳一君⑬)

★結局、現実がゲーム(?)の先をこしてしまったね。記念に非課税のテレカを送りましょう。

パロゲー短編集!

☆たんばOUTRUN

カッコいい霊柩車(ベンツ)に乗って大霊界をドライブするカーレース・ゲームだ。地獄・精霊界など多彩なステージは全部で16。行手をさえぎる自縛霊は体当たりしてやっつけろ!さあ、君も天界目指してTAMBA　ON!!

「プレイするのはちぃーっともこわくない!」

(静岡県　泰安〝クールタッチのゲパルト〟洋行君)

☆チェイス　Hキー

今までの麻雀ゲームでは物足りなかった君に!このゲームは君が刑事になって犯人(全て女性)を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら通信システムで犯人と麻雀をしよう。やつがギブアップしたらHキーを連打だ!!

……あとは御想像におまかせします。

(宮城県　ときめきドラえもり君)

こちらこだわり派

READER'S OPINION

仕事が忙しくてゲーセンに行けん！なんで忙しいかってぇ？…俺は郵便局で働いてるわけだが、この度のショーヒゼードーニューに伴い、今まで10円単位でもよくまちがってた切手の残計が更にややこしくなり、案の定1週間で早くも3千円の欠損！（推定）やい竹○どーしてくれんだよこの始末!!金返せ!!

――宇都宮市　寺本真一君



↑（北海道　中村克宏君）★シールダー、首が手に!!…あしゅら男爵みたい。



↑（大阪府　中村雅信君）★死んでも死なないタフな奴っ！

一般入場についてオペレーターの立場から一言

☆元々、AOUショー等での一般入場というのは、ゲームのインカムや客層のデーターをオペレーターがとる為のものでした。

ところが最近、ショーでのアンケートや客入り等のデータがあまりアテにならなくなっているんです。

原因は、学生や一般客が答えるアンケートの内容が、実際に自分がお金をつぎこんでやるゲームではなく、単に興味だけでゲームの良し悪しを決めているからです。これだとゲームのプレイバランスのデーターがとれない為、そのまま闇に受けて商品を入荷すると売り上げが思ったより低い事が多いんです。

それに、ブースとしての客入りなんかも、席さえあいていればどんなゲームでもやる連中がいるので（小、中学生に多い。）これもほとんどアテになりません。

ゲームの内容を見るだけなら、こんなショーを開く必要がないので、一般客も入ってほしいのですが…。いっその事タダでゲームをさせるのをやめて、マネーカードか100円を入れてゲームをするようにすれば、一般客のいいかげんな言動もかなり抑制できていいのではないでしょうか。

今回のAOUでも、どう見てもオペレーターとは思えない連中がゲームを占領していて、私自身3台しか実際にプレイしてみる事ができませんでした。

ショーの体制よりも、こういう人達のマナーの方が問題があると思うのですが…。

（愛知県　足立謙二さん）

★実際にショーに入場する様な人は、ゲーメスト読者の中でもごく一部の人達だと思いますが、どうなんでしょう。

確かにゲーマーだったら、新しいゲームが、しかもタダでできてしまうのならプレイしたくなるのは仕方ないですよね。でも…。

皆さんの意見を待ちます。

誤解だ、偏見だと言うけれど…もう一度考えてみたい

☆5月号のおあずけさんの手紙（41ページ）を読みました。「ほどうだより」に書かれていた、ゲームセンターに行ってみた補導員の書いた「耳をおおいたくなるような金属音のとびかう中で夢中になっている少年達の姿に心をくもらす…ここがはたして健康的な遊び場であるのかどうか」という文を読んで…というものです。

おあずけさんの意見がまちがっているというわけではありませんが、誤解だ、偏見だという前に、少し考えてみてはいかがでしょう。

私だってゲームミュージックが大好きで、「金属音」なんてたとえられるのは「じょーだんじゃない！」ってくらい腹が立ちます。

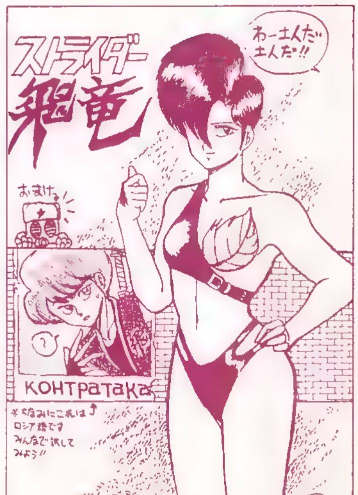
でも、一方的に補導員に文句を言っても、簡単に返されてしまいます。ゲーセンに入った途端、一斉にワッと聞こえてくる音楽を、ゲームを知らない補導員が聞いたら「金属音」に聞こえるのは仕方ない事ではありませんか？

「物事は中味が大事だ」と言われますが、やはり第一印象が良くなければ、中味を見る気にすらならないでしょう。

自分の思った事を言うのは、大変結構な事ですが、たまには後ろに引いてみる事が大切です。こうした意見を、オペ

↓（大阪府　山三君）★男はパワーだっ。なんかちがう。





（東京都　れっどべあ君）★雑君「やっぱインド人の女のヒトっていーよな。好きだよウン」…アマゾネスってインド人かぁ!?

レーターの方々に分かっていただき、この「金属音」に聞こえる原因をとりのぞいていただけば、私達の大好きなゲームミュージックに対する偏見は解けると思います。

次に「ほどうだより」を読んで…。補導員や一般の人々の考え、ゲームセンターにどのような偏見を抱いているかを実感させられます。そして、この補導員の考えも、まちがっている――とは言えません。「他のゲームセンターはこんな所じゃない!」といくら吠えても、1つでもそういうゲームセンターがあれば、このように言われてしまっても仕方がないのです。

私たちだって、1人々々ゲームセンターに抱いている感情は違うと思うし、店にしてもピンからキリまである。私たちの考えもロクにまとまっていないのに、世の中のゲームセンターへの偏見が解けるワケがない。

最後に、おあずけさん始め皆さんへ。

ゲームセンターの事でなんだかんだ言われたら、言い返す前に少し立ちどまって考えてみましょう。文句を言いたいのはわかります。それも、ゲームを、ゲームセンターを愛しているからという事はよくよくわかります。でも、補導員のこのような言葉がなかったらどうでしょう。今まで乱れていたゲームセンターはもっと乱れてしまうのでは?

まずは、私たちのゲームセンターへの考えをまとめる。これからすべてが始まる、私たちへの課題ではないのでしょうか?

(仙台市 LOGさん)

★1つの意見に対してまた1つの意見が出され、しだいにお互いの考え方とやり方がみえてくる。自分達だけの考えにこり固まる前に、もう一度冷静になれる討論の場に、アイランドがなれたら…と、思います。

ゲーメストは皆さんの声をとりもつ役であって、実際に考え、行動するのは皆さんなんですよ。

究極の選択
THE FINAL SELECTIONS

ってなわけで、どちらかを選ばなければならない場合、アナタだったらどっちを選択ぶ……!?

❶顔がぜんじ師匠になるのと目玉が雑君先生になるの。
❷PⅡでいきなり九連宝燈をツモられるのと金を呑み込まれるの。
❸原稿を落とすのと原稿を没られるの。
❹ローラートロンのお姉さんとサン電子のお姉さん。
❺テトリスで緑が百連発でくるのと紫が百連発でくるの。
❻シューティングで、敵が固くなるのとボタンが固くなるの。
❼あと100円しかない時、プレイするとしたらPⅡとPⅢと。
❽ストリートファイターの筐体に入ったイメージファイトと、旧ハングオンの筐体に入ったパワードリフト。
❾雑君先生に。彼女ができて大学落ちるか、大学に合格して女と縁のない一生を送るか。
❿ラスト。ゲーメストと一生別れるのとゲーメストが廃刊になるの。

(宮城県 根井〝アップルシード5巻まだかなあ…〟明君)

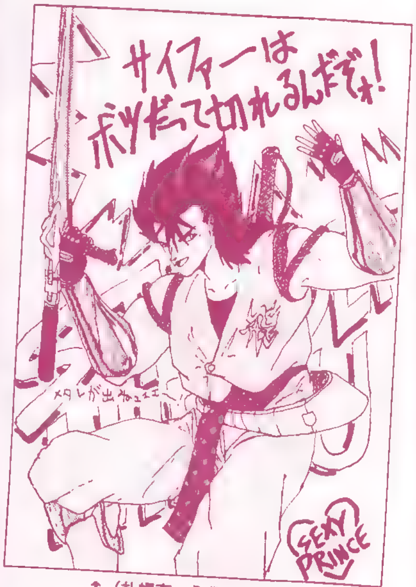
★❾番どうでしょうか。どーぞ。「選択も何も大学落ちたんだからあとは彼女出来るだけだい。しつこい?ちぇ」
……だそーです。

まだまだまにあうぞカラーイラスト!!

★先月で募集したカラーイラストコンテスト用イラスト、今ならまだ間にあうぞっ!!

楽しーイラスト、かっちょいーイラスト、このチャンスにさっさと出すべし!!次の号でドッゲェェーーンと紹介するかんね。今回も読者選考でテレカデザインを選ぶぞ。(商品は1万円とそのテレカ…私も出そーかな…うーん)。優秀賞や腰くだけ大賞もあるんでぐわんばって下さい。

あ、アイランドの方のイラストもよろしくぅ/カセットレーベルのもお願いィ/特集の企画もたのむうぅ/読者にたよるゲーメストオォォオ/



↑(札幌市 らぶせくしぃぷりんす君)

さて、新担当へバトンタッチしてのアイランドもなんとか第2回。載せられなかったお便りも、編集部では全部読んでいます。だから、恥ずかしくって周りの人になんか言えるかってんだバッキャロィ/てやんでえ。とか、気付いた時には愛してしまっていたの…とか(男と男はさけたい…)どんな事でもいいから気軽に手紙下さいねっ。

今まで出したことのない君、没られてやめてしまったアナタも、この機会にお手紙くれるとうれしーな。イラストやバカ話もお待ちしておりますのだ。

ではまた来月!!(栗)



1. あの「ゲームブック・ワンダーモモ」が通販!

以前ここで紹介された あの「ゲームブック・ワンダーモモ」が今まで手に入れられなかった方にも楽しんで頂けることになりました。PCエンジンにも移植され、人気再燃を祈願して、通販決定です。

2. 革命交響楽団個人誌「危険人物の家」

今回 あの革命交響楽団によるゲーパロ個人誌「危険人物の家」も同時に通販を行うことになりました。「読者様バージョン」で一気に注目を集めた、あのどっかネジれた4コマの世界をご賞味下さい。
※「危険人物の家」は在庫少数の為、品切れの際はご容赦下さい。

LOST WORLDS

上記2冊に関するお問合わせは、希望冊数明記の上、62円切手同封にて 〒280 千葉県千葉市道場南2-1-3 植草 雅長 まで。



急告

最近、「砂樹 帝」と名乗る人が、いかにも編集部の人間であるかのようにして、各地で原稿依頼をしたり金品の貸借りを行っているようです。そのような行為はゲーメスト編集部とは一切無関係であり、当編集部の関知するところではありませんので、皆様充分お気を付けください。

なお、新声社「ゲーメスト」では、編集部員個人の立場で勝手に原稿依頼することはありません。また商品の売買・交換などを編集部の名のもとに行うことを一切認めておりません。

新声社
ゲーメスト編集部

1989／8月号　　G　　89年6月30日号

F1パワーに住民集結!
家財道具を引っさげろ～



NO.35

《編集後記より》

「それ、なに?食いもんかなァ?」攻撃が再び編集部内で広まりつつある。もちろん、自分の立場が不利な時に使うもの。

「原稿できた?締め切りは今日でしょ!?」

「食いもんの話かなァ…」

編集の忍耐力が、今日もゲーメストをささえる…」

前号は開発デザインイラスト、今号は読者のカラーイラスト特集となにやらイラストづいているゲーメスト。まず は〔274P.〕「赤い車を追え!」のイラスト。これってすでにビデオゲームですらないんですけど…。実写映像を使ったエレメカで、チェイスHQの原始時代版というか。

そのすぐ上にある文『なぜ女性編集者はすぐ太っていってしまうんだろうか?』はあまりにするどすぎる。しかし女の子のいやがることってなんだ?

〔275P.〕エリア88のイラスト…この人、いつも情報が異常に早い!!下手なメーカー広報より早いんだから。業界人間ですな。…そういや、一時CPシステムでマカロニほうれんそうが出るとか、いや「バスタード!!」だルパン三世だと噂がとびかってたな——。

〔276P.〕『はねたまごはどうした?』…この「突撃!!ジャンボギョーザ」(すごい名前)はのちに「はねたまご速報」に掲載された。現在、「読者ゲームアイディアコンテスト」は、カプコンやバンプレストとの提携という形で続けられている。

〔277P.〕「さるきゅーりの伝説」…意味不明の極みで笑える。どうにも、選ばれるギャグがいたずらに過激になっていってるような気が…。

またも載ってるちょっぱあ氏。この号の「読者様バージョン」では見開きで彼の4コマを掲載している。

〔278P.〕『変なサークルに…』編集部にも時々、あやしい手紙やわけのわからん電話がやってくる。中にはもう数年間も続いているのがあって、根性あるなーとしかいいようがない。年いくつなんだろーか。

さすがに出た直後とあって、ワルキューレのイラストが多い!!でも、春麗よりこのころの絵のほうが、〝料理〟がうまかったような気がする。

ボツはいやだっ!!〔宝詐編〕

騎行姉妹 第一次決算

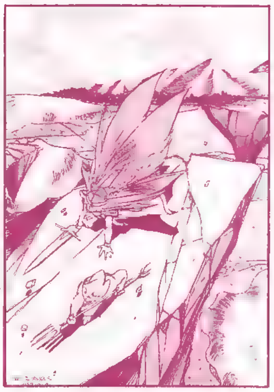
★ワルキューレは創刊当初からむやみやたらに来ていました。いちおうFCだったはずなのにー。のちにアーケードが出てからというものは、まさに天下御免の勢いで羽つきの絵が押しよせてまいりました。おそらく、もっともイラスト枚数が多かったキャラクターでしょう。嫌いじゃないからいーですけど、当然競争率は高くなります。どれがアーケード以前の絵かわかりますか?（こたえ：左下のみ）



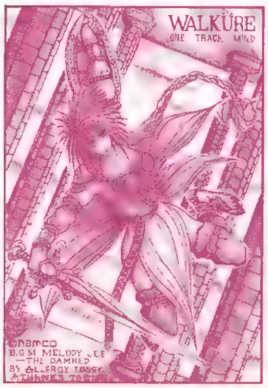
◀青森県　大江すたぢお君



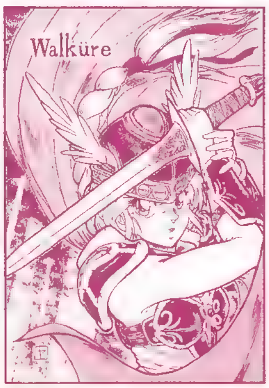
◀兵庫県　天ぷら油っ子さん



◀兵庫県　なたねあぶらさん



◀北海道　あれるぎい君



◀静岡県　ヤマチャン



◀愛知県　スーパードーナツ君

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

ボクも悪かった でもプレイヤーの気持ちを わかってほしい



↑（大阪府　單気筒89年型君）★…外に出ると、もうあたりは夜だった。どちらが上かもわからない星空。ふと気付くと、かたわらに彼がいる。…「ぼくみゅうとろんくん！」

☆5月上旬、僕は自転車でのツーリングついでに、他県のあるゲームセンターに立ち寄りました。その時の話。

その日、僕はスーパーハングオンに夢中になっていました。が、12面まで行っていい所でクラッシュしてしまい、無意識に足を置く所をガンとやったら、いきなりパンチパーマに髭をはやした怖そうな店員に「おんどりゃ～何するんじゃ！そこまでやる必要あるんか！」と怒鳴られてしまいました。

自分自身そのとき反省して謝ったのですが、プレイが終わったあと「おい、ちょっと待て！」と呼び止められました。

「お前はどのゲーセンでもこんな事しとんのか!?この機械に恨みでもあるんか、お前など…」それからもう散々に言われること5分。いくらこっちが「ゲームが好きだからつい夢中になって…別に悪気があって…」と説明してもまったく受け取ってもらえませんでした。いくら頭を下げても…反省しているのに。

そして、最後には「お前、もしこの機械が壊れたら直すのに何万かかるとおもっとるんか？払う金あるんか？え！このゲームが嫌いならするな。あほ！今日は勘弁してやるが二度と来るな!!でていけ！」とまで言われて追い出されてしまいました。

このとき、僕はこのゲームが好きな自分の「プレイヤーの気持ち」が分かってもらえず、お客というよりほとんど「壊し屋」のような扱いをされたことで、胸が込み上げてくる気持ちで一杯で涙がでそうになりました。今までこんな事はなかっただけに…。

ゲームセンターの店員のみなさん、もうすこしゲームをプレイするひとの気持ちになって下さい。機械を傷つけられて怒るのは分かりますが…お金のことを言ったり「でていけ」なんて怒鳴るなんて…、私はイヤです。

悔しかったのは、この店がゲーメストのハイスコア掲載店だったこと。そういうところなら、お客さんへの理解もあると思っていたのに…。

ゲームセンターとお客さんとの関係が少しでも良くなるようにと、手紙を書かせていただきました。

（福山市　Y・T君(高)）

★オペレーターの方の御意見もお待ちしています。

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

佐藤久美さんが去って、また静華さんが去っていった…。なぜ、女性編集者はすぐ去っていってしまうんだろうか? もしかしたら、女の子の嫌がるようなことを何かしてるんじゃないですか? 皆さん。

埼玉県　鈴木哲也君

★なんてぇ事をおっしゃる…。

思いっっきりめだち狂った私‥HELP!!

☆私は今、ゲーセンに行けません。なぜならあの事故があってから…。

連休中、私はいつもの店にいつものようにゲームをしに行きました。さすがに連休中だけに人が多い!困ったと思いつつ店の中をうろついていると、麻雀コーナーに「個人教授」なる見慣れぬゲームが。「これはやらねば!」と思い、50円玉をにぎりしめ、順番を待って「さて、やってやるぜぇ~!」と意気も高く50円玉を入れました。これが事故のはじまり。あまりにもタイミングが悪かった!

スタートを押した瞬間、ゲームセンター内が急にシーンとしてしまった!響きわたる「よろしくお願いしま~す!」の声。

店にいる人々の視線が自分に注がれているのが体でわかる。そこに、とどめとばかりに小学生のくそガキが「よろしくおねがいしま~す!」と叫んだのであった!

どわははははは!とゲーセン内は笑いのうず!店員までが笑う!笑う!

顔から火が出るとはまさにこの事。「早くゲームを終えて出ていきたいっ!」と心の底から思った。だが!こんなときに限って調子がよく、なかなか終わらない。その間約10分。私には一生に思えるほど長かった。

やっと終わって、店を出ようとすると店員さんが呼んでいる。なにかと思って行ってみると、ポンと肩をたたかれて、「よろしくおねがいしま~す!」

どわはははははは!ゲーセン内は再び爆笑! 思わず「ばかやろ~!みーんなあのガキがいけないんだ~!」と叫んで店を飛び出した。輝く夕日に向かって…(ウソ)

誰かこんな私を救って下さい…HELP ME…!

(大阪府　村雨史郎君当)

★何てことだ。人間社会の闇の部分を見てしまったわけですね。人ごとだと思って笑ってるけど、次にたった1人で標的にされるのはこの手紙を読んでいるあなた、あなたかもしれないのです!!(そーいや私もずいぶん笑ったなぁ、まぁいーや。)

最近のVGMのCDを聞いて思うのだった

最近、VGMのCDが数は出てるんだけど、どうもアレンジにこだわりすぎなんじゃないですかね?

私は、オリジナルで十分聞きごたえのあるものをほとんど原曲どおりにアレンジしても無駄だと思うんです。「アウトラン」や「アフターバーナー」のアレンジなんて、私は全然聞く気になれませんでした。同じアレンジなら、古いですが「戦場の狼」や「魔界村」のほうがずっと面白いと思います。アレンジをやるというのなら、アレンジしがいのある曲(逆にいうとオリジナルがやや迫力に欠ける曲)をやってほしいな、と思います。

それから、最近は1枚のアルバムに収録されるゲームが1つとか2つとか、ちょっと少なすぎる気がします。統一感は出せるでしょうけど、やはり色んなゲームの曲が入ってたほうがより多くの人のニーズに対応できるし、楽しいと思うんですけど…あ、こんなことレコード会社に言ったほうがいいか…。

最後に、テクナートの漫画の石川次郎さんは変なセンスしてますね。雑君さんみたいに人気が出たりして。

(愛知県　臥竜戦士オスカー君)

★実はあの漫画、最初コインジャーナルにのってあんまりにも面白いもんだから「いやーいいですよこれ!読者にも絶対うけますよ」なんていってこちらから頼んでのっけてもらったのだ。うーん、何でも言ってみるもんだ。

アレンジも、その曲を聞いたことない人にはすごくとっつきやすくて良いと思うけどね。あと収録も「あの曲が入ってない」とかなると困っちゃうし、といって丸ごと収録されなくても悲しいし…。



↑(直参　沼山定光君当)★よく見たら半年前のハガキだ(ゲームは10年前だし)…。

ゲームキャラ相性度占い!

☆貴方にぴったりのお友達を紹介してしんぜよう。
　Yes・Noで答えてください。

❶暗いところが好き
　No→❺へ　Yes→❸へ
❷世界は自分を中心に回っていると思う　n→❹　y→Cへ
❸墓場で遊ぶのが好き
　n→❷　y→❽
❹ボーサンはいま一番サイバーな職業だと思う　n→❼　y→Bへ
❺平和はいいなあ
　n→❷　y→❿
❻スライディングにかけては超一流だ　n→❾　y→⓭
❼名前がなくても生きていけるのだ
　n→⓫　y→Dへ
❽トランクスの方が好き
　n→❹　y→Aへ
❾麻雀でメシが食える
　n→⓭　y→Hへ
❿悪は許せん
　n→❷　y→Fへ
⓫自分の邪魔をするヤツは皆殺しだ
　n→⓬　y→Eへ
⓬誰も相手にしてくれない
　n→⓭　y→Iへ
⓭カッコつけたがりやである
　n→⓫　y→Gへ
⓮ナタ1本あればグランドマスターであろーがルシファーだろーが倒せる　n→Jへ　y→Eへ

貴方のお相手は…

A＝アーサー
B＝覚連坊
C＝爆田博士
　（ベリーなフレンドになれそー）
D＝名無しの超戦士
E＝リック
　（末長く付き合うべきだ）
F＝ワルキューレ
G＝飛竜
H＝芹沢姉妹
I＝ストロバヤ
J＝もー一回やり直し。
　（長崎県　ワイド・カンダタ君）
★「その人を知ろうとするのなら、まずその友人を見よ」ですか。うーむ。



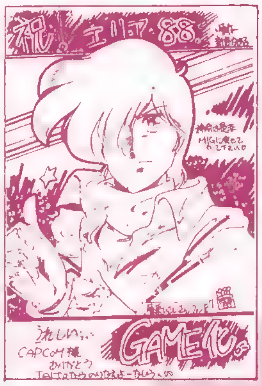
←（群馬県　ヤマチャン）★磨きあげられた技量と技量の激突──勝負は──瞬間!



↓（静岡県　麻　機騎君）★今年もベストキャラを狙うのか、ナムコ!?



↑（北海道　川村真理さん㊫）★あの
ジャンプがいーんだよね。今月はメ
ャクチャ競走率高かったワルキューレ



↑（名古屋県　雷"オフは待ってくれ!将斗さん）★次は"マカロニほうれん荘"とか…!?



↑（合作// SKY。G＋TOSHI両人）★やっぱり、1人は筐体をかいたんだろうなぁと…。



←（神戸市　藤井文士君）★機械も体もお大事に。

ゲームの面白さって…あれ?

私は、現在高3のゲーム大好き野郎です。とある日、居間でゲーメストをよんでいた私に仕事帰りの母が話しかけてきたのです。
「何の本読んでるの?」
「ゲームの本だよ」
「まぁたゲームばっかり。そんなにゲームゲームって、ゲームのどこが面白いの!!」
「そりゃあ、決まっとる。ゲームの面白いところは…」
恥ずかしいことに、私は次の言葉が出て来なかったのです。それ以来、この事について考え込んでしまうようになりました。色々な友達にも聞いてみました。

その解答は、「プレイしているとき、我を忘れられる」「ただ何となくやっている」「理由無しに面白い」「クリアした時の感動がたまらない(この答えがダントツでした)」など。

12〜13人の人にしか聞いていないのですが、この中に「うん、その通りだ」と私が賛成できるものがないのです。ましてや、理由も無しに面白い、なんて事はありえないのです。何か面白いところがなくては、大切な小遣いを使っている意味がないじゃありませんか。

そこで私はさらに考え込みました。人の意見ばかりでは駄目だ、やはり自分のことは自分で結論を出さねばと。それから私は、色々な方法でプレイをしてその結論を出そうと思い、実行に移しました。

まず最初に稼ぎプレイをしてみました。がもともと腕に自信のない私が、危険を犯しても100点でも多く稼ぐという、高度なテクニックを要するプレイをしても面白さを見付け出せる筈がありませんでした。

次に、アウトランのギアガチャをしてみました。ゲーム機を多少乱暴に扱えばクリアできるというのは魅力的なんですが、メーカーやお店のことを考えると、とても出来ることではありません。

最後に、普通にプレイしてみました。自分としては、この時が一番楽しく遊べたと思います。

しかし、結局ゲームのどこが面白いかという疑問についての答えは出てきませんでした。私は、その答えは、ゲームセンターというフィールドを離れたときにはじめて導き出せるのではないかと思っています。その時がくるまで、自分のゲームに対する考え方がどんなものであっても、今までの趣味の中で一番長く続いているゲームを続けていこうと思っています。

皆さんも一度、こういうことを考えてみてはいかがでしょうか。マイナスになるようなことはないと思いますので。

（石川県　橋場幸雄君）

★そういえば、そんな事思ってもみなかったな…って感じで、この手紙をよんでふと考えてみた人、いるんじゃないかな。人の楽しみに口を出す事はないけど、自分の事は自分で考えるってのはいいね。THINK! THINK! THINK!!（逆ゼイリブ）

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

ラジオ関西の「青春ラジメニア」という番組で、よくゲームミュージックがかかりますよ。毎週土曜の午後12時~翌2時まで。関西の人は一度聞いてみよう。関東の人も頑張れ。

——京都府　笠原弘子ℙ宵緒!

★関西では、TVで「未来忍者」まで放映したそうな。うらやましー。

貧乏人もお大尽もゲームをしてりゃみな同じ…って?

☆先日、大船のゲーセンでゲイングランドをやっていた時のこと。

最近ゲーセンに女の子がよく目につくようになってきて、いいことだな~と思いつつ、ふと気付くと、隣でゲームをやっているのは僧衣をちゃんとまとったおぼーさんではありませんかっ!

あまりに違和感があり過ぎて最初はびっくりしてしまいましたが、おぼーさんがコンティニューまでして気合い入れて忍者龍剣伝をやっているのを見て、それだけゲーセンが一般的になってきたとゆうことだろーなーと納得し、1人で喜んでいるうちにジョニーが死んだ。(あん時は声に出せない悲しみがあったよな~。

な~。1+10だったし…)

まぁとにかく、私としてはせっかく一般の人々がゲーセンに来ようとしてるんだから、誰もが気軽に入って行けるような店の雰囲気を我々ゲーマーもお店ももっと作ってかなきゃいけないんだろーなー、と思ったわけです。では。

(横浜市　北斗七星君㊂)

★お坊さんと龍剣伝ね…結構あってるような気もするけどなぁ…。私も昔、電車の中で徳の高そうなお坊さんが海外版のPLAYBOY読んでるのを見て肝をつぶした(死語)事がある。

さらに私の友人なんかは、両国のゲーセンでおすもうさんがパドルマニアで「スモウと対決!」してるのを見たそうで、そのときは生きた心地がしなかったという。(これも死語かな…?)

はねたまごはどうした? 読者の夢をこわさないで…

4月28日、僕はドキドキする胸を押さえて、ついに決心して本屋さんにでかけました。

真っ先にゲーム雑誌のコーナーに向かい、他の雑誌を見て気を紛らわそうと思いつつ、やっぱり目の前のゲーメストを手に取って、「はねたまご」のコーナーを探しました。ないなぁとおもいながら、きっとどこかにと念入りに探しましたが、やっぱりありませんでした。それでも、「何か書いてあるかもしれない」と思って見ていました。

せめて、「こんなゲーム企画が来たけど、載せるほどじゃなかった」ぐらい書いておいて下さいよ。2ヵ月かけて暖めた自分の「ジャンボ・ギョーザ」の企画が好きだから、どうしても未練がましくなってしまうんです。企画を送ってから、僕は宝くじを買った時のように、自分の企画が本にのった後のことを想像して、いい夢をみせてもらっていました。

一体「はねたまご」のコーナーはどうなったんですか!? 僕は、自分の企画書が、封も開けられないまま捨てられたんじゃないかとまで思いましたよ。忙しいところ、大変申し訳ありませんが、どうかお返事下さい。お願いします。ゲーメストを見損ないたくありません。ゲーメストが好きですから。

(茨城県　野口登司君)

★ありがとう。ごめんなさい。月刊ペースで雑誌を作っていると、予定通りにページを作っていく事はなかなか難しいんだ。

だから、どうしても、読者の要望に応えきれなかったり、色々な形でのフォローが出来なかったりするんだ。そのつぐないは号を追って必ずして行こうといつも思っているので、不満や意見、感想なんかはどうか遠慮なく言ってきてね。

ちなみに「はねたまご」は今後も定期的に掲載していきます。君の企画を募集中なのだっ。

どうですか? 企画コンテスト第1号

☆6月号に「ゲーメストは誤植が多いのでライターから罰金をとれ」という意見がありましたが、私は「お詫びのコーナー」を作ればいいと思います。

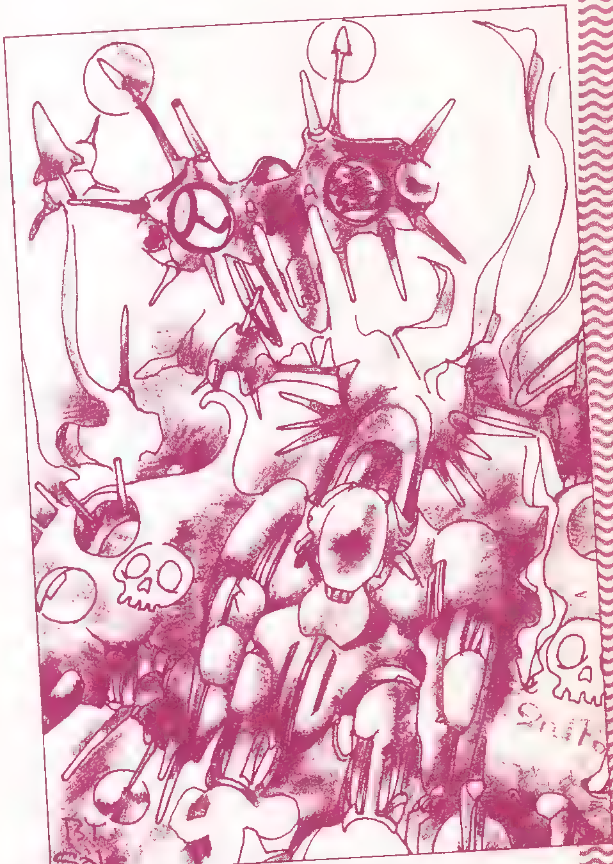
名前は、「あと一歩で東京湾」とか「君にはもうたのまん!」、「デュー〇するからね」等という変なものにしないで下さい。

実例…私は6月号の目次で、「ファイナルブロー」と書く所を「ファイナルゴロー」と書いてしまいました。

(名前を書く)

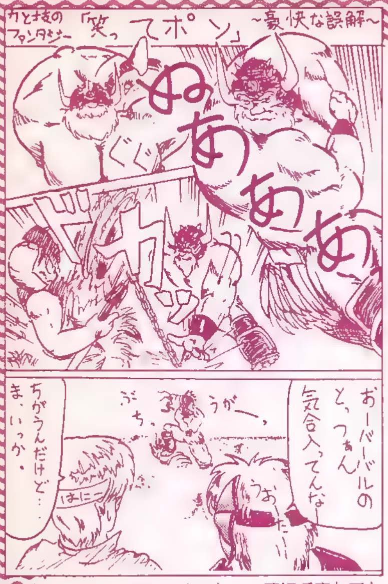
(千葉県「小さな親切、おおきな…」たこやろう君)(別に感情は含まれてないぞ。ペンネームがこう書いてあるんだ…㊟)

★いやー、あれには参った参った。(TAITOさん、御免なさい。)校正のときはもっとスゴイのがあるので、今度一度特集してみようかと…。



↑(横浜市　ピーター"見田ありがと"そると君)

★いいね——いいね——ワタシこの人イチ押し。描いてる絵本ってのも見せてねえへへ㊞



↑（大阪府　…まぁね、一円切手忘れてたのはオレが悪いけど、絵の方に消印おして送り返してくるなよゆーびんやさんよー一山三君）★長い…。



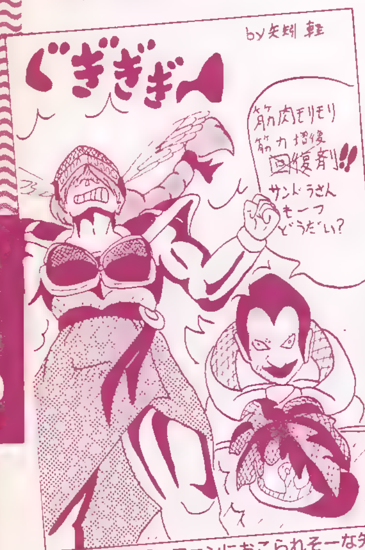
↑（神奈川県　エスクレマン君）★こ、この強引なノリは…（つづくらしいぞ。）



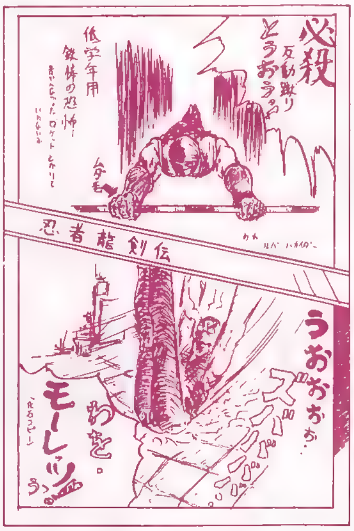
↑（大阪府　中村雅信君）★本人が見る前にのせちゃおっと。

パロディゲーム大集合

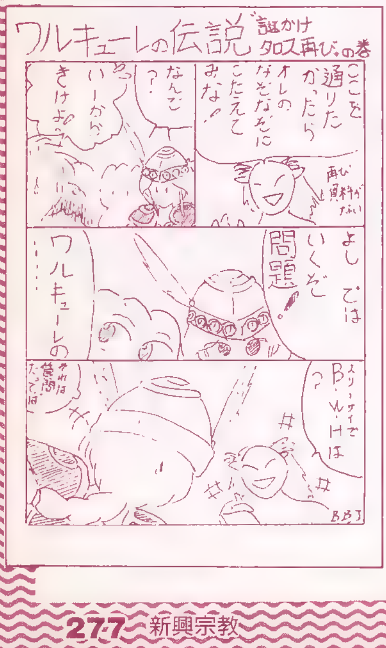
No KIDDING!



↑（東京都　ファンにおこられそーな矢刻軽君）★バ、バルキリーになってしまう…。



↑（北海道　ちょっぱぁ卍君）★……なんだかな――……（ゲーパロも見てくんさい。）



←（広島県　ぶるーべりーじゃむ君）★それを知ってどうするつもりだぁ!（連絡先をきかねば…!!）

さるきゅーりの伝説

◆STORY

その昔、神々は人々に種を与えた。それは北の大地に黄金に輝く…（中略）地上の悲惨な姿を見かねたワルキューレは地上に降り立ちました。

と、場所は変わってここはなむこう村。1匹のおさると1本のきゅうりが突然旅をしようと思い立ったのだ!!「うきい、いくぜ」「よしきた、さるどん」というわけで1匹と1本の大スペクタクル冒険神話が始まったのだ。（わくわく!）

◆ゲームの説明

このゲームの売りは、何と言ってもシステム通を使った演出の数々。おさるのダンス、きゅうりのみそづけなど、どれも目をみはるものがあります。「きゅうりの歩き方に大変こりました。50パターンぐらいあります」…開発者談（すごい!!）

◆何と魔法も使えるぞ

分身の術…おさるのみ使用可能。ありがちだが、自分の毛をぬいて分身をつくる。ぬけばぬくほど毛がなくなり、視覚的にハゲが広がっていく。ぬくときに本物の猿からサンプリングした「うきっ」が聞けるなど、ここにも細かい演出が感じられる。（見事だ!!）

サイコロの術…ただサイコロになり、転がるだけ。しかし2P時に両者ゾロ目をだすと、次の面にワープできるぞ!（お得だ!!）

リックの術…おさるのみ使用可能。おさるの顔にホッケーマスクが現れ、敵をナタでスコーンと倒すことができる。また、2Pのきゅうりがいるときは、あっという間にきゅうりの輪切りの出来上がりだ。（アイテムのすだこを買っていると、たこときゅうりの酢のものができて、より効果的だ!!）

竜巻の術…おさるのみ使用可能。ぐるぐる回って気分を害し、ゲ〇を吐く荒技。体力を消耗するが、アイテムの木の実を食べてからこの術を使うと、ゲ〇が猿酒になる!これを敵に飲ませたら、奴は酔っ払って弱くなるぞ!おっと、ここできゅうりはすかさず輪ぎりになっておつまみ攻撃を仕掛ける!さらにその場を盛り上げることができる!（おさるのダンスでもOK!!）

カメレオンの術…きゅうりのみ使用可能。いきなりきゅうりがきゅうりのキューチャンCになる。これといった意味はないが、アツアツの御飯によく合うだろう。なぜカメレオンの術なのかは、よくわからない。（なるほど。）

全8面で構成され、海、山、川、空、マクドナルド、ニカラグアなど様々な世界を歩き回る。さるときゅうりが君を呼んでいる!

（大阪市　グレート・ゲインナー君）

★おおっ!!なんだかまるでわけがわからんぞ!!ナアンセンスとはまさにこの事でしょう。最近雑君キャラの目玉がひっくりかえるようなパロゲーの投稿が少ないので、新たなパターンのパロディーがほしいぞぉ――っ!!

こちら こだわり派

READER'S OPINION

6月号の夢野君の「サークルって何だ?」に対して、いろいろなお便りが届きました。今回はその中から2通のお便りを紹介します。読んでみて下さい。



↑(京都府　ぱすてるとらっどさん)★なんかかわいい。いろいろ送ってほしーです。

変なサークルにご注意!!

☆こんにちは♡ゲーメストいつも読んでます。6月号のサークルのことを読んで、私も思うところがあったので、こうしてペンをとりました。

私はゲームサークルじゃなくて、ゲーム同人誌の方を少しやっています。それで、以前同じサークルの人から「変なサークルがあるから気を付けたほうがいいよ」と忠告されたんです。その時はどういう意味かわかんなくて、聞き流してたんですが…。

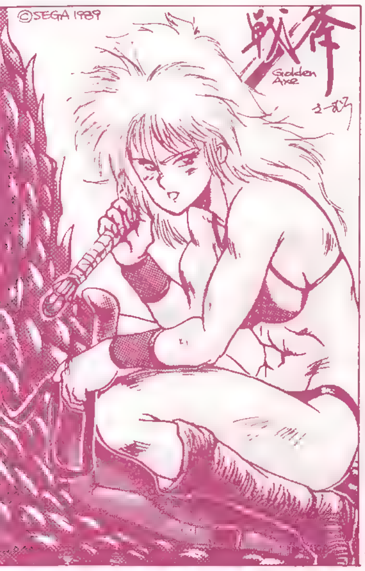
ある日、1通の手紙がきたのです。なんだかすごく強引で、よく分からない変てこな内容なのですが、つまり自分のサークルに入れ、いつまでに返事を送れ、○○のポスターをやる…とかいった、サークルの勧誘だったんです。

私はとりあえず「今はもうべつのところに入っているので、ごめんなさい」という返事を書いたのですが、今度は会報を無理やり送り付けてきたり、電話番号を調べて家に電話まで掛けてくるようになったのです。それで、「一度会いたい、僕は君の家も知ってるし、いま近くまできている」なんてとんでもないことを言ったり、私のサークルの人にまで手紙を送り付けたりするんです。それ以来、彼等ともあまり付き合えなくなっちゃって…。

どう考えても非常識すぎてこまっちゃってます。

普通だったら、サークル活動ってもっと楽しいはずなのに、この人の御陰ですごく憂鬱になってます。こんなひどい人が世の中にいるなんて、ちょっとがっかりです。サークルに入ろうと思っている人、とくに女の子は、変なサークルに引っ掛からないように注意して下さいネ。(でも…あれ以上変なサークルって日本じゅうさがしたって無いと思うわ。)

(京都府・ありすさん)



←(西宮市　さーむら君)★鉄と血の時代の正義──明日の夜明けに生きる資格。



↑(埼玉県　馬鈴薯君)★子ワルキューレ、崖から落ちる落ちる!!

他人を認めながら自分を認めてもらう事が何と困難なのだろうか…。

☆6月号の「ボツはいやだ!」に対して感じたところがあったので、しばらくぶりにペンをとりました。(自分達のサークル活動に疑問を持ち出してから仲間に拒否されるようになってしまい、現在はそこを離れて2人で活動しているが、前のサークルのいやがらせが続いている…というもの)

読むうちに、なんとも言えない気分になってしまい、自分が夢野氏と同じ立場にいたら、どんな行動をとっただろうか、考えました。

以前、私は数人の友人達の中で、グループの一員としての立場を理解して、一緒に楽しんでいたつもりでした。しかし、彼等を友人と思って行動を共にしてきたのに、他の仲間にとって私は単なる知り合いでしかなく、私はいつの間にか孤立していたのです。

私は、友人だと思っていた知り合い(この違いを理解してほしい!)に裏切られたときは、彼等を何とひどい奴等だと思いました。

けど、考え方をかえてみると、自分に非があったかもしれない点に気付いたし、彼等のような事だけはすまいと思い、そして、誰もが自分を認めてくれるなんて事はありえないという事に気付き、いや、気付かされたのです。

だからと言って、自分を認めてくれる人達とだけ一緒にいるってのも逃げでしかない。

まず自分のことを認めてもらう前に、相手を理解して認

第2回 カラーテレカ デザイン コンテスト 応募要項!!

再び登場のカラーイラスト特集、今回もテレカデザインコンテストをやるずぉ——っ!! これはグッドですよとゆうイラストを皆さんに投票していただき、上位3枚を次のカラーテレカのデザインに使わせていただこうという寸法だっ。というわけで、16ページにあるアンケートハガキを見てちょうだい。

コンテスト選考用の回答欄の左のマスには**テレカにはこの絵だ!!**というイラストの番号を入れてね。次にまん中のマスにはテレカにはちょっとアレだけど**個人的に好き**ってヤツの番号を、で一番右のマスにはとんでもねーなんじゃコリゃ**大ボケでんがな**とゆー奴の番号を入れ、切手を貼ってポストにGOだっ!!! 選考に参加してくれた方全員の中から今回は30名にそのテレカ、10名にバインダーをプレゼント!! 締切りは7月30日。たっくさんの人の参加を待っとります!!! (集計が死ぬんだ、これが。)

1989.8

カプコンからCMビデオプレゼント!!

ところで、6月号が発売されてすぐカプコンから連絡が入って、アイランドの「CPシステムのCM見たぞ」の手紙を見てとてもうれしかったので書いてくれた読者に送ってあげて下さいと、いう事でCMの収録されたテープを送っていただいてしまったのだった。で、そのテープが6人分あるので「わしもそのCMがみたかったぁぁ!!」とゆうヒトはゲーメスト「**CMビデオ**」係まで応募してきて下さい。締切りは7月20日。いやー、この太っ腹なコト!ゲーメストもみならわなくちゃ。

ではまた来月!(文章のお便りがイラスト組に負けそうだよ～!!気軽に送って下さいな。)栗

悪趣味げーまー度

ち・え・え・え・え・え・えっく!!!

次の質問に○×で答えて下さい。

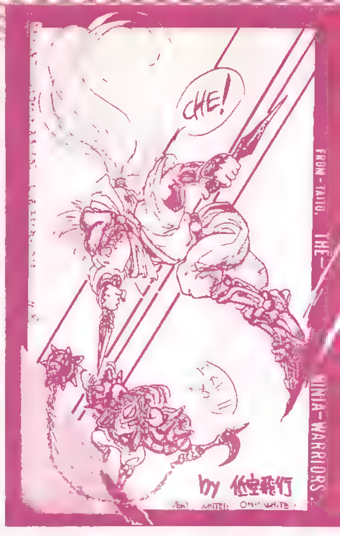
1. パケットは全部殺さないと気が済まない。
2. ゴーファーの容姿は美の極致だと思う。
3. サイバリオンでボスを焼き殺すとき、自然に顔がニヤけている。
4. 雑君先生にもっとKENやギルをいじめてもらいたい。
5. エミリー、ルーシーの車を相手に「チェイスHQごっこ」をやってしまう。
6. アルテミスが炎に包まれて苦しむデモだけは見逃さない。
7. アーサーや李王を「わざと」魔像に食わせたことがある。
8. シモンになって思う存分ムチを振り回したい。
9. 変身したジェニファーに愛着がある。
10. 血がほとばしるゲームや絶叫が飛び交うゲームが大好きだ。
11. 雷神、風神の死に様を見て「芸術は爆発だ!(死語)」とつぶやいたことがある。
12. 一番好きな女性キャラは、実は安駄婆である。
13. 友達を車道に突き飛ばしたことがある。
14. オペレーションウルフを始めて以来、人間を見る目付きが変わった。
15. グランドマスターの思想に感動した。
16. どんな敵でもあっさり勝負を決めるよりはゆっくりいたぶる方がいい
17. ゲイングランドで仲間を犠牲にしてもへとも思わない。
18. 忍者龍剣伝で一番気にいっているのはコンティニューの画面である。

○の数が……

0～2 貴方は健全なげーまーです。
3～5 ちょっと気を付けましょう。
6～10 アブナイです。友人関係に気を付けたほうが…。
11～13 もはや変態の領域に近いですね。
14～17 「俺は人間やめるぞ」とほざいたことありませんか? あるでしょう!!
18 てめーはこえてはならねぇ一線を越えた…、

(千葉県 ランダムスター君)

★それを言ったら、クリアデモの時ペガサスが動かせるのをいい事にアルテミスの脇の下を羽でくすぐってる奴は一体…んっ?なんだなんだ?私はそんなことやってないぞ。これは新潟県の仲本寿太君とゆー人が言ってきたのだ。念の為。(やらないように。)



→(山梨県 低空飛行君)★「、、ふッ!!」空中一回転。



←(山口県 未来人君)★アルテミスは眠っている…。

めるために努力をしなければ。話も聞こうとしないってあるけれど、話しかける態度も問題があると思う。頭ごなしに「話聞けよお」では誰だって聞きたくない。人間は考える頭あるんだから、冷静に自分の意見を出せば、きちんと聞くと思う。

それでも相手が礼儀を弁えないのなら、その相手はそれだけの人間だから見限ったほうがいいでしょうね。お土産を持ってこなかったとか、そんな理由で仲違いしたとは思えないから、なんらかの原因があったかもしれない。夢野氏自身では気が付かない何かの原因。私はそう思うのです。

結論として、私は、話をしてみることだと思うのです。相手の事悪く言っていると、大抵相手もこちらの事を悪く言っているものですから。他人ほど自分のことをよく知っているものですから。

(仙台市 U G・さん⑬)

★彼はまた、「集団も個人あってのものであり、個人がしっかりしていれば集団の中にいてもその影にかくれて行動する様な事はないでしょう」とも言っています。理想的なサークルのあり方ってどんなものなんでしょう?皆さん、意見を聞かせて下さい。

1989／9月号　89年7月30日発売

浪花のゲーマー根性大発見 いいモン見さしてもらった



《妙に下品なサービス部》
「SETAスペシャル…
先月のこのビデオの紹介で、
「しょう子が うっ!!」
となっていたけど、あれは
「しょう子が うつ!!」
のマチガイです。妙な想像
しなかったでしょーねー」

本誌のほうは大阪ショー特集でおもきし関西づいているというのに、どこ吹く風でマイペースなアイランド。ここはいつもこんな調子だ。

〔281P.〕『そこまで言うなんてひどい偏見』…うーむ、カタい話ですねえ。このころの1ページ目(ボツはいやだっ!!)はみんなカタい話だ。個人的には暗い話なんてきっぱりやめて明るく楽しいアイランドにしましょーよ、などと思っていたのだけど、編集の人と話して「やっぱりアイランドの1ページ目はゲーマーが世の中に対して強く発言したいというものをのせよう」ということで、いまだに1ページ目はカタい話が出てくるのだ。ほかのページはほとんど好きなようにやってるけどね。

〔282P.〕右上、『アルテミスのデモになると…』…ゼクセクスの先駆けか!!

『よーやるとおーもいでしょうが…』…この手の体をはってる手紙は使いやすい。今気づいたがこのページ、文章コメントの漢字だけゴナ(という字体)になっているなー。

〔284P.〕企画コンテスト…おそろしいことに、ほとんどの企画がそれから3年間のうちになんらかの形で実現しているのだった。うーむすごい。とはいえ光の速度で消えた企画もあるので、最近読み出した人は知らないかも…。

〔285P.〕『いらっしゃい!!大阪へ』…あれ?いちおう大阪がらみの記事ものせてるのね。『ヒマがあったら…』とあるが、本当にヒマな人しか行かなかったのではないだろうか。

〔286P.〕『おんなのこゲーマーですっ』…そうそう、昔はほんっっっっっとにゲーセンに女の子少なくてねー。しかし中には根性でゲームしてた強者もいてねー。皆さん今はどうしてらっしゃるでしょう。

〔287P.〕ゴーストライター飛竜…『誤植が多くなって苦情が殺到』『ゲンコストーン王国』『ループゲーム』…寒すぎる。

雑君保プの証言



ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

「やめてくれえ!!」
そこまで言うなんてひどい偏見

☆はじめまして。僕はゲーム歴9年の中学1年生です。この4月から塾に入ることになり(ホントはイヤだったのだが…)、日曜に母と一緒にその入学式に行ってきました。

会場の郵便貯金ホールでは親達への説明などがあり、そこまではよかったのだけど、その次の館長からの言葉というのにこんな一節があったのです。

「ところで、最近の子供達は、小さい頃からファミコンなどをやって、中学生ぐらいからゲームセンターにいくようになります。しかし、敵を次々に倒していくようなゲームをやっていると、その敵を倒すことが快感になってきます。それで、最近の子供は人殺しなど簡単にやってしまうんです。私は、この様なゲームをやっている人達を悲しく思っています。だから、子供にゲームなんかやめさせ、そのぶん勉強に力を入れるようにして…」

僕はもう、聞いているうちに「やめてくれえ!!」と叫びたくなりました。

その入学式は千人近くもの親子がきているのです。こんな事を大手の塾の館長みたいな立場の人が言えば、大抵の人がゲームは悪いものだと思うのは当然です。しかも、「人殺しを平気でやる」なんて…、大人の人達のゲームに対する見方はひどすぎる、と思いました。

人殺しは、もちろんいけません。でも、人殺しにしろ盗みにしろ、そういうことをする人はもともとそういう人なんですよ。ゲームをしていようといまいと、そんな人はいます。

例えば大人の人達はよく大量に人が死ぬ時代劇なんかを見ていますが、それを見て人を殺したくなるなんて思わないでしょう? ゲームで敵を倒して、たとえそれが快感だったとしても実際に人殺しなんてするもんですか。

館長をはじめ、大人達はゲームなんてどこが面白いのか、単なるお金の無駄使いだとでも思っているかも知れませんが、若い人達やゲーマーは映画のような一種の楽しみとして、ストレス解消としてゲームを楽しんでいるんです。

私の父は昔からゲーム好きで、良くパックマンとかマリオブラザースなんかを一緒にやってました(今はP3に燃えている…)。ゲームが嫌いで、興味がないとか言う人にも、口で言う前に一度実際のゲームを見てほしいのです。お茶やおしぼりをサービスしてくれるゲームセンターもありますよ。どうか、ゲームセンターやゲームに対して変な思い込みをもたないで下さい。

生意気な事を書きましたが、少しでも多くの人にこの事を考えてもらおうと一生懸命書きました。どうかテレカも何もいりませんから、載せてください!!

(福岡県　大石健司君㊂)

↓(大阪府　MAZINMAN君)★楽しくなければ、ゲームじゃないねっ!!

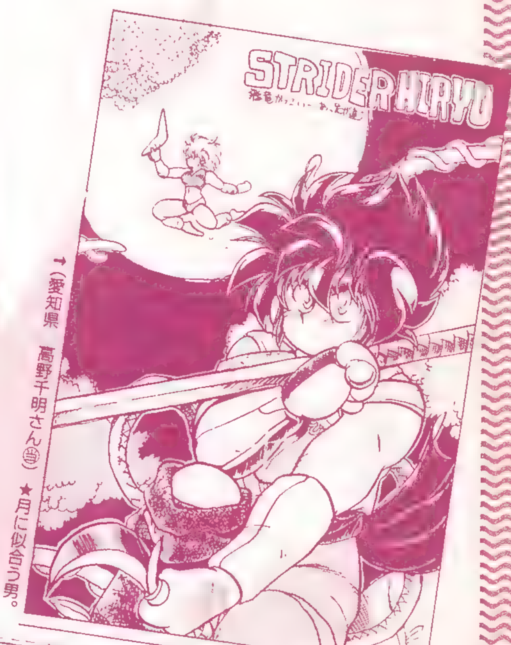


ゲームはバクハツだ!!

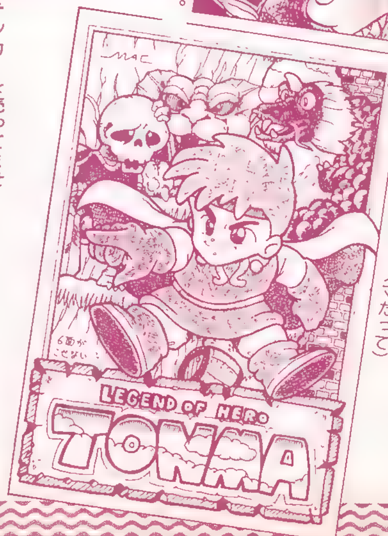
GAME LIFE

Q なぜアルテミスのデモになると鬼のようにボタンを連射する人が多いのでしょう？
①毎回顔が変わるから
②時間のムダだから
③触るなといわれると、よけい触りたくなるから
④山口県にはホモが多いんだろうか、ひょっとして…
(山口県　たばス君)

★うぐぐ…(担当が私になってからアイランドがお下劣になったという話…)



→(愛知県　高野千明さん㊫)★月に似合う男。



←(神奈川県　MAC君)★トンマ、君を待っていたズラ!!(そりゃトノマたって)

よーやるとおーもいでしょうがやめられないっ!!



☆ゲーメストならびに読者の皆さんこんにちわっ。まずは写真を見て下さい。

……おかしなことをやってるなァ…とお思いでしょう。

メーカーの車じゃありませんよ。なんでゲームのステッカーをはった車がないのかなァとか思いまして、カッティングシートできめてみたんです。

フロントにはPowered by SEGAとはっていて、助手席側のドアにはGAMESTとはってるんですが、わかりますか？ 運転手側にはNAMCO、リアガラスにはSEGAとTECMOが「でかでか」とはってあります。

この車で3日かけて2千キロばかり走り回ってアピール(何を？)してきたんですが、大阪市内あたりで、中学生に「ゲーメスト！」と叫んで指差されてしまいました。道ゆく年上の人達が変なものを見るような目付きで見てるのが一番面白かった。(顔が少しゆがんでいたよーな？)

横浜や伊豆あたりもゲーセン廻りで流してきたけど、ゲームファン達のあつい・まなざしが今も忘れられません。

友人なんかも、最後には「もうやめてくれー」と言って…ステッカーを全てはがされてしまい、でもって下地の塗装まではげてしまったのが情け無かった…(悲しい)。この車も、来年廃車！

◎10代最後のこころみでした。

PS・次はBMWにSEGAとはってやりたいです。SEGAのステッカーを売ってませんか？
(和歌山県　石田健一君㊫)

★おおっやってくれるなぁ

皆さんのイカした写真もお待ちしております。(ちなみに私は御旅屋さん&小林静華さん送別会の時のバニーガールのカッコした雑君保父の写真を持っているのだった。)

恐怖のトラックボールふたたび!!

☆あっしは4月号で「トラックボールなんかでえっきれえだー」という手紙を載せていただいたもんですが、7月号のあいらんどにその対策法が載っていたでしょう。それを見てウヲヲ何てスペクトルでブリリアントな手段なのだ！と深い感銘を受け、お家にあった白い手袋を持って張り切ってさっそくゲーセンに向かったのさっ！

やっとさいぶぁりおんを見つけ、さーていっちょやるかいと手袋をはめる私に、たまたま近くにいた女子校生数人の声。「なーに、あの手袋？」「あー、加〇保憲みたい」(たまたま帝〇物語の続編のロケを近くでやっていて、急に知名度が上がっている。)

「くっ…てめえら式神でもうったろか」などとは全然思わず、レッツプレーイ！

……しかし!!この技には重大な欠点があった。それは…

夏場はぶり暑いっ!!

と言うことである。

逆に言えば冬場には手があったけーという奥の深い技だ。だから、どのメーカーでもいいからAMショーに向けてトラックボールゲームの開発にはげむのぢゃ。

しかし、手袋をはめてプレイしていると、おれって一体何なんだろう？という心境に陥ってしまった。…ひょっとするとオイラは本物のおバカさんかもしれない。うーむ。
(長崎県　まだトラックボールが恐ろしいワイド・カンダタ君)

★一体このボケの応酬はいつまで続くのか！そのうち「トップランディングの闇がおそろしい」とか「巧夫老師の目に邪気を感じる」とかいろいろ来たらどうしよう。

雑君保父の人生相談
ひっそりと読んでくれる人もいる第3弾

君の人生やめられない！

☆はじめまして、私はゲーム好きの青年、Hです。この頃人生のことを考えると憂鬱です。今現在のところは高校生ということで通っていますが、これが3年もたつと社会人となり、新聞にも少年Aではなく本名で載ってしまうのです。

そんな風に、いつか社会の中に一人で立たなくてはならないかと思うとゆう一つになりまくります。ことわざにも「いつまでも　あると思うな親と金」とある通り、親が不死身であるわけないし（もしそうだったらかえってコワい）お金が財布の底からわいてくるわけでもない。

時には「こんな世の中つぶしちゃえばいいんだ」なんて思うことは、いくつもありました。そんな私でも、この厳しい世の中で生き抜いて行けるでしょうか？

（〇×県　匿名希望君）

★答え：社会人。君はこの3文字に必要以上の妄想をいだいてはいまいか。社会人とはもっとスバラしい楽しいモノだ。社会人になって働けば、今のキミのこづかいなど比にならない程の金がもらえるぞ。タバコもすえるし、ビデオレンタル屋で今まで禁断だったあのコーナーに堂々と足を踏み入れることができる。校則もなけりゃあ制服もない(ある所もある)。酒はうまいしネーチャンはキレイだウッハアウッハアウッハッハ──(古いってば)、まぁさに天国!! 今までの縛られ、押し込まれ、揺らされ続けた人生がウソのよ──だ。

社会人にさえなっちまえばこっちのもの、キミの人生の全てを決定するのは、親でも教師でもない、キミ自身だ。

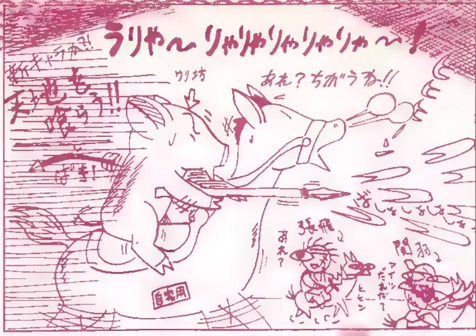
その権利が社会人には与えられる（ハズだ)。

……そりゃあもちろん、光あるところに影がある、真栄光の影に数知れぬ忍者の姿があった（中略）だが人よ、名を問うなかれ。闇に生まれ闇に消える。それが忍者の定めなのだ。「サスケ、お前を斬る!!」♬チャラリラー（間奏）鬼姫って絵が好きなんだよな──ど──でもいいかってなもんで、つまりは権利あるところには義務があり、おまけに責任なんてのもくっついてくるのだ。そーいった中、キミが生き抜いていくにはどーしたら良いのか。キワめてマジメにお答えしよう。

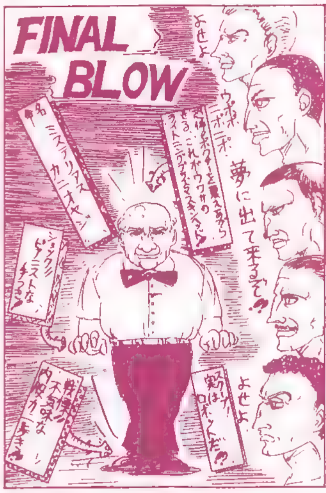
1つは、確固たる理想と信念を持ち､それを追求する事。

もう1つは、理想も信念も完全に捨てさり、日々をタレ流すよーに生きる事。できれば夢なんかは持たない方が良い。前者はつかれるぞ。後者がオススメだ。仲間はきっとたくさんいるから、安心するがいい──ぞ。ワタシアワタシはキミ程人生重くみてないもん。♬そーのうち何とかァな──るだーろ──お──てなもんよ。ああ、でも理想は持ってるぜ。へへーだ。

〈本名が載らなきゃ悪い事してもい──のか？　雑君保父〉



↑（渋谷区　草野裕明君）★「われこそは「ぬぬぬぬぬ──っ!!」お、俺にも名のらせろ──っ!!（涙）」



↑（北海道　ちょっぱ卍君）実は、キム・ナンを夢に見た事がある／（こわかった…）



←（名古屋市　進慶英君）★これで回ったりしたら…こわい。

✖ ✖ ✖ ✖ ✖

あまり世間にいてほしくない人たち〔職業編〕

①コースアウトの快感を知ってしまった飛行機のパイロット。
②スライディングで人を殺しまくる野球選手。
③スーパーカーを見るとぶつけたくなる交通課の警官。
④24人いないと何もできない国会議員。
⑤4つ子を見るとしっぽをふってやってくる誘拐犯人。
⑥壁を作る時になぜかタテに1列すきまをあける壁を作る職人。
⑦数ある遺跡の中で、イースター島にだけはこわくて行けない考古学者。
⑧地球儀をもって不気味に笑う定年前の地理の先生。

（東京　菅原秀泰君）

★あとは、「スピードチェンジ／」なんて叫びながら服を脱ぐ奴とか、打撃を食らうとサルに退化する奴なんかもいてほしくなかったりするなぁー。

いきなり断末魔クイズだ

次の音は、ゲームキャラのやられた時の叫び声（？）だったりします。さて、全部わかりますか？

①あいたたあ〜〜〜　六鹿文彦様のことです
②うえあああ〜　苦しみ抜いて読む
③え〜おっ　上のヒントと同じ
④うおっ　きっぱりと言うとわかるかも
⑤ばっっは　息をため、一気に
⑥ヌグオワァヌグオワァ──ッ！
ノーヒントだす
⑦はァ────────っ!!
息ではない（やばい…）
⑧ピイ〜〜〜〜〜…　悲鳴は「がぁ──っ／」
⑨かぁ─────っ!!　⑪の続編にあたる
⑩ブシュワ────ン　そのまま
⑪ズキャンキャンキャン…
ノーヒント／
⑫ズダンダンダン！
ゲームフリークならわかると思う
⑬ダカカカカカカカドドン！
⑫に出てくる
⑭ジュワワワワワワワワワ…
「ゅ」は1秒に6回ぐらい

（大阪市　MK－R君）

答え！　①ベラボーマン　②ダブドラ2の1面ボス　③スプラッターハウス5面ボス　④ロボコップ　⑤ダブドラ2のレゲェ　⑥武神　⑦バトルフィールドの戦士　⑧ブルードラゴン　⑨ゼロスフォース　⑩ラストデュエルの自機　⑪グラディウスのビッグバイパー　⑫グラ2のビッグバイパー　⑬カバードコア　⑭忍者君阿修羅の章のデカキャラ

ふれあいゲームの世界

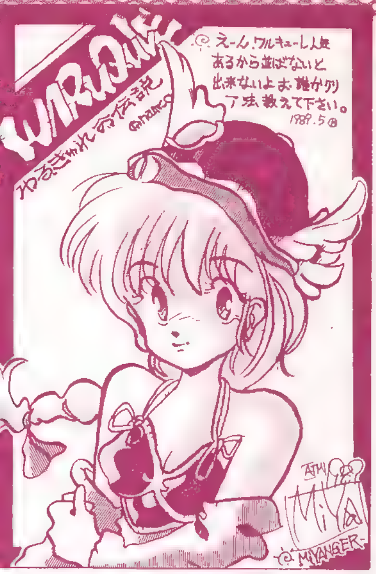
TOUCH THE HEART!

わが宮崎には、5分どころか50分もやってるゲームミュージック番組があるのだっ！

MRTラジオで日曜日の午後5時から放送中の「わくわくゲームランド」がそれ。ぜひインタビューしてあげてくださいっ！

（宮崎県　前田康博君）

★毎週50分！やるなぁ…（しかし安直なタイトルだこと）



↑（愛知区　MIYANGER㋪君）

★あのエンディングは「ドラえもん」!?

じーんときましたギャラリーと一体感

☆たまにマナーの悪いギャラリーがいたりして嫌な思いをした人もいると思いますが、私は先日こんなすばらしい体験をしたのでレポートしたいと思います。

あれは6月のある日曜日、午後7時でバイトを終えた私はいつものゲーセンへ…。さっそくテトリスをプレイ。

自分自身上手とも思っていませんでしたが、LEVEL15を超えたあたりからギャラリーやお店の人が周りをかこんでくるのが分かった。なぜか彼らの熱い視線にプレッシャーを感じていまい、結局LEVEL20でGAME OVER…。まあ、いつものことなので気にしていなかった。

その後、店内をうろうろしていると、体感ゲームの所に男女を問わずすごい人だかり。たまたまその日はセガ体感ゲーム第10弾のスーパーモナコGPが入って間もないせいもあって、その辺りに人だかりがしていた訳です。

当分できないだろーと思いその横にあったパワードリフトの順番待ちをしていました。プレイしていた人がGAME OVERの後、続いてプレイ。得意のEコースとエミリーちゃんを選んでスタート。

いつもの調子で1、2、3面と1位で通過。4面をやっているあたりからスーパーモナコGPに集まってた人も私の周りを囲みだしました。約15名ぐらいいたでしょう。

4面も快調にとばしていましたが、3周目でクラッシュ…。自分でも〝ミスった〟と思い、すかさずリカバー。その時、周りから「おしい」「がんばって」「あと少し」と応援してくれる人がいるじゃーありませんか。

私は思いました。「あー、この人たちのためにもEXTRA STAGEを見せてあげたい。エンディングまでもっ

発表!!企画コンテスト

6月号で募集した企画コンテストに、いろいろな記事のアイデアが寄せられてきました。さっそく紹介と行きましょう。まずは、同意見多数だったものから。

☆メーカーの助けをかり、読者と一緒にゲーメストのオリジナルゲームを作る。

（東京都　高山伸介君／香川県　HERIOS君／大阪府阿部陽太郎君）

★これはほんとに、出来たら凄いんだけどね。アーケードではつらいかなぁ…。でも、やってみたい。

☆昔のゲームや、マイナーなゲームのエンディングをカラーで載せてほしい。

（東京都　Zee-T君／千葉県　INDIAN JONES君／愛知県　墓石-S-君／神奈川県　森　明彦君）

☆ゲームをもとにした小説を募集して載せる。

（岩手県　DON君／神奈川県　ガメス君／東京都　高山伸介君）

☆ゲーム音楽のソノシートを付けてほしい。

（京都府　伴隆史君／北海道／げんちゃん）

★これはひょっとしたら可能かもしれない。考えてみます。

☆少し古いゲームや、ゲーメストで扱っていないゲームの攻略を、一般から公募してのせる。

（群馬県　四谷唯安君／愛媛県　MUC・まぬぬん君）

今月のやり玉コーナー

☆毎月1つずつ議題となるゲームを出して、そのゲームの良いところ、悪いところを話し合う。読者のシビアな意見が聞けると思うのですが…。

（北海道　XAQ山田君／阿部陽太郎君）

★なかなか建設的な意見が多くてうれしいですね。次にいってみましょう。

ゲーム製作者座談会。年に一度ぐらい、それぞれのメーカーから1、2人ずつ製作者の方に来ていただいて、編集部や読者を交えて座談会を開く。

（香川県　HERIOS君）

☆同人誌のコーナーをご商談コーナーから分離させて、送られてきた本をライターが紹介するコーナーを作って欲しい。

（千葉県　らんとぐらす君）

☆一般人が参加できるゲーム大会を行って下さい。

（東京都　TND君）

☆よりよいプレイのために、各メーカーの筐体のボタン・レバー・画面の角度などを比較してチェックする。是非御一考ください。

「謎のゲームの謎を暴く」スーパークイックスで98%とったらどうなるのか？とかの質問に答えてほしい。

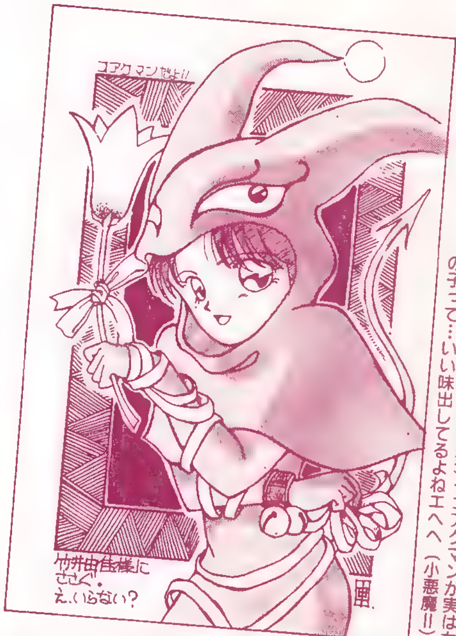
（愛知県　佐藤　敦君）

★他には

●ゲームの開発現場紹介

●読者のカラーイラスト

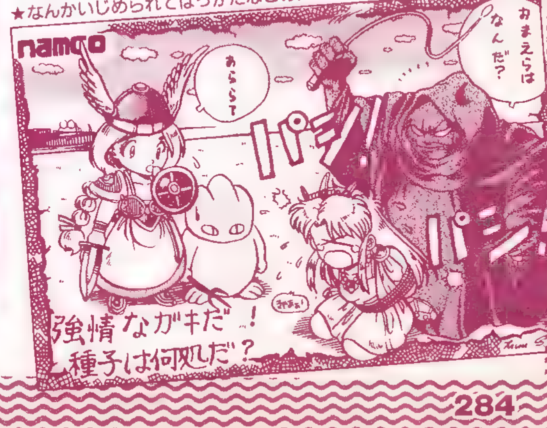
●キャラクター、VGMのベ



←（大阪府　単気筒89年型君）★コアクマンが実は女の子って…いい味出してるよねエヘヘ（小悪魔!!）

↓（横浜市　佐々木無宇君）

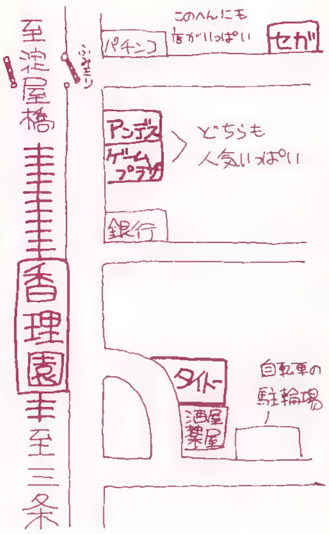
★なんかいじめられてばっかだなこの人…。



ていきたい」と、なんとか4面も無事1位、5面もハラハラしましたが1位…そしてEXTRAへ。
飛行機に変型するとは知らない人ばかりだったのか、みんなビックリ。そしてこれまた1位でフィニッシュ!
私は思わずガッツポーズで「やったぜ」と決めると、みんなが拍手や笑顔でこたえてくれました。
私はこの時ほどゲームやっててよかった、と感じたことはありません。仲間っていいもんだなって改めて思いました。
私は未熟なゲーマーなのでギャラリーになることは度々ある。もし今度一生懸命がんばっているプレイヤーを見たら、彼らみたいに明るく、励まし合えるギャラリーになりたいと思います。
(兵庫県 CHACK'Nmk II／君)

ヒマがあったら いらっしゃい! 大阪へ

☆こんにちは! えー突然ですがお便りします。大阪でショーが開かれて、これを機会に大阪へ行かれる人も多くなるのではないか…ということで、大阪へ行かれる皆さんに私の実家の近くのゲーセンを紹介します。
ヒマがあったら行ってみて下さいね!! 場所は京阪線香理園とゆーところです。(地図参考)
で、大阪に来たらまずタコヤキを食べよおっ!! 明石焼きといって卵焼きの中にタコが入っているのもあるよっ! 昔は通天閣が一番高かった! 東京タワーなんて…。あとお好み焼きもうまいっ!! とにかくなんでもうまいっ!!
(愛知県 伊部好記君)
★時々こーやって地図入りでお手紙くれる人もいたりして、いやーうれしいなあっ。タコ焼きはぜひ食べたい。



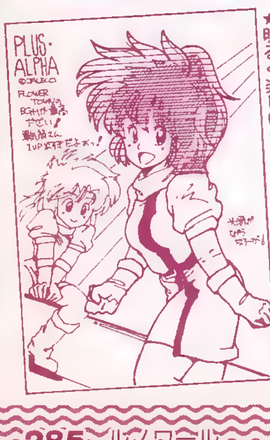
募集
パソコンゲームをつくりたーい人

ゲーメストでは、読者から寄せられた「羽たまご」をそのままにしておくのはもったいない。優秀な作品の中から、さらに優秀な作品を実際のパソコンゲーム(X68000)にしたいという気持ちがふくれあがってきました。
で、読者の皆さんの中から「我こそはパソコンゲームづくりの天才である」と秘かに、あるいは公然と思っている方の連絡を待っています。一緒に楽しくパソコンゲームづくりをやりましょう。
電話か手紙で、まず自己PRを!

ゲーメスト編集部羽たまごX係
03(293)9321 担当加藤 剛

ストテン」といった案が寄せられました。
さてお次は1人でレポート用紙数十枚ぶんのアイデアを出してくれたツワモノ、じゃりん子大野君の登場だ。全部載せると長すぎるので、一部をピックアップ。
☆「ゲーム絵日記」
知る人ぞ知る「えんにちあいこうかい」みたいなノリで、取材先の出来事や編集部の1日なんかを手書きで毎月1ページぐらいラクガキっぽくつづってほしいのです。にぎやかでたのしいのがいいですね。
☆攻略出前サービス
「どーしてもうまくならないよー、このままじゃ女の子にもてないよー、外は暗くて風が冷たいよー」という手紙を募集し、抽選で毎月2、3人に担当者が直接攻略法を伝授しにいくというもの。読者の生の声も聞けて、編集のプラスになるのでは?
☆ゲーメストテレフォンサービス…内容はサービス部通信、今月号のゲーメストの制作状況、ライターの肉声、テレフォンアイランド等など。
☆受験生がんばれ!! 特集
暮れの追い込みが近い頃に、受験生ゲーマー達や先輩の声をどーんと掲載して励ます。さらに誌上ゲーメスト神社にアンケートで集めた全受験生ゲーマーの名前を奉納する。
☆ゲーセンツアー
夏休みあたりに30人ぐらいで読者と旅行するというもの。ゲーセンやメーカーを訪ねたり、ぜんじさんとラーメン食ったり、きっといい思い出になると思いますョ。
(川崎市 じゃりン子大野君)
★実現はムリかもしんないけど、夢があっていいよなっ。人間夢をなくしちゃオシマイだよなっ。特に「ゲーメスト神社」は愛があっていいなぁ。秋ごろに実現するかもしれませんね。
最後に、やっぱりというか、こーゆーのって感じ。
☆「潜入!!内神田のバミューダトライアングル、月刊ゲーメスト編集部・その全貌を暴く」(東京都 よこにゃんちゃん)
☆「大人の麻雀教室 ―禁断の花園―」ずばり、麻雀ゲームの機種別攻略だっ!!! できればカラーページで…。(千葉県 かっさむXX君)
☆「めざせP2P3―だれでも麻雀が打てる」麻雀を知らないばかりにゲーセンで歯がみしている老若男女のために麻雀講座を開く。私は百科事典で麻雀覚えようとして1日でザセツした困った受験生です。(愛媛県 アリス☆ーアズベルト君)
☆「こ・このゲームは…(©オタヤン)」のコーナー(サブタイトル…スカゲームの血祭り)
新しいけどマイナーなゲームを取り上げて、笑い飛ばしてしまおーという無責任なコーナーです。メーカーの方には「あの隠れた名作のフォローをしたい!!!」とか「ゲーム的には非常に面白かったのになんで売れなかったんでしょうねえ…」などと言っておくと良いと思われます。
(山口県 視神経君)
★危ねー、アブネー、何なんだー。とまぁ、こーいったデンジャラスな物から胸をうつ物まで色々なアイデアありがとうでした。編集部で討議の上、いい企画は少しずつ実現させていこうと思っているので乞御期待!うーん、期待されてるなぁゲーメスト。
と、いうわけで独断で企画大賞は苦労買ってじゃりン子大野君(川崎市)に決定!! 賞品が届くのを待ってて下さいねっ。他の賞については、実に甲乙つけがたいというモノがあるので、この際参加者全員(企画コンテスト宛てで手紙をくれた人)にゲーメスト特製!?手づくりレターセット(開発途上バージョン)を送らせていただきます。
他にも、「こんな記事のってほしい!」という企画があったらいつでも編集部まで!


←(千葉県 甘味屋ろお子さん)★元気があるなっ!


←(兵庫県「ハイパー使わない会」さーむら君)★明るく楽しいシューティング、ガイコツが憎い。

こちらこだわり派

READER'S OPINION

二十代になってしまった私は学生達がやって来る前に天地を喰らうをひとり静かにプレイするのを平日の楽しみとして社会人やってます。

（栃木県　梅田　洋さん）

どうしてマニアを追い出すの?

☆最近、ぼくの地元のゲーセンの様子が変わりました。その店長さんは、以前はどんなゲームを入れたらいいかとか、ぼくら常連に気軽に話しかけてくれたのに、急につっけんどんな対応をするようになって、まったくそんな事を言ってくれなくなったんです。

ついにはハイスコアボードを外してしまい、明らかに常連＝マニアを追い出そうとしてきたのです。

「常連の1人がゲームをしている所に大人数で集まって話をしているのを見ると、一般の客はあまりゲームをしないで帰ってしまう」というのがその理由らしいのですが、今ではそこは「ただゲームをするだけの場」となってしまっているので、ぼくらは少々無理して他のゲーセンまでいっています。

皆さん、こんなゲームセンターをどう思いますか。

（愛知県　アフガン改めイイダ君）

★いわゆる常連の人と「常連」でない人両方の意見をきいてみたいですね。



↑（長崎県　馬耳東風君）★男を描いてくる人って少ない。もっと男を、メカを、怪物を!!

おんなのこゲーマーですっ!

☆今日、うれしい事があったのでその事についてお便りします。

たいてい、私がゲームセンターで見かける女の子というと、彼氏に連れられてそのプレイをつまらなそうに見ているばかりでした。ところが! とある店でみかけた女の子達は、彼氏と一緒にきゃいきゃいと仲よくゲームをしたり、はたまた1人でテトリスをしていたり…。

それを見た瞬間、「ああ!私だけかと思っていたのに、こんなにもゲームを楽しむ女の子がいたんだ!」と、思わずうれしさがこみあがってきたのです。

前に私の後輩でセガファンの女の子がいましたが、その時も「あ!ゲーム好きの女の子が!」と喜んだことを覚えています。ひそかにゲーマーしている全国の女の子達、女性ゲーマーが次々と表面化しつつある今、その波に乗ろうではありませんかっ!?

ちなみに…、私はとてつもなくへたっぴな女の子ゲーマーですが、ゲームを楽しむ心はみんなと同じです。

私の友人の女の子の中には、「見ていて楽しいから」と私のゲーセン通いに付き合ってくれる人もいて、これは非常にうれしい話。でも中には、「ゲームセンター」はいけない場所!的感覚の人もいるんですね。口でははっきり言わないけど、私を異端視しているのがずきずきと痛いくらいわかる。彼女達もファミコンとかなら喜んでするらしくて、多分、私の部屋かなんかにテーブルゲームがあって「やってごらんよ」と言えばゲームするだろうな、と思うのです。

何故か女の子の間では「ゲームは男の子がするもの」というイメージがあるみたいですが、私自身「しかし現に私はゲームをしているではないかっ!?」となるとコロッと忘れてしまうぐらいのものです。

やはり女の子がゲームセンターに入りたがらない理由をあげるとしたら、店の雰囲気でしょう。店内が外から見て一様に暗く、私自身はじめて入ってみるまでにどれ程のためらいがあったことか。確かに照明を明るくしすぎると画面がみずらくなります。しかし、もうすこし店内を明るくして、通り掛かった人に「ゲーセンはそんなに怖い所じゃないんだよ」とアピールできるような雰囲気にできないものでしょうか?

自分で経験してもいないのに、先入観だけでものごとを判断してしまう人は多いけれど、今だ一部の人にしかゲーセンが理解されていないというのは私は少し悲しいですね。

（福岡県　夏木　良さん）

★たしかに、女の子も連れて入れるゲームセンターってもっとほしいよね。もっとも、それ以前に連れてく女の子がいるかとゆー問題があるわけだけど。



↑（山形県　真名実あむ君）★うーん……スゴイ。

愛と青春のGAME OVER　第3回

一番大切なものは?

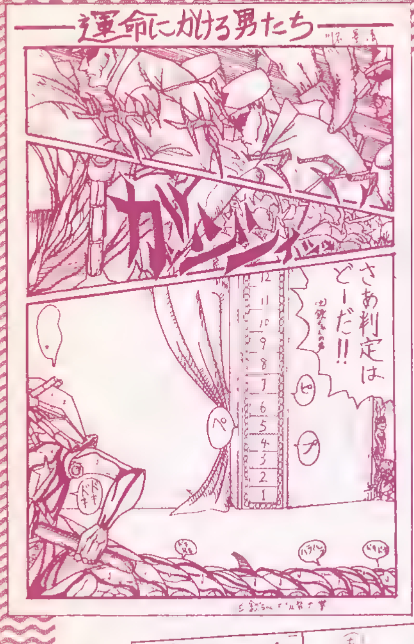
☆もうすぐ2年になろうとしている私のゲーム歴の中で、私の特に思い入れの強いゲームが2つある。今回は、そのうちの1つについて書きたいと思う。

それは、誰もが驚くであろう、「ツインイーグル」だ。多分、知らない人がいると思う。ゲーメストでも去年AOUの時しか名前が出ていないし、今ではこのゲームを置いているゲーセンも数少ない。

製造元はセタ、発売はタイトーで、敵軍に殺された兄のかたきを弟が討ちにいくという、よくある話の縦スクロールシューティングだ。目立つのは、高速スクロール面で、「歌」が流れることと、自機のスピードが異様に遅いことぐらいで、後は他のゲームとなんら変わりはない。私がなぜこのゲームをプレイし始めたのかは覚えていない。もちろん、クリアできないし、スコアも150万が限界である。

でも、私はこのゲームが好きだ。友達にこの事を言うと、「え――!?あんなの好きなのかよぉ」とか言われるが、とにかく私はツインイーグルが好きだ。

しかし、今、このツインイ



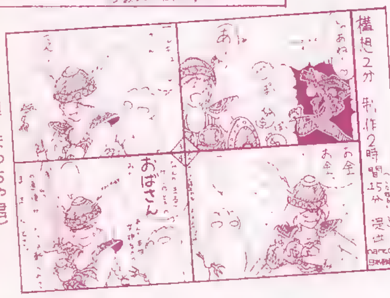
←（東京都　川名景[illegible]さん当）
★バニーガール・チェック／

パロディゲーム大集合

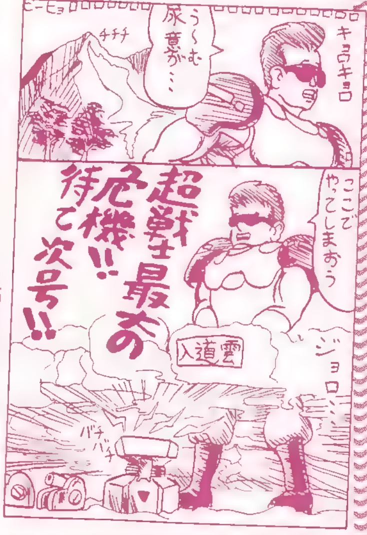
No KIDDING!

小説を読んでいたら4Dゲームというのがあったっ。なんとゲームの世界に入り込んで映像体験ができる!!
…やりたい……。
西暦2654年。

（奈良県　山崎賢司君）



▶（北海道　ほっちゃ君）
★みけんのたてジワに生活感が…。



↑（神奈川県　エスクレマン君）
★この強引さ…出る幕がない…。



↑（名古屋市　雷将斗君）★漢君も好きな「ヘビ――バレル／」なのだ。

ーグルも私の住んでいる近くにたった2台しかない。しかもどちらとも風前の灯の状態である。別に、クリアしたいとかスコアを出したいとかいうのではなく、自分の好きなゲームとしていつまでもプレイし続けていたいと思うのだ。

7月号で「やりこんだゲームが姿を消すたびに、自分の一部分がなくなってしまったような気がする――」と書いてあったが、全くその通りだと思う。

ツインイーグルの他にも、私のもう一つの思い入れの強いゲームであるA―JAXなんか本当に消えそうだし、割合ハマっていたソニックブームやサンダーブレードなどは、もう、ない。お陰で私のやり込むゲームは必ず姿を消すというジンクスを作られてしまったのだが、しかし、ツインイーグルだけはそうあってほしくないと願う。

あの自機のスピードの遅さ、あのボーカルが流れる高速スクロール、家や森を打ち壊していく壮快感など、私にとっては大切な出来事である。

私にとってツインイーグルがそうであるように、それぞれのゲームにはプレイする人のこんな思い出があるんだ、インカムだけではゲームの面白さや人気は分からないんだ、ということを言うためにこの「愛と青春のゲームオーバー」が生まれたように感じた。コーナーを設けてくれたゲーメストに感謝している。

このコーナーにゲームの思い出なんかをたくさん送ってくれることを期待します。大切な宝をなくさないために…。

PS・A―JAXクリアしたらまた送りますから、その時までコーナーをなくさないで下さいね。

（仙台市　PSY―KAさん）

★そのゲームをやっていた時の仲間、時代、そして自分がゲームにはつまっている…といったら言いすぎかな？（いや、ちがうだろう）

ゴーストライター飛竜

―冥王歴元年。特A級諜報機関であるストライダーズに、正体不明の依頼人からの仕事が舞い込んできた。

その内容は――某月刊誌の編集作業を代行し、その発行を発売日に間に合わせるというものであった!!

どっちかとゆうと体を動かすのが向きのストライダーズには過酷な任務であったが、仕事は仕事である。「諜報と『重宝』勘違いしてんじゃねーのかっ!?」とぼやきつつ、原稿用紙とペンを抱えて我らが飛竜がかり出されていった。

はたして彼は不慣れな任務を見事クリアーし、某月刊誌を休刊から救うことができるか？

落ちたら最後だ!!

次々と現れる障害を抜けながら、原稿を完成させて各ポイントの「締め切り」に間に合わせろ!!

ポイントをクリアーするごとに規定の「原稿料」が貰える。締め切りに遅れそうなときは、必殺「すべりこみ入稿」を使え！（注：印刷ぎりぎりで印刷所に原稿を持ち込むこと。）

ただしこの技を使うと誤植が多くなって読者から苦情が殺到、原稿料が削られてしまう！原稿料は次のポイントでのエネルギーなので、削り過ぎるとピンチだっ!!

ほらほら、ミニスカートのおねーさんに見とれている場合じゃないよっ！

神経性胃炎の世界

小学校から国語は2だった（かどうか知らんが）飛竜にとって、文章は大の苦手だ!!

とりあえず知らない漢字は辞書を引け!!（飛と竜だけだったりして…）インタビューは、とにかく「言ったもん勝ち」だ！相手が何を言おーとマイペースで喋りまくる、それがストライダーズのやり方だ!!

厄介なのがゲンコストーン王国の住人、緊張の2文字を知らない世界のライター達だ。こいつらにはいくら原稿を催促しても「食いモンかなぁ」「気のせえですね」と言葉が通じないフリをされてしまう。

最後は、ムチを持ったタントーマスターこと編集者との対決だ！没をくらったら今までの苦労が水の泡だ、集中して抜けろ！感動の発売日が待っている!!（ループゲームだったりして…）

最後にキャラクターのイメージを思いっきり崩してしまったカプコンさんに、陳謝。

（福岡県　空金庵君当）

★そのうちパロゲー特集できるくらいに沢山（狂ったようにおもしろいもの）きてほしいのだ。

1989/10月号　89年8月30日発売

破天荒な競争社会に光明だ テトリスト軍団君に幸あれ



《きてる広告・その1》
「消費税なし！炎の逆襲・怒りの鉄拳祭り／どんどんリストを請求して下さい（係員はヒマを持てあましています）／毎日が盆と正月楽しい／遊びを見つめるマニアの恋人／創業24年・株式会社宇宙堂／宇宙堂が10年前に作った幻のMSXカセットテープゲーム（蚊取り戦争）千円にて」

前々号の「詰めテトリス」の解答者が予想以上に多く、その答えあわせで編集部がパニックしていたころですな。この号から、同人誌・サークル関係の手紙が「ご商談コーナー」から「DOJINコーナー」(本当にこう書いてあった!!あぶねー）にうつった。今回はご商談は再録してないので書かないとわからんね。

〔289P.〕イラスト…弟子にしてくださ～い』なんて書いてあるが、そんな彼がのちにジグラット氏の家庭教師になってしまおうとは…。

〔290P.〕『ビデオゲーム博物館』…92年8月現在、新宿のタイトーゲームインワールド6Fに「ゲーム博物館」があります。でも、置いてある機種がほんとの博物館なみに古い（いちばん新しいのがインベーダーパート2という）。

〔292P.〕リターンオブイシターイラスト…ドルアーガの3作目はホントに出るという噂だったんだが、どーなってしまったのやら。クエストオブカイだとお——!?

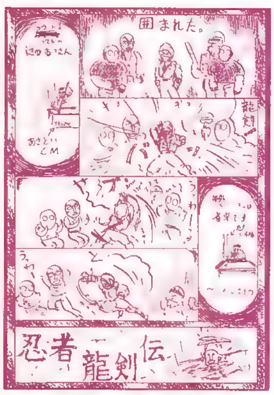
〔293P.〕『Y・T君のことで…』…なかなかしぶいとこついてきてくれてます。こーいう視点がないと、たんなるゴタク好きのオタクで業界から見捨てられるんじゃなかろーか。『安心したことがひとつ。それはY・T君の投書に対するゲーメストの意見は載せていなかったこと。これは重要なことで、もし載っていたら読む人は暗示にかけられたようにその意見を肯定してしまうことでしょう』するどすぎる。「マジメな投稿に対する編集部側のコメントがおざなりすぎる!!」という声もあるんですけど、このへんの事情なんですよ。『数の多い意見が正しいというものではないし』といちいちするどいですね、この人は。

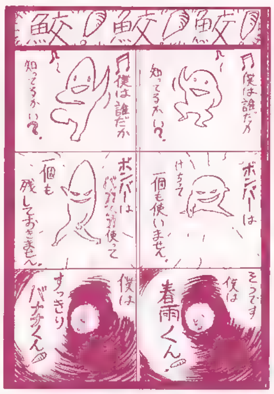
〔294P.〕下『ああ時事ネタ…』当時中国でこういうことがあったのである。即攻で送ってきた彼はいったい…。

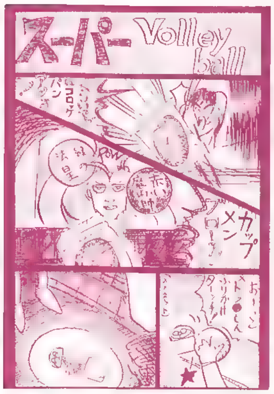
卍大作戦 その1

ちょっぱあ全面開放

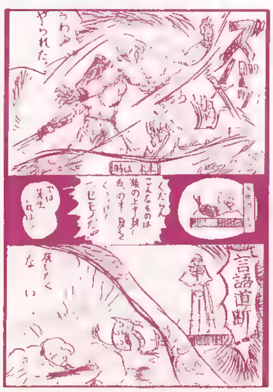
★これだけで十分この本を買った価値がありましたよ。アイランドの天頂にボーバクと輝く異能の星、北海道の守護神体、ちょっぱあ卍。これから数回にわたってこのコーナーではいままで明かされることのなかった彼のボーダイな作品のなかからいくつかを厳選して公開していきたいと思います。もはやコメント不能なこの世界をいきつくところまで味わいつくしてください。











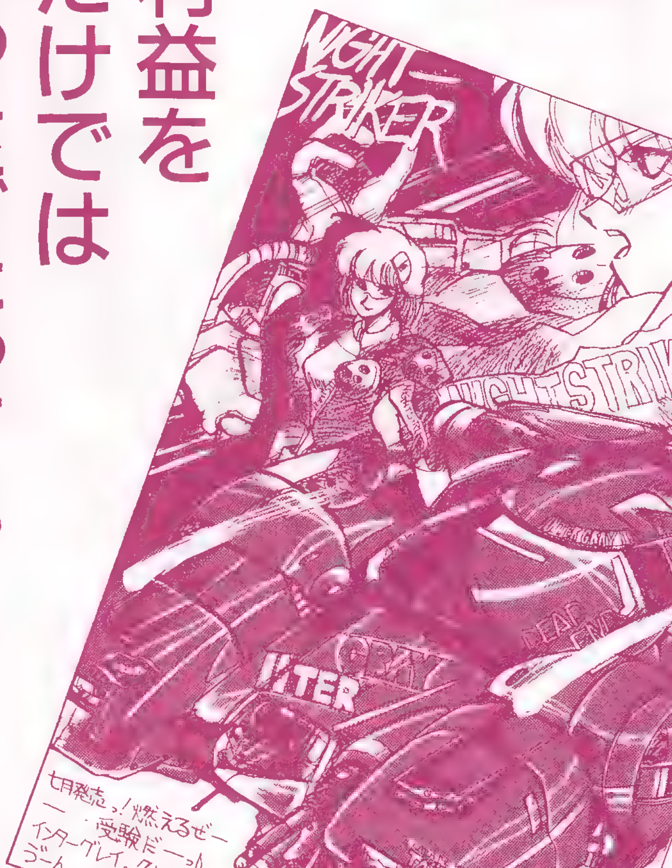


ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

目先の利益を求めるだけでは業界はいつまでたっても・・・・

☆私はソフト会社に務める21歳のサラリーマンです。
さて、7月1日のボーナス支給日に私はおろしたてのお金を握りしめて、渋谷センター街のゲームセンターに行きました。
地下にある1階(?)で、スーパーモナコグランプリをいやというほどやり、いつものように上の階へと行きました。
そこで、ハードドライビンが目に入り、久し振りにやってみようと思い、100円玉を2枚投入してスタントトラックを走り出しました。モナコの感覚が残っていたのか、牛小屋に激突してしまい、100㎞/h前後で360度ループに入ったその時です。
画面が真黒になり、「ADS　P　TIME　OUT　ERROR」という表示とともに、リセットがかかったような状態になりました。私はあたり前のように店員に申し立てたところ、「100㎞/h以下でループに入ると、こういう画面(最初のデモを指して)になるんですよ。1クレジット入れますが、その後はちょっと…」と言いつつ、カギを持って去りました。
もう起こらないような口調だったので、私は安心して再度キーを回しました。しかし、その後の経過は1回目と同じだったのです。
唯一違っていたのは、100㎞/hを確実に超えてループに突入したことでした。
私は黙ってその場を去りました。
はたして、あの左側通行バージョンのハードドライビングは、ああいう仕様になっているのでしょうか。それとも単に機械の故障なのでしょうか。
前者なら、そういうゲームがメーカーがつくるから、後者ならそういうものを置いて、客からお金をまき上げるゲームセンターがあるから。
…業界はいつまでたってもうさん臭さをぬぐいさることができず、暗いイメージから逃れられないのです。
今、読者のためにゲーメストができることは、ゲームの攻略よりも、業界の評価を下げている原因をひとつひとつつぶしていくことではないでしょうか。
私は10年間ゲームを見て来て、これからまた何十年も見続けていきたいのです。
(神奈川県　G・YAMAZAKIさん㉓)



←(新潟県　塩沢サイバリオン本よろしく♡君)★あの近未来的センスはTAITOならでは。ダライアスIIと続いて、再びその底力を見せるか!?

1989.10

ゲームはバクハツだ!!

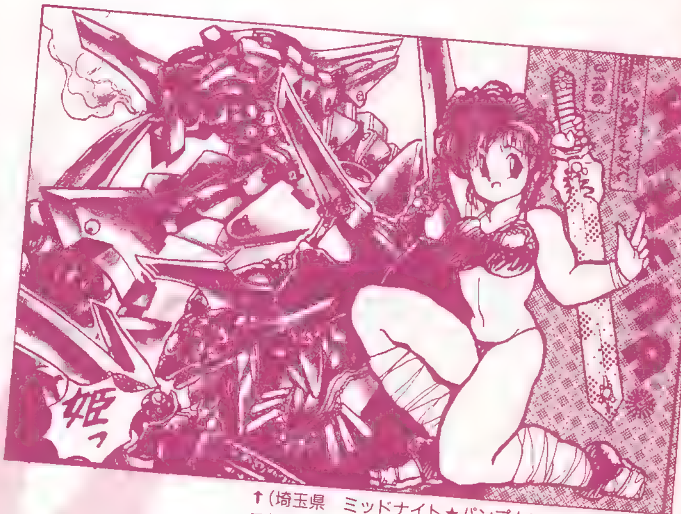
GAME LIFE

カ、カ、カ、カ、感動だぁ——っ!! 今日のAMショー'89 in大阪には感動!! 岡山から行った甲斐があったぞー!! 鈍行で3時間。ゲーメストブースで誰かサインしてた人がいて、「ま、まさか…なー」と思ったけど、そのサインの上に描かれているイラストによって、僕の推測が当っていることが分かった。

雑君先生だ。

さっそくバインダーとテレカを買って列に並び、サインしてもらった。絶対宝にして子々孫々に受けつがせていきたいと思います。

(岡山県・ATガブ君)



↑(埼玉県　ミッドナイト★パンプキンくん)★なんともこわそーなおにーさん方である。しかしなんつー…。

こんなん知ってますか?

8月号のアイランドを読んでいて、引っ掛かることがありました。筋肉モリモリのワルキューレのイラストのコメントの「バ、バルキリーになってしまう…」ですが、ワルキューレ」と「バルキリー」は知る人ぞ知る、同一の種族の名前なのです。

と、いっても北欧神話の中の話しですが、語源は「ヴァルキュリア」と言って、それが英語で「ワルキューレ」「バルキリー」と呼ばれているんです。「ヴァルキュリア」とは「戦死者を選ぶ女」の意味。

彼女たちは日夜戦争のあるところへおもむき、オーディンの指揮のもと戦死者を決め、その魂を抜きとり、オーディンの館で蘇らせ、来たるべき神と巨人族との最終戦争の時のために「神の側の戦士」を作り出します。

やたら物騒な職業に聞こえますが、下界で戦争がないとき、彼女たちは機を織り、「神の側の兵士」をもてなして過ごすのです。

とまあ、こんな話もありますよ、と。ゲームのワルキューレはやっぱりいいよね、かわいいし…(?)。

(和歌山県　ABCの男　竜神君)

★つづりはValkyrie。洋書屋さんなんかで調べてみると、ちゃんとあの羽ヘルメットをかぶってるんだよね。こーゆう知識も、ゲームを楽しくさせてくれるかもね。

懐しのゲームは今どこに!

ゲームの博物館みたいなのがあるといいなあと思う。ゲームはすでに立派なアートだ!!

まあそれは置いといて、古いゲームをしてみたいと思っても、そう簡単には出来ません。いや、比較的新しいゲームでもドンドン入れ替えられてしまう昨今です。

「A-JAX」は仕方ないとしても、「ストライダー飛竜」までが消え、「サイコソルジャー」は京都タワーで発見されて以来行方不明、「怒号層圏」などどこにもありません。東京の渋谷会館には結構古いゲームが保存されているのですが、やはり「アテナ」も「ワンダーモモ」も「魂斗羅」も「ASO」もありません。「グラII」や「アサルト」すら遠出しないとないんですからねえ。

このころ遊園地のゲームコーナーを新たに開発しようかなどと思っていますが、入園料がけっこうしますからねえ。一番手っ取り早いのは、やはり筐体と基板を買うことでしょう。しかし、「それだけ金があったらもう買ってるぜ!」

どこかに古いゲームを保存しているゲームセンターありませんか?ゲーム博物館みたいなのを作れば…。やっぱり無理かなあ。ゴーファーとかグランドマスターに頼めば、建てて貰えるかも?(実現度・逆火山1速抜け)

なんて事を考えていたら、7月8日の朝日新聞の夕刊にこんなのが載ってたんで同封します。

●ビデオ・ゲーム博物館

ニューヨーク・クイーンズに、ビデオ・ゲームの代表作を収集した博物館「ミュージアム・オブ・ザ・ムービング・イメージ」が開館した。

アメリカに初めてのビデオ・ゲームが登場したのは一九七一年。本格的にヒットしたのは七八年の「スペース・インベーダー」だった。同館に収められているのは、こうした記念すべき作品をはじめとする五十本。

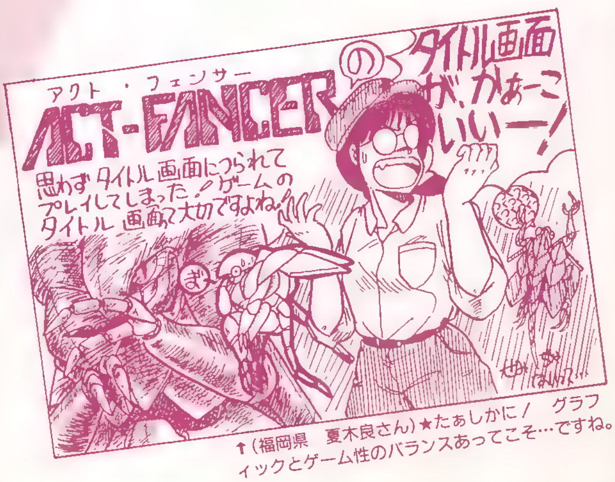
米国では、ビデオ・ゲームに熱中しすぎて手首を痛める子供が現れているというが、同館の入場料は大人五ドル、子供は半額でいくらでも遊べるという。

アメリカはいいなあ。私の考えは新しすぎたのだ!どうでもいいって?

(神奈川県　HNK君)

★東京近郊なら池袋サンシャイン地下のゴリラや赤羽の平安、関西なら長瀬が有名だけど…。今度、OLDゲーム発掘特集でもしてみようか?

しかし、博物館とは…。まったくうらやましい限り。多少入場料がかかっても、行ってみたいね。

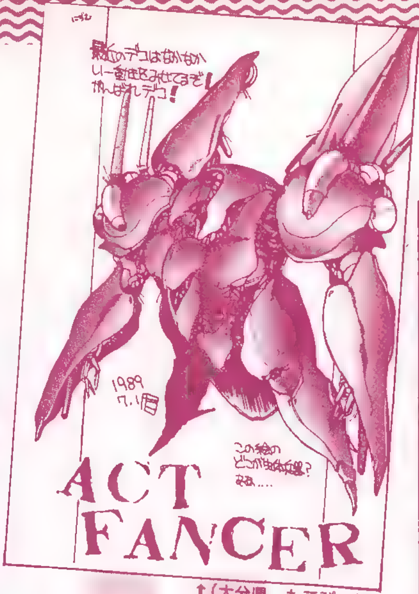


↑(福岡県　夏木良さん)★たぁしかに!グラフィックとゲーム性のバランスあってこそ…ですね。

↓（兵庫県　こーいち君）★できる限り色んな人を載せようとしてるんだけどね…うーむ、ごめんなさい。

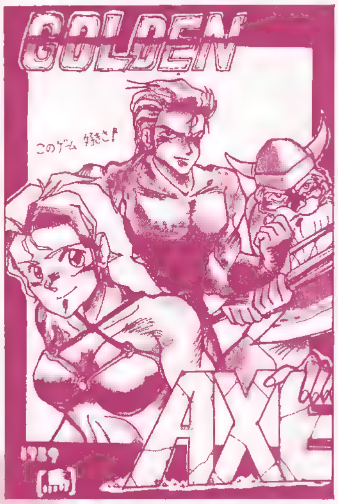


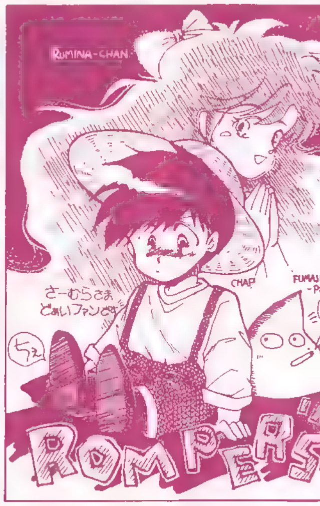
↓（福岡市　NSP君）★動くまんじゅう！日本むかし話の「クルッパー」に…似てないか。



↑（大分県　たてぴー君）★ピンボールもよろしく！

↓（埼玉県　馬鈴薯君）★ねーちゃん強いぞ。悲鳴もきてるし。





↑（兵庫県　心機一転！みさわぽこさん）★けっきょくクリアできなかったなぁ…。



愛と青春のゲームオーバー

うて！機長もろとも…次の瞬間僕達は石像と化した

ミニUZIが火を吹き、イングラムMAC10が死を招く――といえばタイトーのオレペーションシリーズですが、この2つのゲームにはとっても苦い思い出があるんですね、はい。………

1987年冬。当時中2だった僕は、ゲーセンに行ってもあまり燃えるものがありませんでした。シューティングにしても爽快感がなく、麻雀をしてもすぐ負けるのです。

だんだんとゲーセンから心が遠のきかけていたある日、心の発火剤がゲーセンに現れました。そいつが「ウルフ」です。リアルな画面、雰囲気を出している音楽、筐体にとり付けられているミニUZI。思わず友達と筐体を目の前にしてうなるほど感動しました。

しかし感動しているだけではどうにもならない、というわけでとりあえずプレイ。ステージ選択でトリガーをしぼった瞬間、手にここちよい震えがきました。1回目のプレイは悲惨な状態でしたが、友達と塾の行きに毎回プレイして、ついに1カ月たったある日、空港の敵を一応最後までやっつけられたのです。友達と笑いながら大喜びしました。

しかし、「WARNING!!」の警報を見て、2人とも凍り付きました。ハインドーDが出てきたかと思うといきなりロケット弾を発射してくれたのです。焦っていたあまりにロケット弾を2つとも破壊できず、2秒後、目の前が白くなりました……。

それから1年たちました。受験も追い込みの時期に入ろうとしているのに、まだ僕はゲーセンに入りびたっていました。これも「サンダーボルト」のせいです。ミグ25が爆弾を落とし、ハインドがやたら早いロケット弾を撃ってくる。それを考えると、勉強も身に入りませんでした（おいおい）。

そしてYゼミの冬季講習の帰り、ついに最後のハイジャッカーのボスまでたどりつきました。

「またかよ…人を盾にしやがって…」

「いーじゃん、機長もろともうっちゃえ！」

友人のその言葉どーり、機長を殺してからボスを殺しました。しかし、僕の頭にふとこんな考えがよぎりました。

「パイロットがいなかったら、だれが操縦するんだろ…」

その答えはすぐ画面に出てきました。旅客機が戦車に囲まれているグラフィックと共に…。

「パイロットが死亡した。脱出不可能」

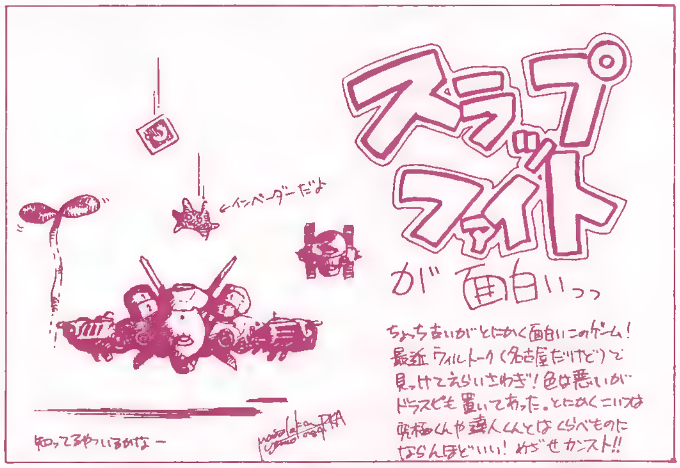
次の瞬間、僕達は石像と化していました。

もしシリーズ3作目が出されるなら、今度はどのようなワナが仕掛けられているか、楽しみです。タイトー様！3作目出してね！

（世田谷区　斎藤大介君）



↑（札幌市　Pop Off君）★待っててくれる人がいるのって、いいよね。



↑（愛知県　PKA－G君）★君のもすとふぇいばりっとゲームも教えてほしい。

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

ぼーっとテレビ番組「クイズ齢の差なんて」という番組(東京では放送してるかな?…してるって！(栗))を見ていたら、「最近はゲームミュージックが人気…」などと言い出して、ＳＳＴバンドが出て、しかもアフターバーナーの画面が一瞬でた。

飛び上がって「おお！」と思わず目が輝やいた。とても気持ちのいいものです。セガさん、ありがと。

(福岡県　てるよ君)



←(静岡県　どんとすとっぷさん)★さいきん、女の子の投書ほんっとに多い。いいことですねぇ、にこにこ。

恐怖の来訪者 ゲーセンに現わる！

梅雨明けのある日、私はゲーセンに足を運んだ。テストも終わったし、気分もハイグレイツ。ハッハッハ!!もう俺に恐れるものはないぜっ！矢でも核でも持ってこい！(まだこの時点では赤点の雨あられを予期していなかった。マヌケな男だ。)

久し振りにゲエセンに顔を出すと、ニューゲームがたくさんあるじゃないかベイビー(死語)。しかも例のごとく小学生のチルドレンが群がっている。

あー小学生が真っ昼間から室内で遊ぶんじゃないと思いつつイメージファイトを始めたのだが、今日の俺は一味違った。僕はゲームが超ハイパーど下手なのえへへ。そのオレがぁぁぁ何と！ノ1みそ！…おっと失礼ノーミスで最終面にたどりついちゃったぜべイビー。はははははっめでてぇぜ、このちょーしでいけば初クリアできるかもね、えへへとおもっていたセスナ、いや刹那、なんとォォォ聴いておどろけエヴリワン！…実は……！子犬がゲーセンに乱入してきたのだっ！うォォヲヲヲヲ！どーしてこんな所に犬がいるんだよぉーっ!!おかげで店内は大騒ぎ、ついでに画面を見るとオレの野望もバラバラさ。その犬は店内をさんざん走り回り、アップライトのクライムファイターズをやっていた人達を追い回したあげく、飼い主に引きとられていった。

……だ——っあのクソ犬！テメーがオレの足元を横切らなかったらオレはハッピネスな生活が送れたやも知れんのに…覚えてろよ！(Ｂ・ベラボー調)と、ゆーわけでオレはこれからＮ・ウォリアーズの軍用犬殺しにはげむぜ。トホホ…。

(長崎県　怒りのワイルドファング・カンダタ君)

★全日本ゲーマーの不幸を毎月1人で背負っているような彼だ。誰かあとに続く奴はいないのか!!芸に生きる人生も味なもんだぞ！

吹きあれるジェラシー！ 男の友情に危機が…

ある土曜日、友人Ｉが「ゲームをおごってやる」などと珍しく気前のええことを言ったので、金欠の私はなんのためらいもなく友人Ｉ、Ｈと共にゲーセンへ行きました。

私はほとんど自分で金を出さずに、何の罪悪感も持たずにＩのおごりということでゲームをしました。私があつかましく次々とプレイするので、さすがにＩもいやな顔をしながらしぶしぶやらしてくれていましたが、そのうち「いくらなんでも、ちょっとおごらせすぎたなあ」。

さすがに私も少し悪のりかなと思ったので、少ない持ち合わせを使うことにしました。両替をしてふと斜め前をみると、何とそこにいるのは同じサークルにいる女の子の知り合いでした。

私は一瞬声をかけるかどうか悩みました。友人達には私がサークルに入っているという事は言っていないし、しかも相手は女の子だし…。でもその瞬間彼女と目があってしまったので、「これは話しかけないと無視したと思われるな」と思い、声をかけました。

「あれっどうしたんこんなころで」

「うん、大阪まで買い物にきたからついでによってん」

「Ｋさん(彼女の友人の女の子)は?」

「いてるよ、ほらあそこに…」

こうやって話しながら恐る恐る後ろをみると、案の定ＩとＨは顔を見合せながら、こちらに背を向けてひそひそ話をしています。そこに現れたのがＫさん。女の子2人に男が1人。ますますやばい。

彼女達と話している間中、(あいつら話して判ってくれるかなあ、同じサークルの仲間でそれ以上のことはないっつっても…)と考えていました。その後、ＩとＨの所に戻ると、思った通り追求を受けました。「おい、あの2人誰やねん。何時の間に作ったんじゃ。今正直に話したら許したる」「いやだから…その…サークルの仲間の……」「あーあ正直に話したら許したったのに」

「いや、だからほんまやって！」

こう言っても信じてもらえず、「もうこいつ無視やな」と取り合ってもらえませんでした。

仕方なくテトリスをやっていると、なんとも間の悪いことに新たにゲーセンに友人ＯとＥが現れ、後ろから「おい、Ｈから聞いたぞ！」とつっこまれ、私は動揺しまくりました。さらにＩとＨも加わって、4人がかりで攻められてレベル15でゲームオーバー。その



↑(兵庫県　なたねあぶらさん)★3作目は…まだですか?

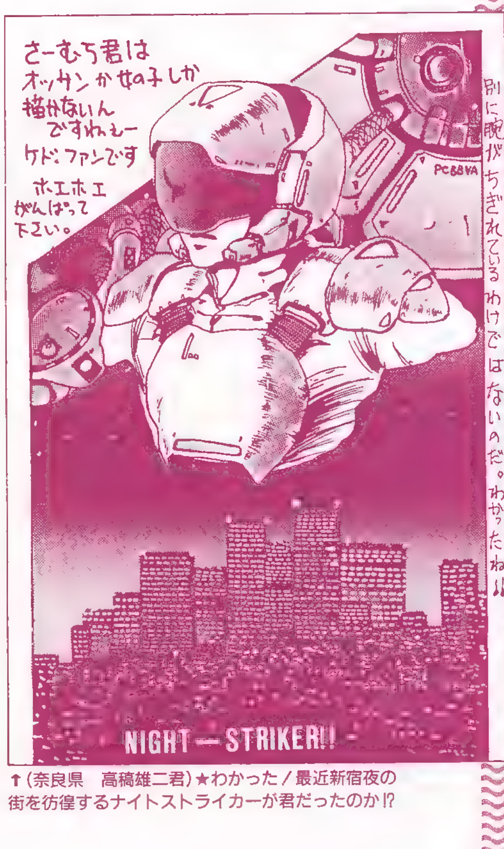
後はもう言い訳で必死。
そして帰るときには、ーに「ばらされたくなかったらおごった金返せ！」（くっそーなにをばらすねん!!）と追い討ちをかけられて玉砕、沈みました。
ああ最悪だ、なんて間が悪いんだ、運のつきというものは私にはないのか（え…なんだって?(笑)）。誰か私に運をくれー！
（大阪府　TETRISTIーKA君）
★うーむ女の子がからむと男はコワイのだ。しかし、昨日悠理さんと地下鉄で帰ったら外人のおっさんに「あーゆうほもせくしある?」と熱いまなざしと共にせまられてやっぱりコワかったのだ。実話。

こちらこだわり派

READER'S OPINION

今は**H**ー**SCORE**なんて古い！なんてったってLOWーSCOREですよ！実は今、友人と兄とで競ってるんです。ゲームはストライダー、条件はクリア時にいかに得点を低くおさえるか。だからノーミスでクリアする必要があるわけで…。皆もためしてみてはいかがでしょうか?今のところ最低は兄の10万6350点です。10万点は切れるぞ!!

（東京都　あおりんご君）



↑（奈良県　高橋雄二君）★わかった／最近新宿夜の街を彷徨するナイトストライカーが君だったのか!?

実力の反映しないハイスコアなんて…

みなさん、今日は。みなさんは、ハイスコア出すと気分いいですよね。私もTOPにネームが飾られるととっても気分がいいです。しかし、最近どうも悪質な（といったら悪いけど）稼ぎをよく目にします。その一例に「ウィロー」を挙げさせてもらいます。

私がウィローをプレイしてだせるスコアはせいぜい130万点ぐらいです。でも、ハイスコアは150万点とか、すごく高いんですよね。どうしても私は130万点止まりなので、他の人のプレイをよくみていたら、愕然としました。永久パターンを利用して稼いでいるのです。

そりゃ、そういう稼ぎ方もあるかもしれませんが、度が過ぎてはいけません。永久パターン防止キャラが出ないのをいいことに、それこそ永久に稼いでいるのです。(ウィローにはタイムがあるが、減り方が遅くてしかもある所までくると元に戻る。)

その人はそのままずっと続けて、結局私がそのゲームセンターを出るまで続けていました。一体あの後、何十分続けたことか…。

確かに、その行為を悪いということは出来ません。しかし、後ろで待っている人のことも考えてほしいものです。

それに、そんな方法でハイスコアとっても楽しいとは思えません。時間さえあれば誰にでもとれるようなハイスコアには意味はありません。私は、自分がそんな得点を目指していたのかと思うと悲しくなります。これには、解決策はないのでしょうか。

私が考えるには、「2周目を作る事」が挙げられます。

源平討魔伝のあたりから1周で終わるゲームが増えはじめましたが、同時にその頃から悪質な稼ぎが増えはじめたと思います。最近のゲームでは、「プラスアルファ」がいい線いってると思います。適度な難易度で、周回に比例して難しさや得点が上がる。ああいった、実力がものをいうゲームこそハイスコアにふさわしいと思います。

みなさんもそのことを頭にいれて、ハイスコアを狙って下さい。どうせとるなら、気分よくハイスコアをとりましょう。

あとは、ゲーマーそれぞれの良心に任せましょう。一部のゲーマーの方にとっては失礼な事をかいたので、お詫びします。

（東京都　R・らっきー君）

Y・T君のことで僕がマジに感じたこと

☆8月号今月のボツはいやだっ!!のY・T君へ。

スーパーハングオンをプレイ中、無意識にガンとやってしまい、怒鳴られて追い出されてしまったということですが、どちらかといえば、僕はこの店員さんの気持ちわかるなあ。

高いお金出して買うのかレンタルしてるのか知らないけど、それこそ秒単位で価値が下がるんですからね、ゲームの機械は。それに投入される100円玉の積み重ねがどれだけ追い付き、利益を上げるか…。

そんな時「わざとじゃないけどケトばした」とか言って機械こわされたら…。しかも機械の調子でミスったんじゃなく、あくまで自分のミスを機械に八ツ当たりしてるんでしょう。もし僕がオペレーターだったら、そりゃおこりますよ。

あと、安心した事がひとつ。それはY・T君の投書に対するゲーメストの意見は載せていなかった事。これは重要な事で、もし載っていたら読む人は暗示にかけられたようにその意見を肯定してしまう事でしょう。

だから、今回の様な場合にも、読者の意見を載せるのならば「肯定」「否定」「中立」それぞれの立場からの意見を取り上げ、討論させる。これが「地味」なようで一番良い方法だと思います。数の多い意見が正しいというものではないし。

ということで、いつもいつもくだらないお便りで、みなさんにご迷惑をおかけしているので、今回はまじめにお便りしてみました。

（群馬県　RYO君(笑)）

平和を呼び戻せ！

原子島

1990年、沖縄の無人列島に、日米の間の陰謀により核兵器工場を兼ねた世界最大の原子力発電所が建設された。しかも島の周囲には日米の軍が監視していて、民間人は誰も近寄ることが出来なかった。

事態を重くみた日本原発反対同盟は、2人の調査員を秘かに送った。原子島の周囲の小島にたどり着いた2人は、そこに放射能による奇形植物の森を見たのである。

茫然としている2人に、反対同盟のボスからレシーバーで激励の声が飛んだ。「さあ行け！ 緑の美しい地球を守るため平和を乱す原子島を撲滅するのだ!!」

◆遊び方

君の愛用機は8方向レバーで操作。ショットには3種あるぞ。

●プロトン（陽子）砲
ヘビーな威力だ。

●ニュートロン（中性子）砲
最もノーマルな威力

●エレクトロン（電子）砲
とても軽いが、連射が可能。

また浮遊しているウラン235を撃ち続けるとトリウムオプション、ラジウム弾、そして最後はpb（鉛）板バリアに元素交換するぞ！ 鉛は放射能弾を防ぐ力があるのだ。

◆ステージ紹介

☆ステージ1 奇形植物の森
放射能を浴びた巨大昆虫、3本足の鶴が出てくるぞ。

☆ステージ2 空中戦
侵入に気づいた米軍・自衛隊が襲ってくる。空中戦の高速スクロールになるぞ。トップガンで有名な、あの戦闘機も核ミサイル攻撃を仕掛けてくるぞ!!

☆ステージ3 海上
放射能廃棄物によりコブが生えた鯨・背骨が曲がった怪魚が行く手を阻む。

☆ステージ4 深海
米国原子力潜水艦の魚雷攻撃をかいくぐれ！ ベトナム戦に使うはずだったメード・イン米国の水爆が眠っている。放射能もれのないように破壊しろ!!

☆ステージ5 通路〜原発
海底の秘密通路から原子力発電所内に突入!!

☆ステージ6 核兵器工場
地球が100回も滅ぶことが可能な原子力兵器が並ぶ中、2人は愛用機を降りなければならない。厳しい攻撃をかいくぐり最深部を目指せ!!

そこは、核シェルターになっている。中には、発射ボタンを今まさに押そうとしている米国ブッシュ・ボタン大統領がいるぞ。速攻で倒せ!!

さもなくばキノコ雲が画面に広がり、地球が滅んでしまう。0・01秒の差が地球の生死にかかわるぞ!!

☆エンディング
2人が原子島から脱出すると島は轟音を立てて海底に沈み、海底のマントル層に飲み込まれる…。

こうして地球は平和な21世紀を迎えるのであった。

（兵庫県　竹下淳一君）

★おーあぶない!? ところで理科Aが大の得意とか。将来悪用しないように。TM

パロディゲーム大集合

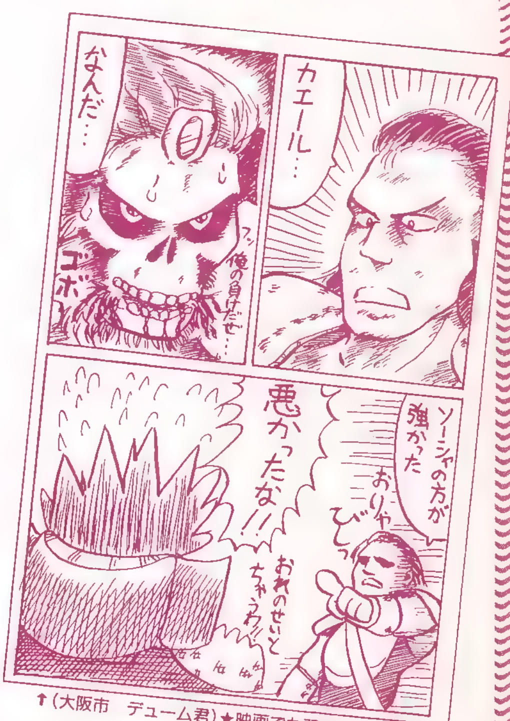
No KIDDING!

ある日、私と妹はゲーセンへ行き、私はワルキューレを始めた。しばらくすると小学生が2、3人やってきて、あきらかにのぞいていた。私は別に気にもせんでそのままゲームをしていた。しばらくすると小学生は消えていた。

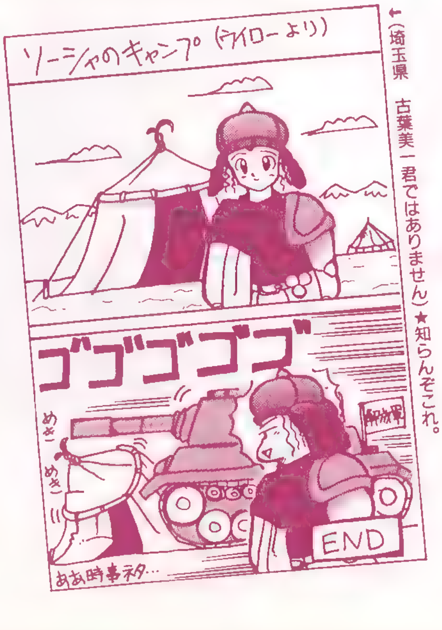
あとで妹に聞くとその小学生は「ワルキューレをやりたいなァ」と言っていたらしい。そんな彼らに妹は「のぞいてんじゃねェよ」と言ったらしい。

妹の〜小学生相手にガンをとばすなっつーの。

（東京都　かえるのぬいぐるみさん）



↑（大阪市　デューム君）★映画でも弱かったような…。



←（埼玉県　古葉美一君ではありません）★知らんぞこれ。

パロゲー番外編

はまきた原人の
南アフリカ共和国ゲーセンリポート

☆とゆーわけで行ってきました、アパルトヘイトのメッカ（笑）南アフリカ共和国へ。

いやーやはり国もすごいとゲーセンもすごいです。ゲーセンも完全に白人用と有色人種用と分かれていて、白人用がベルサイユ宮殿みたいな豪華さなら、有色人種用は場末のゲーセンとゆー徹底ぶり！

いちおう日本人は特別待遇なので（名誉白人だって！ うれしいーっい!?）、白人用にも出入りできるが、Ⓚマークのあるゲーセンには入らないこ

君のあなたの バイオレンス度 チェーーーック!!

❶後ろから近づいてきた友達にヒジうちをくらわしたことがある。
❷ブルドッグなどの動物にまたがって頭を殴り回したことがある。
❸ビール瓶、ナタ、バットなどを持つと振り回したくなる。
❹実は飛びげりが得意。
❺「波動拳！」とポーズをとったら目の前のおぢさんがふっとんでいった事がある。
❻電車の中で皮ジャンの男を見ると無性に後ろげりをかましたくなる。
❼倒れた人を徹底的に蹴りまくったことがある。
❽手榴弾が直撃しても一発ぐらいなら耐えられると思う。
❾中国人は皆拳法をつかえると信じている。
❿おすもうさんの首をひっつかんで投げとばしたことがある。
⓫高鉄棒にぶら下がるとなぜかみんな離れていく。
⓬今だから言うが私は収容所から脱走してきたんだ。

さて、0の数が…

0～2の人…水色ブロック　セーフです、良かったねえ。
3～5の人…ジェニファー　セーフだとおもうでしょう？ところが…
6～8の人…メガクラッシュ　ちょっとやばいかな、いやまて、ちょっとかな？
9～10の人…キノコ型オプション　やばすぎます、あ、こら！近づくんじゃない!!
11～12の人…未来ねーさん　波動拳を教えてくれー!!あ、嫌ならいいんだけど。

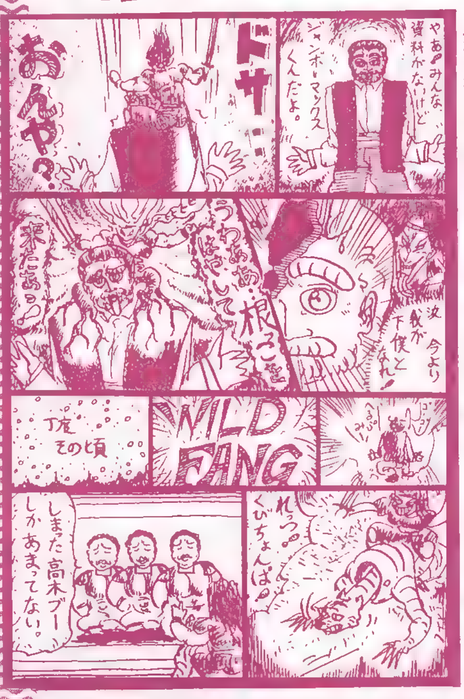
（大阪府　中村雅信君）



➡（大阪市　山三君）★なんか、そっとしておいてやりたくなる寝顔である。



➡（神奈川県　Z君）★ふと気づいてみれば、そこにもドラマはある。



⬅（北海道　ちょっぱあ卍君）★……。



➡（神奈川県　炎の男君…前回までのあらすじ／武神による占領下の人間界では保健体育の教育水準が極限まで低下していた。だが!!ついに決戦の時が来たのだ!!）★…。

と！

ここは恐怖のKKK団の経営するゲーセンで、こんな所に入ったが最後、次の日には喜望峰に水死体となって発見されてしまうぞ。

ゲームはその筐体までもがお国柄を反映していた。白人用はコンパネに純プラチナを使用し、ボタンにはそれぞれルビー、サファイヤ、エメラルドがはめこまれており、ジョイスティックには18金の台に大つぶのダイヤをあしらってあった。

だけど、こんなボタンで、こすりができるのだろーか？

ゲームの種類も、また徹底してるものがあった。

白人用にはすでにドラゴンブリードやファイネスアワー、フラッシュポイントなどがあったが、有色人種用には1レバ1ボタンのコンパネが付いた筐体（いわゆるインベーダー筐体）にアミダー、スキャンダルマン、第3惑星、などよくわからん超オールドゲームばかり入っていた。

たまーにニューゲームがあったが、ハングオン筐体に入ったストライダー飛竜など、どーやってプレイするのだろうか？　単なるイヤガラセとしか思えない。他に、アウトラン筐体に入ったサイバリオンなどもあった。

またゲームの内容（プログラム）も大幅に変更してあった。

特に目立ったのがストリートファイターである。なにせ、マイクがジャブ1発で死んでしまう！　まーそれはいいとして、イーグルが回転攻撃をしながら高速波動拳を連発で撃ってくるのにはまいった。他にもジョーのソバットにプラズマ粒子切りが加わるなど、何故か白人が異常に強くなっているのだ。

とゆーわけで、私はもう二度と行きたいとは思わないけど、行きたい人います？

（静岡県　ほとんどやけのはまきた原人）

★するどい切り口お見事。私も名誉白人にはなりたくなーい！　TM



1989／11月号　89年9月30日発売

続けざまに続編大放出だ！君の眼の焦点は合ってるか



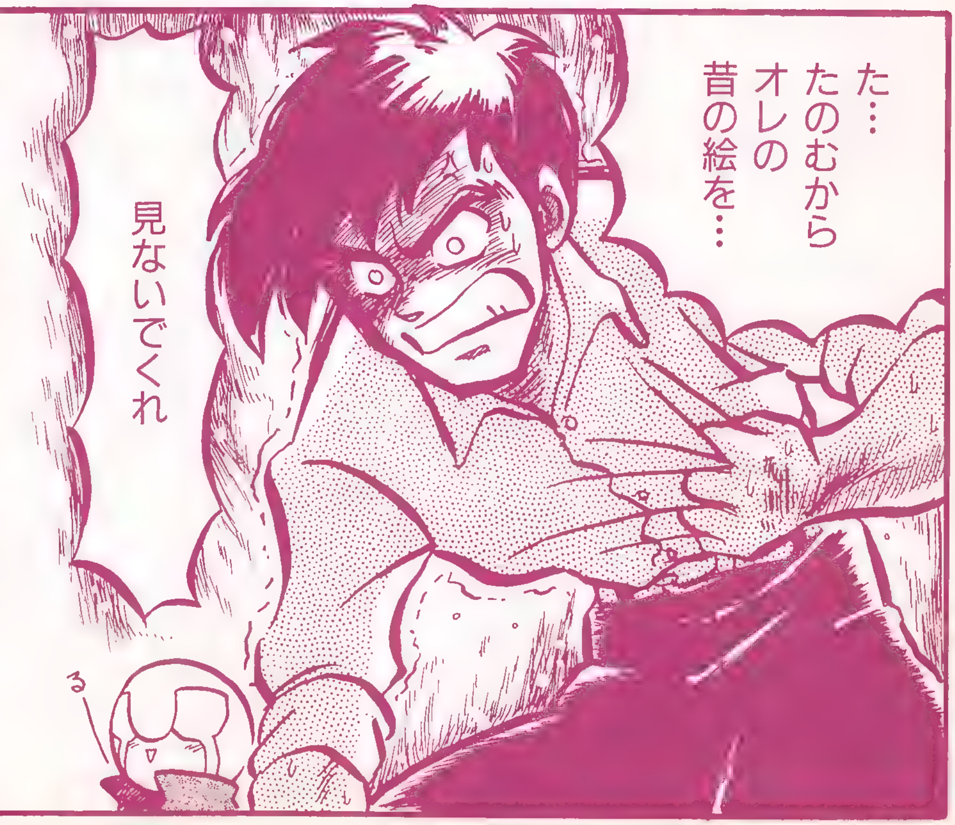
《懐かしき棒に振った日々》
「レベル15…14まではケタ違いに難しい問題。1カ月悩んだ末にあきらめた人もいたようです。あと1つ、と思いつつ1日過ぎ2日過ぎ、日に日にヤル気を失っていくという読者の悲壮な叫びが、解答の中から聞こえてきましたが、それを自力で乗り切った人は感動が違うことでしょう」
（詰めテトリス解答発表より）

なにやら続編ものがバリバリと出てきたころである。
〔297P.〕『戦争はゲームで』…今ではすっかりゲームは一般的になってしまって、こんなふうに「現実とゲームを混同して…」みたいに言う人もめったにいなくなった（もっとも家庭用でリアルな戦争ものが出てないから、というのもあるだろう）。
しかし、こうなってしまうと逆にゲーム側が「数の論理」で押してるようで気になる。「ゲームはゲームにすぎない」と言い切れたのも、「ゲームと現実を混同」しないような努力があったから、と思うのだ。市民権を得たからといってなにも考えず作って、遊んでだけではまずいのでは？
〔299P.〕『このメーカーの麻雀は変である。デモを見ていると、とても常人が考えているとは思えない。やっていることが凄い。犯罪である。ダイナックスはその存在自体がまーじゃん界の謎である』…いや、その通り。「華の舞」とかね。
『誤植には気をつけます』…つけてるんです、本当に。情報をもう1カ月遅らせるか、編集部員が全員編集部に一生寝泊まりしてればもう少しへらせると思いますが。それができなきゃ、笑いのネタにするしかないでしょう？（TAS君、読んでますか？誤植より、もっと本質的な問題だと思うんですが）。あー、マジになってしまった。いかんいかん。
『しょせんオンナは、マショウのものか――』ひところ、一部ではやりました。
〔300P.〕最下段『アンドアジェネシスはこんなに小さかったのか』…く――。あるある。
〔300P.〕『今月のおめでたい人』…今だから言ってしまるが、侯王その2（2コマ目で飛び上がってる奴）は私だ悪いか。その1は転清氏である。青春のほろなさけない1ページ（半ページ）だあね。手軽にできそでできないのがミソ。

古葉美一の証言

アイランドに初めて投稿したのは高校生のころ、まだオタやんが担当だった時代。当時はまだまだ投稿者全体の絵のレベルもイマイチ低くて自分でも入り込める余地があった。
掲載された自分の絵はどれもこれもツッコミを入れられたらキ●ガイになりそうな代物。絵のレベルもさることながら内容の恥ずかしさに思い出すたびすじりもじり、狂ひ声をいだして全裸ではしりまはり舞ふこの有様。
いかんいかん恥ずかしさのあまり日本語がおかしくなってきた。きっと今描いている絵だってしばらくすれば見るのも嫌になるんだろうなあ、うわあ俺ってけっこう暗いなあやだなあ。描いているときは「俺って世界一うめえ」とか考えながらペンを走らせてるんだけどなあ。←おいおい。

古葉美一



ゲーメストアイランド


「戦争はゲームで」
興奮、やるかやられるか
若い世代
戦中派は批判
兵士たちと機関銃で撃ち合うのが人気の戦争ゲーム

そんな訳がない！あまりに短絡的な・・・

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

「戦争はゲームで」興奮、やるかやられるか

平成になって始めての八月十五日。若者たちにとって戦争はますます遠い存在になりつつある。道内都市のゲームセンターでは、若者たちがスリルを求めて戦争ゲームに群がり、ハイテクを応用した本物そっくりの画面で「大量殺りく」を楽しんでいた。

札幌市中央区のあるゲームセンター。十数台のゲーム機に無言で向き合う若者たちの姿があった。同市内の高校三年生（十七）のお気に入りは空中物ゲーム。米海軍のジェット戦闘機をまねた座席に座り、ひたすら敵機と撃ち合う。「何がいいって？やるか、やられるか、のスリルかな」。学校で面白くないことがあると来る。「敵機にきらいな先生が乗ってるつもりで撃つとスカッとする」という。

そばでは休暇で千歳から来た陸上自衛官（二二）が黙々と市街戦ゲームに熱中していた。迷彩服の兵士たちがリアルな動きで襲ってくる。自衛官はほとんど無表情のまま、一人ひとり機関銃で射殺していく。画面には死体の山ができる。「さすがプロ」と言ったら、怒った。「あくまでゲームだ」。

戦中派は批判

こうしたゲーム機に戦争経験のある若い世代は不快感を隠さない。衛生兵として中国での戦いに従軍した札幌市豊平区の無職安孫子登さん（六六）は「本当の戦争は比較にならないほどむごたらしいものだ。ゲームとはいえ、こうした光景は許されないような気がする」という。

鈴木延夫・北大文学部助教授（社会生態学）は「戦争ゲームに熱中している若者たちを見ると、劣等感のはけ口とより強い刺激を求めているようだ。自分は痛い思いをせず、相手だけが傷つく。他人の痛みを感じることができず、現実と非現実の境界があいまいになってしまう」と指摘する。

児童文学者の加藤多一さん＝稚内北星短大教授＝は「戦争ゲームがはやるのは、人間に闘争本能があるからだ、という見方があるようだが、私は違うと思う。後天的に学習されるのだ。戦前のように学校でおおっぴらに教える代わりに、遊びを通じて体験させ、戦争を平気で受け入れる若者を育てているのではないか」とマユをひそめる。

☆これは今年の8月15日（終戦記念日）付の北海道新聞に掲載されていた記事です。

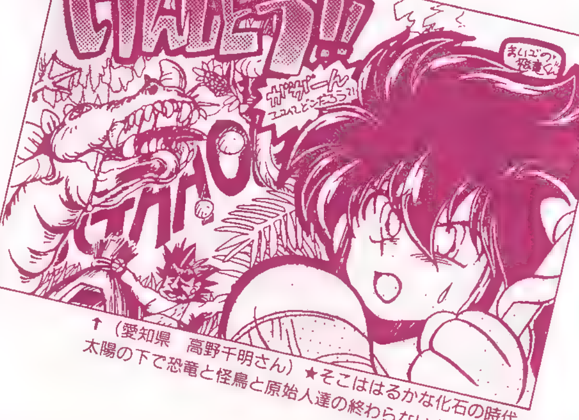
僕たちプレイヤーがなぜゲームをするのかというと、敵を倒す快感とかストレス解消のためというのもありますが、本質はゲームデザイナーの仕掛けた"罠"、敵の動きや制限時間などの幾多の妨害に挑戦する、いわば知恵くらべのような楽しさの為だと思います。それに、プレイヤーはゲームはゲームと完全にわりきってますから、誰も「戦争を喜んで受け入れる」ようになったりしませんよ。

この記事を新聞に掲載したような人々は、恐らくビデオゲームというものを知らない、プレイをしてもいない人々でしょう。僕に言わせてもらえば、そんな人たちにゲームを批判してもらいたくない！読む人は、「北大助教授」とかの肩書きのために、こういった意見をまにうけてしまうでしょうし。そんな意見が堂々と新聞に掲載されている事がどうにもたまらず、お手紙しました。

（北海道　XAQ山田君(当)）

★最近、「現実と非現実の境界のつかない若者」の問題がよく話題にのぼります。（ちなみにNHKの『おはようジャーナル』からも「ゲームに興じる若者たち」という事で取材が来て、バビことバイオとぜんじさんがしばし朝のお茶の間をおさわがせしました。偶然見た人もいるかもしれませんね。）

趣味の影響とかいうよりも、本人の精神的成長が問題になるべきだと思いますけどね。この機会に、この問題を親子同士で話し合ってみるのもいいかもしれません。



↑（愛知県　高野千明さん）★そこははるかな化石の時代、太陽の下で恐竜と怪鳥と原始人達の終わらないカーニバル。

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

昔のNGを読み返してたら大船キャロットの紹介があって、「彼らはあの有名なECMのメンバー…皆も『ZENJI』とか『APAPA』とかいうスコアネームを見た事あるんじゃない？コワイな〜」とありました。そうだったんですか、3年も前からずっと人におそれられるような事をしてた悪人だったんですね。何て奴らだ！

（京都府・波利輪田孤君）

★ひーィ、こりゃまいった…。

カップルなんて大っ嫌いだぁーーっ!!!

☆皆さん、私は今声を大にして言いたい！彼女（または彼）を連れてゲーセンへ来るのはやめましょうっ!! 何故か？それは僕が体験した事実に基づいてお話しましょう。

①うるさいから（実もフタもねーなあ）

うるさいんですよ。どなるんだ、こーいう人達は。狭いゲーセンのなかでどなる声が響くと、あっというまにビックバイパーが全滅しちゃうんだな、これが。

●今までどなったカップル　26組中24組

●なんらかの被害を周囲に及ぼしたカップル　24組中17組

②体当たり攻撃を仕掛けてくるから

人がプラスアルファで一生懸命ジターにならないようにしてるのに、体当たりでジターにしてくれちゃうんだ、カップルさんは。男の人がいるから文句も言えないしね。

●今までに体当たりしてきたカップル　26組中20組

●なんらかの被害を及ぼしたカップル　20組中19組

③おどしをかけるよーににらむから

人が一生懸命にゴールデンアックスのねーちゃん操ってるのに、後ろから〝早く終われ〟ってにらむんだ。そーいうことされると囲まれちゃうんだよね、ドラゴンに。

●今までににらんできたカップル　26組中25組

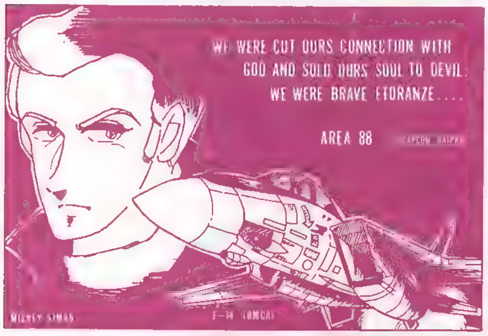
●なんらかの被害を及ぼしたカップル　25組中7組

と、僕は多大な被害を被ってるわけで…どうせ僕のひとりよがりでしょうが、やっぱりカップルなんてどわいきらいだぁー!!

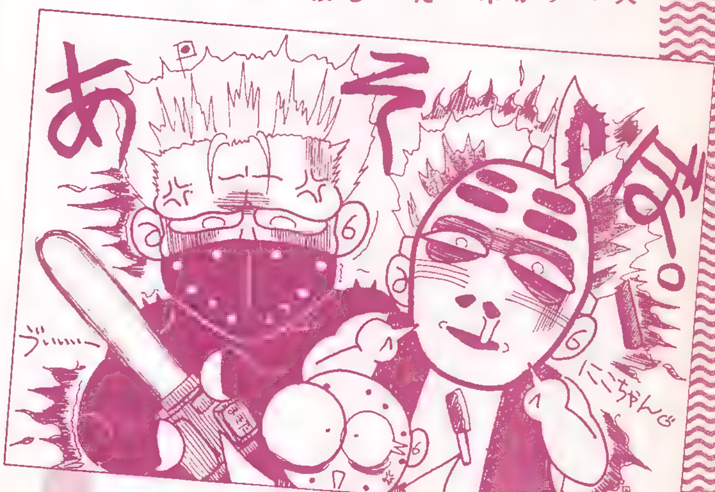
PS・皆さんの反感を買う事はわかっています。どんとこい！

（神奈川県　サブリット君）

★き、君それはもしかして単なるヒガミでは!?（一体どっから出てきたんだ、この数字は…）うーん、でもやっぱ幸せ一杯の方々には何言っても構わないだろ。うん。テレカをあげましょう。（当）



↑（福岡県　機忍・桔梗屋君）★その日俺達は神を裏切り、魂を悪魔に売った――。



（熊本県　荒尾梨之助君）★あぶない目をしてる…。

炎の復讐者（リベンジャー）再び!!

☆私のことを覚えていらっしゃいますか？7月号アイランドで誌上報復宣言をさせていただいた者です。

あれからますますテトリスをやりこむようになり、7月30日にはようやくラインは、スコアは百万近くまでいき、「これで彼女達に勝てる！」という自信を持って、8月5日に再び徳島に帰りました。

ところが、滞在期間の3日の間、例のゲーセンおよび他のゲーセンに彼女達の姿を探しましたが、どこにも見当たらないのです。5日に予定を延ばして待ち続けましたが、現れませんでした。

見知らぬ女の子に「テトリスのうまい子知らない？」と聞きまくりましたが、皆私を「なんだこいつ！」といわんばかりの目で見るのでした。

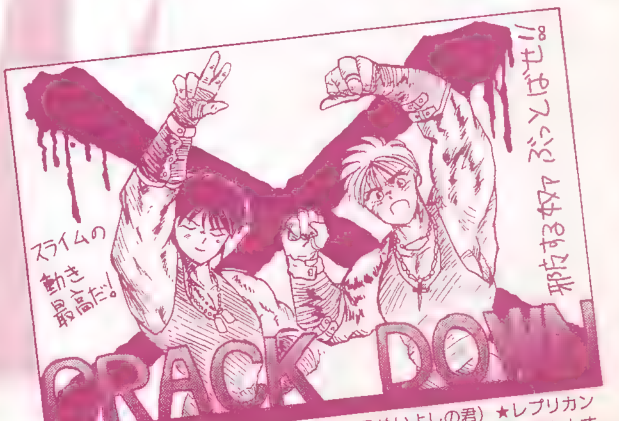
（あったり前じゃーん!!（東））

私のプレイを徳島人達に見せてギャラリーを集めたところでむなしいだけのような気がしました。「なぜ、彼女達は現れないんだ！」私は考えました。その理由に、まず、徳島にはゲーメストを売っている本屋が1つしかない！さらに、ゲーセンというよりゲーム自体置いてあるところが4カ所しかない！つまり、前の報復宣言が彼女達に知られていないのではないか…。

最後にもう一度！徳島県鳴門市のジャスコだ！そこにいたテトリスの2人組の女子高校生、今度は正月にもう一度来る！そのときに再び現れて勝負しろ！それまでせいぜいテトリスの腕をみがいて待っていろ、はっはっは……。

（大阪府　阿部陽太郎君）

★うー一体何なんだこの執念は!?ただごとじゃないぞ、このシツコサは…。でも面白いからもっとやってほしいねー。



↑（大阪府　そめいよしの君）★レプリカントどもに魅入られた、腐ったこの街をおとす。

あなたの天地を喰らう度チェッ〜〜〜クゥ!!

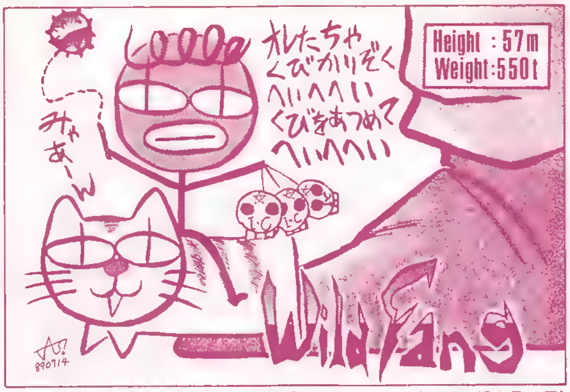
（タカさんチェックの言い方）

❶力を入れる時は「ぬぬぬぬぬ〜！」と言う。
❷自己紹介で「私こそは〇〇〇〇なり〜！」と叫んでひんしゅくをかった。
❸仮面ノリダーの色爆弾を見て「ノリダーも策略が使えるのか…」とつぶやいた事がある。
❹そうじの時間に「うりゃーりゃりゃりゃりゃ〜」とホウキをふり回して先生に叱られた。
❺果汁グミのオレンジ味を食べて「もうすぐレベルが上がるぞ！」とほざいた事がある。
❻ケンカに勝つと、必ず「貴様はオレに指１本ふれることもできん」と言う。
❼逆に負けると「まだ負けたわけではない」とか「ちっ！ちょっとした不覚」とか言ったりする。
❽暴走族を見て「あ、黄巾賊だ」と言った事がある。
❾感電しながら「ぬ、ぬおーなんだこのわきあがる力は！」とか思ったりした。
❿腹の立つ先生をやっつけて「敵将〇〇うちとったり〜！」と叫んだ（コワイ!!）

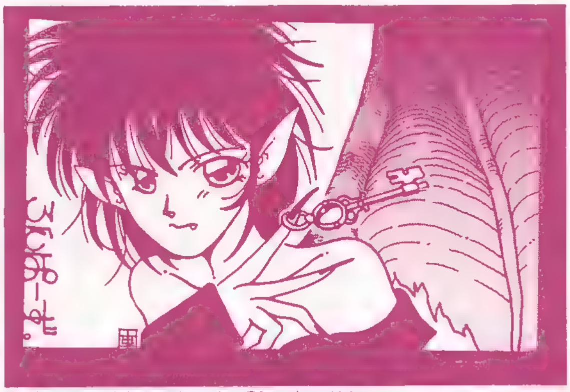
さあ、君のレベルは?

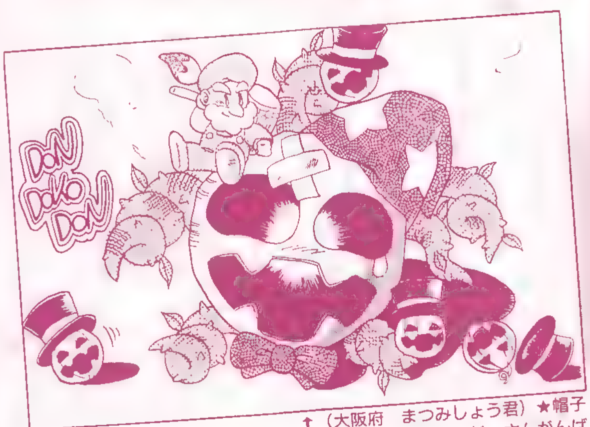
あてはまる項目が…
0の人…えらい！まじめだ。中国で生きていけないぞ。
1〜3の人…単なる調子のり。修業が足りない！
4〜7の人…あぶない人だ。馬を飼ってるんじゃないの？
8〜9の人…健康のため、天地の喰らいすぎに注意しましょう。
10の人…「天地を喰らう２」製作快調!!
（大阪府　SPECIAL TURBO−㊙君）

★口ぐせってこわい。ワープロの変換キーを押すたびに「でりゃ！」「でりゃ!!」と叫ぶ私。

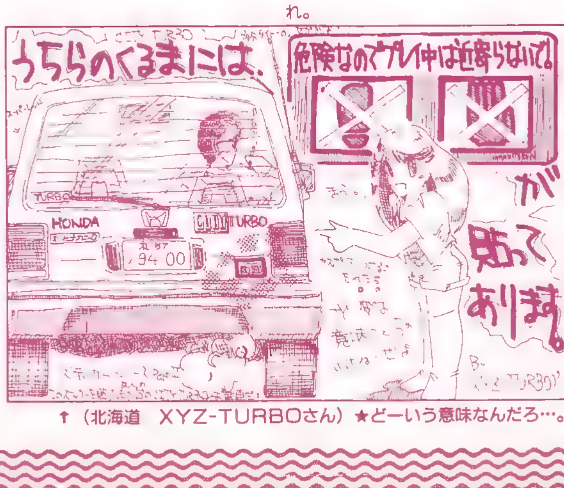


↑（大牟田市　FEY「だって好きなんだよう」TAS／君）
★今後は誤殖には気をつけます…ゴメンなさい。

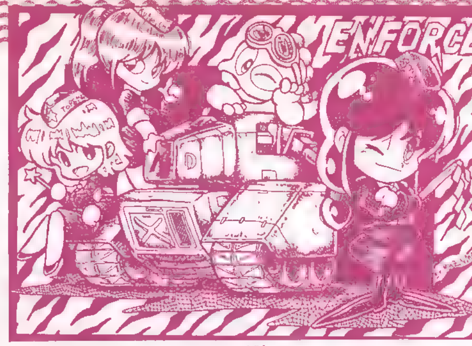

↑（大阪府　単気筒89年型改君㊚）★しょせんオンナは、マショウのものか──（ルパン談）



↑（大阪府　まつみしょう君）★帽子のしっぽがいーよね。じーさんがんばれ。



↑（北海道　XYZ-TURBOさん）★どーいう意味なんだろ…。



↑（大阪府　MAZINMAN君）
★タイトー遊撃走破チーム、発進します♡

まーじゃんビデオ発売記念!?

まーじゃんゲームの謎

☆最近まーじゃんゲームは内容がエスカレートする一方だが、昨年のアニメ調キャラから今年は実写感覚のリアルタッチキャラへと、すっかり流行が移っているようである。（しかしなぜかアイドルキャラものの場合、工藤静香がよくやり玉にあげられる。）

「放浪記・掟」や「麻雀クリニック」でアニメ路線を定着させたホームデータだが、ここへきて唐突に、あの実写調キャラへと変身してしまった。なぜだ?実はかなしがっているファンもいることであろう。

話は変わるが、実は日本物産なみにまーじゃんゲームを出しているダイナックスを君は知っているか?4月号まーじゃん特集に掲載された「雀遊記」を手掛けたメーカーである。このメーカーの麻雀は変である。デモを見ていると、とても常人が考えているとは思えない。やっていることが凄い。犯罪である。ダイナックスはその存在自体がまーじゃん界の謎である。

これは余談であるが、「〇〇のVGMは聴けばすぐ〇〇だと分かる」とよく耳にする。カプコンなどがよくそういわれるようだが、一番それが分かるのは日本物産である。これは断言できる。（私は日本物産のVGMがかなり気にいっているので、あえて書かせていただいた。）

しかるに、まーじゃんゲームには、メーカーが違うはずなのに、なぜか日本物産の音楽が鳴るものが多い。これらはやはり日本物産が開発したのだろうか?だとしたら、日本物産の開発ペースは凄まじい。

最後の謎。まーじゃんゲームは、たいがいまーじゃん専門のメーカーしか出さない。タイトー、セガといったメジャーなメーカーはなぜか出さない。なぜだ?結構凄いマージャンができそうなのに…。

私はLVDゲームの復活とこのことに期待してやまない。まーじゃんビデオも出たことだし、「ザ・野球拳」のビデオがでないだろうか。

（愛知県　臥竜戦士オスカー君）

★むー、するどすぎるつっこみ。一時異様な盛り上がりを見せたまーじゃんゲームだけど、また楽しく燃えるようなヤツが出てきてくれないかな。

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

GOD鈴木さんがFLOSHに見開きで載ってましたねー。ゲーメストもすげーメジャーになってしまった気がするんだけど…写真がまたその道の達人らしくていい!!

(静岡市　へるぱぁ(酉)君)

★別に浮気の現場を見つかったんじゃなくて、「テトリスの神様」として載ったんだよ。写真の山積みにされた百円玉には大笑いでした。

みなさんゴメンナサイッ!

☆突然ですが、全国10万人の読者および編集者の皆様、ごめんなさいっ!私、藤原城嗣は8月7日ゲーメストの招待を受けてオペレーターの方々との会談に出席したのですが、役目をまったく果たせませんでした。(自分で発言しながらも「うわぁー何言ってるんだぁこいつはッ」と思ってしまうというヒドい状態だった。)

私の場合、去年の懸賞論文でゲームフリークの意見を代弁したことを買われての招待ということだったのに、発言はすべて自分の好き勝手に終わってしまいました。これはもうゲーメスト関係の全ての方々に対する裏切りであったなぁと思い、こうして謝罪している次第です。

そんなわけで、アイランドやコミュニケーションノート等々で吊るし上げられるのは覚悟の上ですが、ただ、私だけを見て「やっぱり女にゲームはわからねえや」などと思うのだけはやめて下さい。代わりに岡見頼子嬢やB-JAX嬢を招げばきっと私の256倍くらい有意義な発言をしてくださったとおもいます。とにかく、ゴメンナサイ。…しかし、この汚名挽回は必ず…と、こりていない城嗣なのでした。

PS:ぜんじさん、風邪ひきの御様子でしたが、お体を大切に…。

(鹿児島県　藤原城嗣さん)

★そんなー、あれだけ自分の意見が言えれば立派なもんですよっ。わざわざ遠い所をありがとうございました本当。

うげ! 入賞!? うそ! いや、でも…うれしひ♡

☆どおもゲーメストの皆さんこんにちは。あ、別冊ですのね。え、女の子。初めっから走るねこの人は。んとに。まーいーけど。

ところで8月号に私の本名が。しかもグラIII入賞。きゃーなぜなぜなの!私は送った覚えはある。はっきりいって。だがはじめはうたがった。うげーうれしい。いや、もし9月号あたりに訂正のお知らせなんてのってたらどうしようでーいコナミのお茶目さん。でも載ってなかった♡

いや、ひょっとしたらも「一人藤本将景ってーのがいるのかもしんない。いや、こんなケツの穴の小さいことでワいかン、男子たるものもっとこうガバッと…。あう(なにがガバッなんだろーか。)

とにかく、ここにきてアレはオレってことに決定ラッキー。でも、うれしい。個人的にデザインの専門学校にかよっているわけだし、やっぱりなんつーかこうガバッ、ぢゃなくて認められたとゆーか、ある程度自分のデザインなわけだし本当にウレシヒ。まぁあとはグラIIIはやく見たいなー。

んでそれみて「アレのアノ部分はオレのかな うひょ♡」なんて全国のアイデア送った奴が思うワケだコレがぁ。そんなときは「お父さんだよっ、うるるう」とかいってやさしく抱きしめてあげましょー。(人がやってるときにはしてはいかん。)

期待せよ。秋!!ビックバイパーがまたまたくるぜっ。

(高知県　あなたのMASAKAGEくん)

★むーやるねキミ。次の機会はいつになるのかわかんないけど、諸君もその時の為にアイデアを磨いておくとヨロシ。

ゼビウスと仲間と情熱のあの日へ!

☆皆さーん、聞いて下さい!!なんと我がPCキャロット和歌山店に、あの、あの「ゼビウス」が帰ってきたのです!

それは私が8月19日に久振りにキャロットに遊びに行ったときでした。

ドラスピをやっているとき、ふと何かを感じた私は、ちょっと右側を向いてみると、ものすごくなつかしい画面が目に入ったのです。「おおっ!、ぜ、ゼビウスだぁ〜!」ほんと、ドラスピPLAY中だというのに一瞬時が止まってしまいました。

そしてドラスピをクリアしたあと、さっそくゼビウスに惜しげもなく100円入れてプレイしましたが、トロい!とにかくトロい!「あれ〜こんなにトロかったっけ?」そう思いながらも頑張ったけど、とにかくトロくて撃ち逃がしが多いのなんの!昔は「全滅娘」といわれるほど撃ちまくっていたのに…やはり年には勝てぬ…(おいおい)。

そんなんで早々にゲームオーバーになってしまった。でも、なつかしいなぁ…。昔、ゼビウスに燃えていた時のことを思い出してしまいました。

仲間みんなで集まってソルやスペシャルフラッグを夢中で探したこと。みんなであそこにもある、そこにもあるって、ちょっとでも新しい情報が入ったら知らせあったりして…。

もう、ゼビウスやるっていったら、腕のたつ仲間と朝からゲーセンに立てこもり、あたりが暗くなるまで頑張ったもんです。PLAYの間、トイレに行くっていえば交替し、腹へったといえば交替しってカンジで、まさにハイスコアは仲間の協力の賜物だった。私は下手クソで四百万くらいがやっとだったけど、みんな下手だ下手だっていいながらも一生懸命協力してくれたし、見守ってくれた。

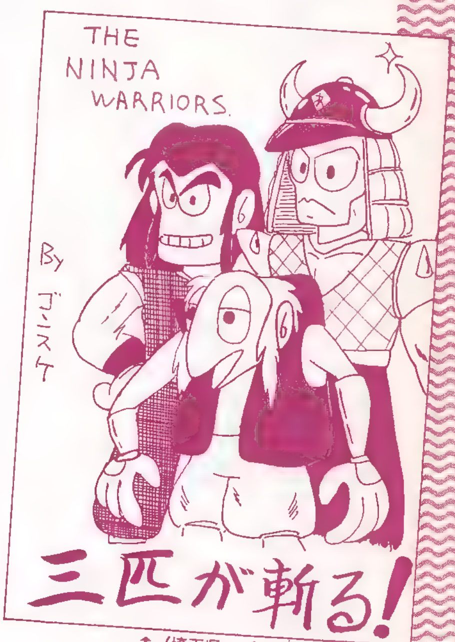
あれからもう7年だっけ?この夏の日にもう一度ゼビウスに会えて、昔の想い出が一気によみがえってきて、思わず涙が出そうになってしまいました。

今こうしてゼビウスを見ると、こんなにトロかったかとか、アンドアジェネシスはこんなに小さかったのか、とか思ったけど、なぜあの頃あんなにゼビウスに夢中になったかという問いは、頭の中に出なかった。いろんなデマなんかも飛び交って、それを真に受けて必死にためしたり、いろんな楽しみがありました。

謎だらけのちょっとイジワルなゲームだったけれど、私を含むたくさんの人々を夢中にさせたこのGAME。ゼビウスってやつは、シューティングゲームの名作ですね!だって7年ぶりにキャロットに帰ってきて、まだプレイしてくれる人がいるんだもん。この日、思わず7年前にタイムスリップしてしまった私でした。

(和歌山県　ORS-Y・Oさん(当))

★ゼビウスというと、今では画面を見た事がない人も中にはいるかもしれないね。まさに昔のゲームから今のゲームへのターニングポイントになったといっていいスゴイゲームだったんだよ。大切な時ってのは今でも昔でも、心に残ってるもんだ…しみじみ。



↑(埼玉県　ゴンスケくん)★いいかもしんない。ねえ、おさむらい。

こちらこだわり派

READER'S OPINION

僕は、とあるゲーセンでバイトをしているが、最近治安がよくない。人の傘は持っていくし、財布はなくなるし…。これらをなくすには、やっぱり一般客の協力が必要なんだよね。見つけたらすぐ言ってほしい。そのために僕等がいるんだから。

（愛知県 ヘカトンケイル君）



↑（兵庫県 みさわぽこさん）
★みょーに色っぽいですねぇ～。

ナイス先生！心意気がしみるぜ

☆ある日、学校がえりに友達とゲーセンにいきました。何度かプレイして、最後に忍者龍剣伝を1回やって帰ろうということになりました。

僕が赤忍を受け持って、3面のカジノのミュージックに合わせて敵をサクサクやっつけていたとき、友達が「やべー先生がきた！」といってサッサと帰ってしまいました。

僕が仕方無く続けていると先生がやってきて、「コラ菊地、こんなところでなにやってるんだ」と後ろから言われましたが、「ゲームです」と言うわけにもいかず黙ってゲームに集中しました。

と、先生が隣の席に座ってきてしまい、さすがに無視できなくなって話しかけようとしたら「菊地は本当にゲームが好きだな」と先生が言いました。そのとき僕は怒られることしか頭になく、その言葉に驚きました。そしてゲームが終わると先生は「今日はもう帰れよ」と言って帰ってしまいました。

つぎの日は、学校に行くのが最高にいやでした。朝のホームルームから、いつ先生に呼ばれて生活指導を受けるかとビクビクして待っていましたが、結局何事もなく1日が過ぎました。

放課後、昨日の先生に聞きにいってみると、「あれは先生だけが見たことにしておくよ」と笑い、「実は先生もゲーム好きなんだ。だから菊地の心が良くわかるのさ」と自慢するような口調で言ってくれました。

そのとき僕は最高に感動しました。先生にもゲーム好きな人がいるなんて思いも寄らなかったから。この先生はもう五十才近いのですが、先生に限らずこういう大人の人がますます増えるよう、社会が変わっていくことを期待します。

（北海道 菊地ケイ君）

★黙って通じる心と心ってね。イキな先生もいたもんだ。



↑（埼玉県「雷さんありがとう」藤原ひさし）
★嫌いな食べ物はマイケルジャクソン／（7月号P．50㊥）

私はついに…やりました!! 夢の2周クリア

☆突然ですが、7月26日のことです。私はついにイメージファイトで2周クリアを達成いたしました。今頃になってではありますが、私は普通の人よりもかなり遅れてこのゲームを始めたため、今日にいたってしまったわけで…。

思い起こせば1日3回のプレイを3カ月ちょっと続け、使った小遣いは金額にして約1万円…第一の難関は2－4でしたが、今ではもう後半復活も可能です。

感動といえば、何といっても「泣く子も黙る、マニア殺しの2－7後半獄門地帯（内輪では血だらけ駐輪場）」をクリアした時です。アメーバ野郎を殺さずに抜けるという自分独自のパターンが完成したなど、それはもうたとえようのない感動でした。

ENDINGはチェル〇プに次ぐ悲劇の英雄。救出寸前での爆発、そして青い地球を背景にしてのNAMING！私の夢、2周クリアプレイヤー、真のイメージファイター！に乾杯!!アイレム！・Fスタッフの皆さん、ありがとう！

通信：翌日ゲームセンターにいってみると、イメージファイトは消え去り、ドラゴンブリードが入荷されていた。まさに、土壇場での2周クリアであった…時代の流れを感じる今日この頃。

（埼玉県 YOU－WE君）

★難関が険しいほど抜けた時の感動も大きい。努力がむくわれるゲームにしてねっ。（先日、やっと飛竜がクリアできたんだよーん、ラッキ♪）

時間に追われて何が楽しいの？

☆9月号のウイニングランの特集を見て、ナムコへの怒りが爆発したので、それについて書きたいと思います。

それは、「プレイ時間と売上げのバランスを考えると…」と言うセリフの事です。こんなセリフが「本格的F1シミュレーション」を作った開発から出るとは思わなかったからです。

ウイニングランは、操作などは凄くリアルで自分がA・セナにでもなった気分になれるし、スリップストリームについて380km／hなんかになるのはとても快感です。あの高速グラフィック、2つの68000CPUに40MHzの高速DSPなんて物がついているポリゴナイザーにも感動して、5年の開発期間というのにも驚かされました。そこまで気合い入れて作った開発の人があの言葉なんですから、「遊びをクリエイトするといってもしょせんはお金なのか」と思ってしまいました。

もっともっとゲームについて考えてほしいと思います。会社の人達は「少ない時間で満足できるゲームを…」なんていってますが、実際1分でゲームオーバーになるようなゲームで、どうやって満足するのでしょうか。「時間を忘れさせる」と言っても、1分ではすぐ現実にもどってしまいます。

最近のケジメのない政治家でさえ暴言は取り消すのですから、あんなセリフを言った人は謝罪してほしいと思います。プレイヤーの「より本格的なものを作ってほしい」という願いを壊したことに。ファンの方々は、いろんな意見を書いてほしいと思います。こういうことで討論するのもいいことではないでしょうか。

（札幌市 笹錦洸君）

★会社の立場、プレイヤーの立場…それぞれの立場に立って意見をかわすってことは大切だと思いますね。

世界で一番くそあつい昼下がり

クラットダウン

STORY

くらっ…ぽて。ああ、また貧血で倒れてしまった。どーにかしてこの貧血を治さなくては…よーし、もう薬に頼りきりの生活はやめだっ！オラァ体鍛えて、脱・ヒンケツァー（貧血＋ER）を目指すぜ！（ちなみにクラックダウンとは内容的にまったく関係ない）てなわけで、君は1人の貧血少年となって、貧血を克服するために様々な難関をくぐり抜けるのだ。全4ステージだが、なめてかかると二度と朝日を拝めないぞ。

1面

最初のステージは**朝の全校集会**だ。

校長の長い話を終りまでぶったおれずに聞きとおせばクリアだが、君の回りのヒンケツァーはバタバタ倒れてプレッシャーをかけてくれるし、運の悪いときは校長の次に別の先生が出てきて追加の話がはじまっちゃうときがある。これはノーマルかハード設定かで違ってくるらしい。

2面

次のステージは**炎天下の草むしり**だっ！

これはちょっとキツイぜ。貧血に加えて、立ち上がった瞬間"立ちくらみ"なるガッデムな現象が君を待っている。アイテムとして麦わら帽子が出現するが、これは日射病のみを予防するもので、貧血とはなんら関係ないので気を付けるように。

3面

これはハードだ**炎天下の土木作業**

一般人でもキツイのにヒンケツァーにはなおさらだ。頑張ってツルハシをふるってくれ。一定ノルマをこなすと休憩できるが、サボっていると現場監督の「無駄無だむだァ——っ!!」の声と共にはりたおされちゃうぞ。完全に労働基準法を無視したノルマだが、文句いっちゃいけない。現実はきびしいぞ。

3面

これはハードだ**サハラ砂漠横断**だ!!

これはもうヒンケツァーの常識のワクを300kmぐらい凌駕しているぞ。アイテムは磁石と水だけ！ラクダや車を使おうなんて甘いぜエヴリワン。昼の酷暑と夜の激寒に加え、サソリの毒が君のバイタリティーを容赦なく奪うぞ！見事横断し終わったらクリアだっ。果たして君は脱・ヒンケツァーをなしとげ、愛のケンケツァーとなることができるか!?

（長崎県　ダイハードもうビデオ化だこんちくショー買うけどワイド・カンダタ君）

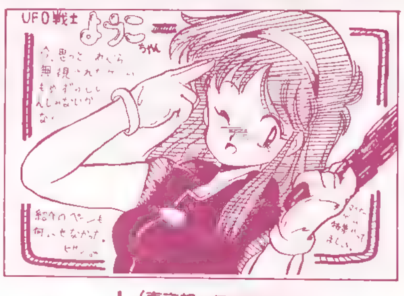
★ぐあ〜〜っ読んでるだけでくらくらしてくるわい!!昔、立ちくらみでぶっ倒れて石で後頭部を強打してハゲを作った記憶がよみがえる…。(当)

パロディゲーム大集合

No KIDDING!



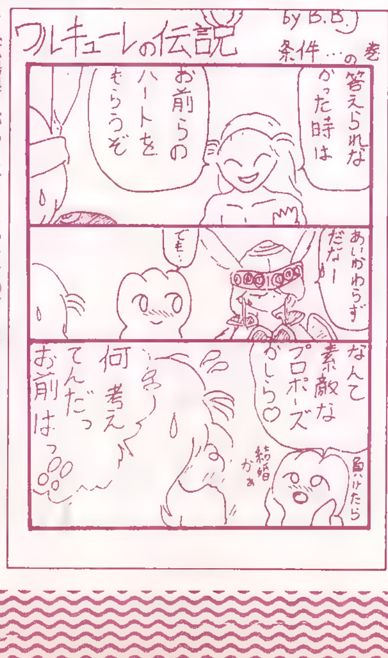
↑（神奈川県　MPS−TAO君）
★5コマ目がいーよな（服脱ぐなよ！）



→（大阪府　SUKEBE魔神君）
★おっと「なんのこれしき」！うーむ、ホクロがない。（ちょ〜マニ）

↓（東京都　桑田鴨志郎君）★この道を先に行くのは俺一人で充分だぜ。





→（広島県　ぶるーべりーじゃむ君(当)）
★毎月たくさんありがとお。



↑（静岡県　どんとすとっぷさん）★ここまで愛してもらえれば、ゲームも本望でしょう。



今月のおめでたい人
ストライダー飛竜のウロボロス
―ストライダー飛竜1面より―

☆このウロボロスは、7月30日に神戸で行われたGAMCON2の後、参加サークルの人達と撮ったものです。初めは普通に記念撮影をしようということだったのに、どーいうわけか「欽ちゃんの仮装大賞」になってしまいました。さー判定はどうだっ！　GAMCON3も激燃えですっ!!（スタジオうぞろい内GAMCON実行委員会）
★こ、これは…すごい!!すごいノリですなー。当日は投稿者の人達なんかも来てもり上がったそうですね。(オプションは単気筒君がやっているらしい）もしかして、知ってる顔がいるかもしれない！（しらじらしい…）

ゲーム・ミュージック全盛期の内、ついにGAMESTも曲を出した!!

「内神田のあきれた男たち!!」

曲目はこれだ!!（全8曲）

1. 鬼となれ!!（歌、石井ぜんじ）　ノリのいい曲だ、みんなも歌おう!!
2. やゝやらしい…。（栗原桃郎）　女性GALSのコーラス入りだ!?
3. 食いしん坊万才（T・J）　食欲がわくぞ!!　真夏の食卓に。
4. 昔はよかった。（山河、植村）　5年前がよみがえるせつないバラードだ。
5. ファッキューメーン（小声）（雑君保プ）　ゲーセンおわらえのイメージソングだ
6. 女王様とおよび!!（TM）　唯一の女性シンガー「ああ、もっとぶって」
7. 人気がほしい（C.C, APAPA）　自分のコーナーへの愛情がただよう。
8. 食いもんスかあ?（漢炎剣とその他）　編集の気持ちがわかるすばらしいフィナーレだ

これはすごい!!必聴モンだ!!なお予約特点として御旅屋カンや大和サンら元編集部員がうたう「ご当番編集長って知ってるかい」のソノシートがつくぞ!!
さあみんなも定価500火星ドルのこのレコードを買うしかない!!

え、もうレコーディング中?
19890806 藤

←（北海道　デサイトマン君㉓）
★なんで私がやらしいのねん。

ひさびさの…パロゲー短編集

○暗い忍者
とにかく暗い。ひたすら暗い。超根暗忍者"黒怒火"のアクションゲーム。

○ラストさ。バイバイ…
彼女と別れるとき、このセリフを言うとかっこいいぞ。逆に、ふられたときに言うのは無様なだけだ。それがどうした。
（埼玉県　遅過ぎた残暑お見舞い過去忍者君）

○サロンパーズ
ロンパーズをプレイ後にはる肩凝り用シップである。ナムコの心使いが見える。

○ゴールデン　アックスボンバー
話は変わるが先日ゲーセンで「アックスボンバー！」とさけんでぶっとんでくるガキに胸元に一発くらわされた。

○たたみかえ　ビッグファイター
畳替え職人ビッグファイターさんの情緒あふれるシューティング芸夢だ。

○ナイトすとらいかー
さらわれた姫を取り戻すため、騎士が酢をのみ虎に変身してイカを倒しにいくシューティング芸夢だ。（どこがだ）
（埼玉県　僕の可愛いウリクル君）
★どんどんゲームから離れていくなぁ…いーけど。

1988/12月号　88年10月30日発売

難解なモノにこそ愛がある 知性がバーストしちゃった



NO.39

CONTENTS

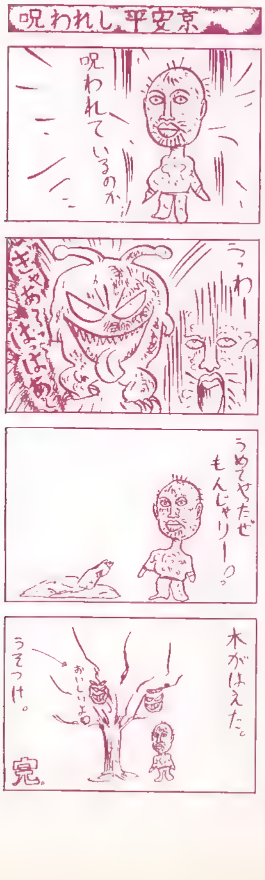
おお、グラIIIかぁー。毎度おなじみAMショーですね。しかしこう、鳴り物入りで登場する続編より、エリア88とかのほうがよっぽど遊べたんですけどねー。ファイナルファイトが「ストリートファイター'89」という名でひっそりと紹介されているのが、なんともいじらしい。

アイランドはというと、おたやんから引きついで半年、いよいよ新年の大幅モデルチェンジを前に、いろいろと画策してる号。

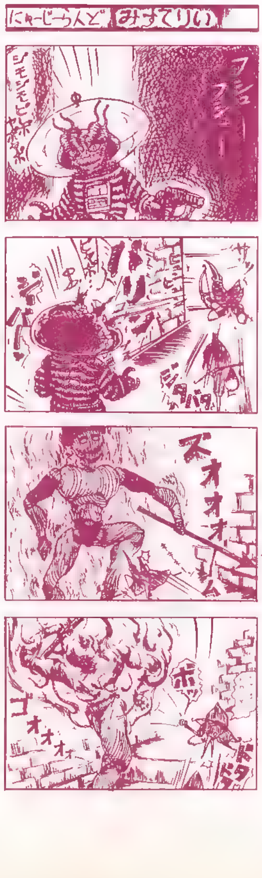
〔305P.〕『サークルに関係ない奴は…』…今にしてみると、ずいぶんと思いきった方向転換をしているものだ。それまでは、"補導員やマスコミ、"不良"やゲームセンターがもっぱら標的とされ、すくなくともプレイヤー自身が1ページ目から批判の対象となることはなかった。それをやってしまっているのだ。ゲームサークルに入っているゲーマーは、ゲーメストの読者にも多いだろう。予供をいじめたりはしないとしても、『ゲームセンターをわがもの顔で占領し、ハイスコアを出すために2時間も3時間も…』などと言われていい気分であろうはずがない。けっこう悩んだが、結局のせてみることにした。

時代の変化、というものがあるように感じたからだ。ゼビウスがあり、テトリスがあった。ファミコンがあり、テトリスがあった。昔のように、他人を気にせずひたすらスコア出しに汲々としているようなプレイヤーは、むしろ少数派なのではなかろうか"たしかにゲーマーは、これまで倫理を問われることがなかった。しかしプレイヤー間でそれを自浄しようとする時代がやってきたのなら、よろしい、流れにまかせてみようではないか。

というわけだ。マニア追い出しの声が聞こえるなかで、「もしかしたら一般客&一般店との共存が可能になるかも」という期待もあったのだが…。









卍大作戦（その2）

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!
MONTHLY SUBJECT

「サークルに関係ない奴はひっこんでろ」こんな集団をサークルと呼べるでしょうか？

☆ぼくがよく行くゲームセンターは、狭い所にもかかわらずサークルがあって、ハイスコアボードやフリートークノートという、いわばゲーマーの落書き帳みたいなものがあったりして、とても活気があっていい所なのですが…。この間そのサークルのメンバーの行動にとてもショックを受け、「ゲームサークル」というものがどういうものであるか疑問に思いはじめました。

ある日、僕はそのゲームセンターで何気なく小学生ぐらいの子供が一人で「ブラストオフ」をしているのを見ていました。その時、あいていた2P側の椅子にその人が座って、漫画を読んでいたのでした。

たいていの人は知っていると思いますが、あのゲームでは障害物に自機の弾が当たると「キン、キン、」とカン高い金属音がします。その台はボリュームが少々高くしてあったのか、その「キン、キン」という効果音も耳ざわりと感じるぐらい聞こえていました。その時、突然2P側の椅子に座っていたその人が、子供を「うるさい！」と怒鳴りつけたのです。

怒鳴られた子供はいきなりのことで訳がわからなかったのか、ずっと下を向いたままだったのですが、その人はさらに「うるさいからとっととやめてでていけ」とまくしたてたのです。

すぐにさわぎを聞き付けたのか、サークルの他のメンバーがやってきて子供を取り囲み、なんだかんだとちょっかいを出しはじめました。

そのメンバーの中には僕の知り合いも混じっていたので、止めようとすると、また別の人に「お前はサークルのメンバーじゃないのだから、口出しするな」という意味の事を言われました。

しかし、その子供は頭をこづかれたりして今にも泣き出しそうにしていたので、僕がなおも「やめろ」と止めにはいると、やっと彼等は子供をからかうのをやめたのですが、その後でそのサークルのメンバーの何人かに「サークルと関係ない奴はひっこんでろ」みたいなことを言われました。

その時はそれで済んだように見えたのですが、その後僕が何回かそのゲームセンターへ行ってゲームをするたびに、ジョイスティックを握っている方の腕にぶつかってきたり、僕がハイスコアを出した直後に電源を切るなど嫌がらせをサークルのメンバーがしてくるのです。しかも、その後すぐどこかへ逃げるのです。

プレイ最中に電源コードを抜かれたときは頭にきて、逃げ出そうとしていたメンバーをつかまえて「言いたいことがあればはっきり言え」と言ってやったにもかかわらず、その後も何回か嫌がらせをされ、もうそのゲームセンターへは行ってません。

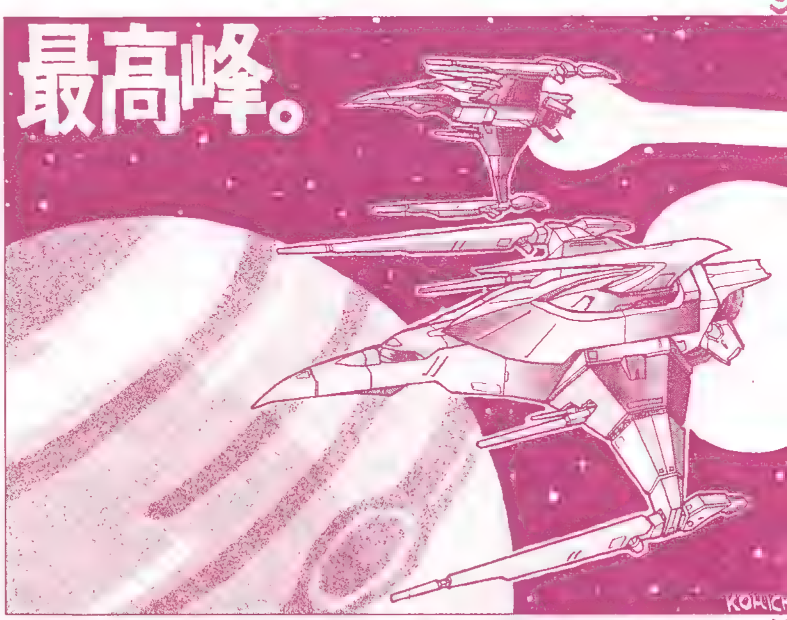
このことをきっかけに「ゲームサークルとはどういうものか？」と疑問を持ちはじめたのですが、少なくとも子供をいじめるといったような事をするためのものではないと思います。

ゲームセンターをわがもの顔で占領し、ハイスコアを出すために2時間も3時間もゲーム台に居すわり、あげくの果てに弱いものいじめをするような集団が、果たして「サークル」と言えるのでしょうか？

ゲーメストの読者の人でサークルに入っている人は多いと思いますが、自分のサークルが果たして本当の「サークル」と呼べるものであるか、考え直してほしいと思います。

（大阪府　ねいす・くれいばあ君㉓）

★サークルに関するお手紙です。皆さんの回りではどうですか？　いろんな方の御意見お待ちしています。



↑（兵庫県　芸大めざす受験生・こーいち君㉓）★太陽の日に銀の翼がきらめく。栄光と伝説をその名に冠し、今シルバーホークがふたたび翔ぶ!!

ゲームはバクハツだ!!
GAME LIFE

近ごろのゲーメストはやたらと"死語"が多い。とくに"コンチキショー(死語)"には大ショック。僕は東京下町の葛飾の生まれだからコンチキショーは日常会話なのだ。おかげで友人達に「やーい死語男死語男ー!!」等と叫ばれる。毎日うるうる…

(大阪府　ソーサリーZED君)



↑(愛知県　PKA-G君)★ようこそ悪夢へ。

地方ゲーマー都へ行く!

☆私は、ド田舎に住んでいる高2の男子です。夏休みももう末になり、一度でいいから田舎を脱出して都会に行ってみたいと思っていた私は、すぐ隣にある広島県に行くことにしました。

山陽本線で宮島口まで行ったあと、私電に乗ってゆっくりと紙屋町へ向かった。私電の中で最初はフンゾリかえっていた私も、オバタリアンが無理やり席に割り込んでくるので肩をしぼめて座るはめになった。

そんなこんなで広島についた私は、あかぬけたレゲエ(放送コード)がどこかで拾ってきたと思われる猫を売っているのをいきなり発見!「おおー。こいつが都会のレゲエか!」と驚いたり、テレビのCMでしか見たことのなかったマクドナルドをしみじみと眺めたり、とってもイカ天なパンクスを見かけたりと色々楽しかった。

そうして双葉図書2Fのハイテクセガを見つけたのだ。入るとすぐ目の前に、他のゲーセンでさえ見かけなかった「ナイトストライカー」が置いてあり、迷わずレッツプレイ!

1回目でステージM、2回目でもうオールクリア。その他、テンプルとストリートもオールクリア。想像してたより簡単だった。(運河や誘導弾がつらかったけど)でも、ゲームとしてはすごく面白いし、何と言ってもシブい!(私の好み)だから◎。

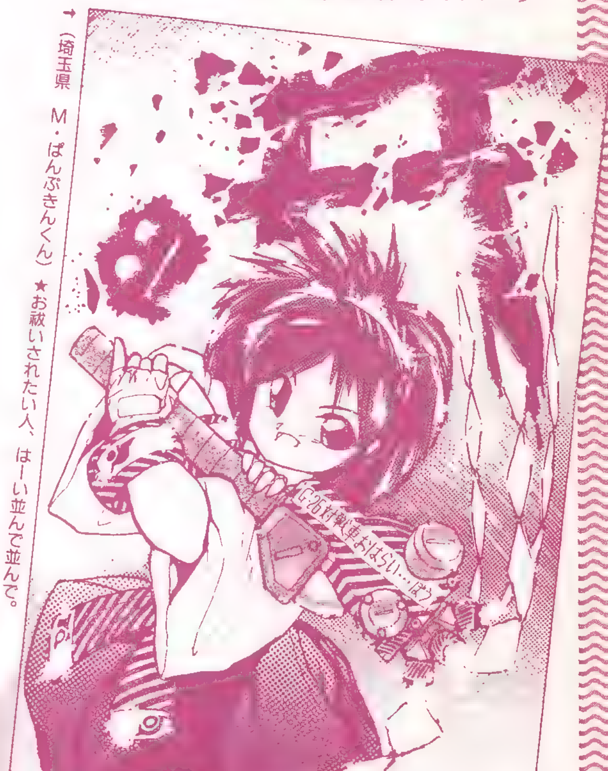
その後、地元にはないゲームを色々やって、生まれて初めて麻雀にもチャレンジした。やってみたのは「竜子」なんだけど、ルールを知らない私はチンプンカンプン。経過をボーと見ていると、全然知らない兄ちゃんがきて、隣から私に指示してくれた。そのお陰で一人クリアできたのだ。

私は、その兄ちゃんに別れも告げずに帰ってしまったが、家に帰ったあとすぐ本屋にいって麻雀入門を買ってきたのだった。

その後、「竜子」をするたびにあの兄ちゃんのことを思い出します。私にまあじゃんの楽しさを教えてくれたストレインジャーの兄ちゃん、ありがとう!

(山口県　謎の書道部員「目標はPIII」ストライダー月影君(当))

★いろんな所へ行ってみるのはいいもんだよね。今度の休みには皆さんもどこかへ出かけてみてはいかが?(しかし旅先でゲーセンに入ってしまうのはやはりゲーマーの性(サガ)か…)


↑(埼玉県　M・ぱんぷきんくん)★お祓いされたい人、はーい並んで並んで。

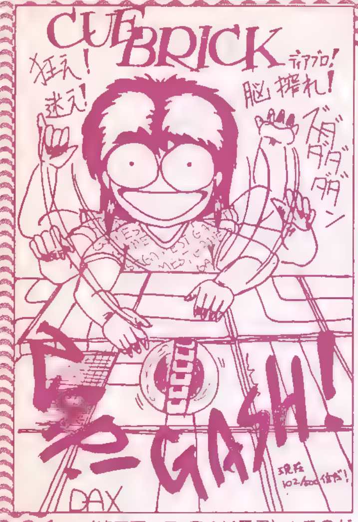
事もあろうに空港に……といいつつプレーイする私

☆ある事で初めて飛行機に乗るはめになり、某空港まで行きました。搭乗時間まですることがなかったので、屋上へ行って飛行機を眺めていたところ、ジェットの爆音と共にかすかに音楽が聞こえてくるではありませんか。なんとも懐かしく安らぎを与えてくれるその音の源は何か!

首だけを180度回転させてそれを見て私は鼻血ブーーッ!瞳孔は開きっぱなし、顔面蒼白ものでした。何と空港に、事もあろうにトップランディングがあるじゃあーりませんか。何度もわが目を疑いました。しかし目に見えて現物がある限り、それを容認せねばなりません。悲しきかなゲーマーの性(さが)で、アル中のように震える手には、しっかりと100円玉があり、時間もないというのにとうとうやってしまいました。

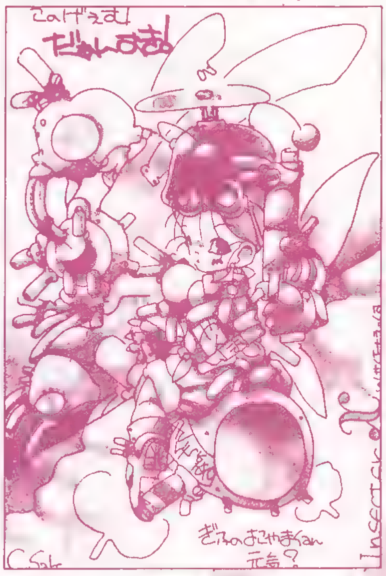
ここだけの話ですが、実はこのゲーム、下手の上に極上がつくほどの白子のり並みの下手でして、東京空港はふらふらしながらも成功しましたが、大阪空港では見事に民家に激突!そうこうしているうちに時間となったので、不安を残しつつ飛行機に乗り込みました。

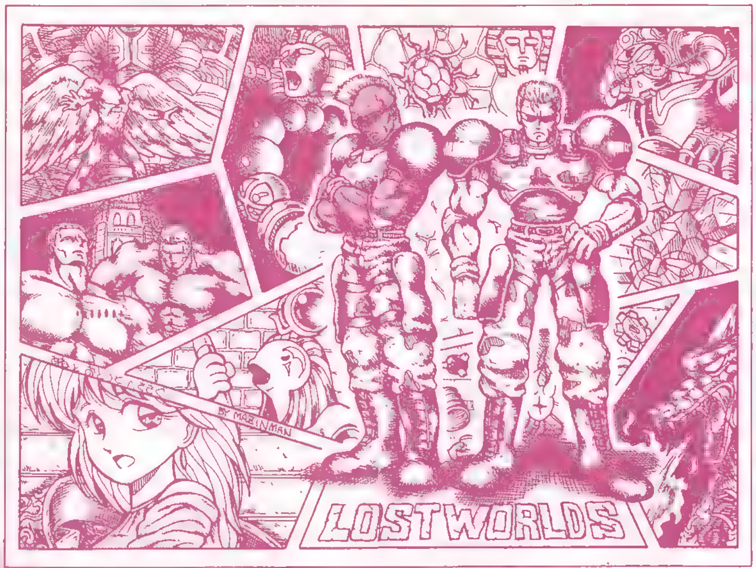
なにせ初めてだったもので機内では緊張の連続。飛行機が離陸するまで私の体はKーの石化物のようになっていました。シートの変なボタンをガッガッーッと連射したら、スチュワーデスさんが来てしまったり、ゲームにはなかった乱気流にもまれたりとさんざんな道中でした。



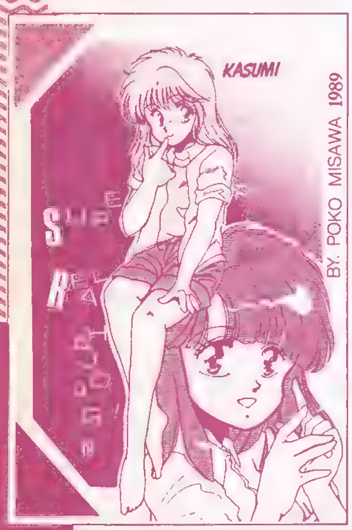
↑（埼玉県　D-DAX元君）★このゲーム、見てる方が狂いそーになる…。

↓（神奈川県　Peter改めCavoll Salt君）★ムシムシコロコロ、インセクターX。





（大阪府　MAZINMAN君）★死闘の日々。強敵こそが友であり、戦いが彼らとの対話だった…。



↑（兵庫県　みさわぽこさん㊫）★微笑より高いものはない。

（京都市　ミスターTになった末吉君）
★はたして空港側の思惑は？①同じ飛行機だから、という航空会社一流のサービス②パイロットの苦労を知ってもらおう、という秘かな主張③これから飛行機に乗る民間人の不安をいたずらに増加させてやろう、とういう単なるいやがらせ。

オーマイガーッ!!
カルチャーショックを受ける私達

☆その日、僕は友達と一緒に行きつけのゲーセンに行った。そこはワルキューレがイージーランクで、しかも体力が始めから5！ドンドコドンは5機設定！等々とても良心的な所なのでよく行くんです。

僕達がドンドコドンをやっと全面といて、それが真のエンディングでないことに気付いて大混乱になっていたその時、突然「オーマイガーッ!!」という叫び声が響きわたったのです。

何ごとかと思ってみると、それはバブルボブルをプレイしてしている外人のカップルでした。

「多分死んだんだろーなー」「いやー外人は感情表現が激しいんだから」などと僕等が言っていると、2人は今度はパワードリフトをやっている模様。

「どんなプレイか見てやろうぜ」と友達が言うので見に行くと、なんと彼等はギアをローのまま変えずに走ってるのです！「お、おい、どーなってんだ？」「さあ？多分知らないんじゃないのか」とささやいていると、やはり1コース目も突破できずにゲームオーバーになってしまいました。

そこで何を思ったか友達が「よーし、俺がエキストラステージまで行って『オー!ザッツグレイト!!』と言わせてやるぜ！」などと言ってプレイを始めました。

しかし、彼等は見向きもせずにトップランディングを方に行ってしまいました。

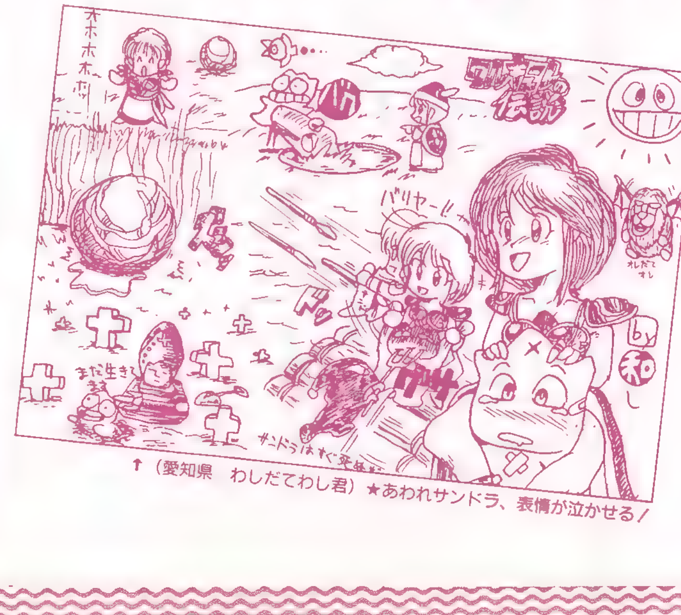
「…外国って人のプレイ見ることってないのかなあ…？」「さあ、おめーのプレイなんか見たくもないんじゃないの？」

ゲーセンで初めて外人を見た私達であった。

（で、結局友達はエキストラステージに行けずゲームオーバーになった）

（大阪府　中村雅信君）

★外人だってライバルだ！今度はコミュニケイトをこころみるのもいいかもね。（くれぐれも「貴様らの親玉の所へ連れてってもらおうか」とか言わないよーに。）



↑（愛知県　わしだてわし君）★あわれサンドラ、表情が泣かせる！

ダライアスとの熱い接吻！
黒幕は何者？

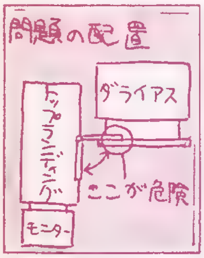
☆ある日、久しぶりにダライアスをやっていた時のことです。久々のプレイのため苦戦し、なんとかゾーンPの宇宙洞窟にたどりつきました。その時、後頭部に強いショックを感じ、その反動でコンパネに顔面を強打してしまいました。あまりの痛みにのたうちまわりながら後ろをふりかえり、そして私はすべてを悟ったのです。

実は僕の後頭部を襲ったのは、ななんとトップランディングのドアだったのです！プレイヤーの人が必死であやまってきたので心の広い僕は許してあげましたが、それ以来僕はどーしてもダライアスをやる気にならないのでした。

PS：このことを友人に話したら思いっきり笑われました。

（岩手県　さいばあおさる君）

★うーむ、災難だったねー。店の方も筐体のレイアウトには気を付けて下さいね。



ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

いきなりぽえむ！

ちぇるのが追い出された
他の誰よりも
ちぇるのに居てほしかった
他の何よりも
ちぇるのの姿が見たかった
ああ
ちぇるのは今でも
どこかで走っているのだろうか
後ろ向きで

（石川県・ちぇるののえいえんのしもべ…表英昭君）

★2人の絆は残留放射能より強かったのかもしれない…。目指せ！追い越せ！「MY詩集」!?

今回の「ふれあい」はひと味違う。どー違うかというとアンケートハガキに書かれたご意見をTJ、もといDJ風にどんどん紹介してしまおーというのである。題して、

「ゲーメストホットライン」!!

（ちょーありがち…）

では、さっそく一発目いってみよう。

☆今月号（10月号）の「AOU会長を囲んで」みたいな討論会は、ゲーマーにもとても興味深いので、出来ればたくさん載せてほしいです。余談ですが、NHK見ましたよ。入り口に雑君保父のイラストが貼ってあるから「こ…これは…」と思ったらやっぱりそうでした。でも、討論会などはどこを使ってするのでしょうか？

（山形県　近藤潤君）

★会議とかは、はっきりいってあの部屋でやります。大体ほとんど身動きがとれなくなるぐらいぎゅーづめになって話し合うのだ。

☆エリア88の表紙なんて、もう涙ウルウルもん！原作ファンの私としては新谷かおるさんのカラーが見られるだけで感無量だ!!

（横浜市　小池敬明君）

★新谷さんの本は1冊も買いのがしてないのが唯一の自慢なんだって。

☆すっすすすみません！そーです、私はただの新谷ファンです。本屋でふと貴誌の表紙を目撃し、気がついたらレジに出していました。でも、エリパチのゲームはやりたいなあ…。いや、私はゲームをやった事がないので、うまい人がやってるのを横で見ていたい。（笑）

（北海道　村上香さん）

★こういう人もいるんですねー、カプコンの狙いがあたったということでしょうか。

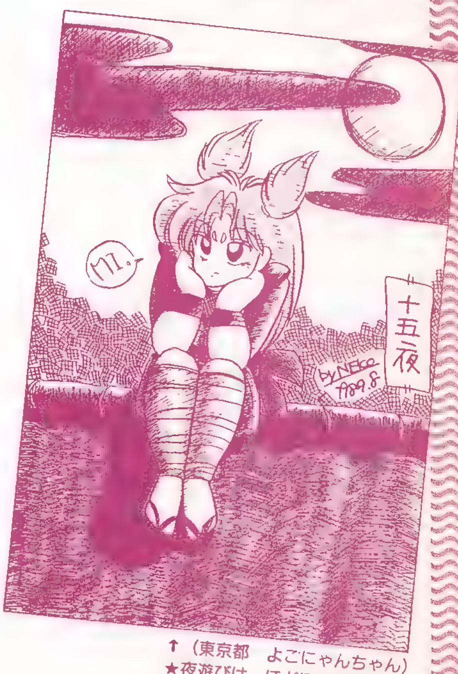
☆ウイニングランのCDを聞いた。ポップな感じがとてもよろしい。勝手を言うようだけど、やっぱVGMはガンガンのれるほうがいいと思う。家庭用のゲームはじっくりするものだからどうしても「聞かせる」音楽になってしまうけど、ゲーセンでおとなしい曲ではすごく聞こえづらい。「スプラッターハウス」の5面のボスのBGMなんて、単調なリズムの繰り返しだけど、ゲームシーンにぴったりハマっていて強烈な効果を生み出している。「ワルキューレ」も音の演出が効いてる。

要は、BGMやSEの「使い方」もゲームがヒットする一因であると思うんですね。

（曲の良し悪しは別のもので。）

（宇部市　寺本真一君）

★なるほど。個人的にも、もっとヘッドホン端子のついた筐体が定着してくれるとうれしいんだけどね。



↑（東京都　よごにゃんちゃん）★夜遊びは、ほどほどに…。

☆私はゲームデザイナーを目指しています。「ゲーム業界は利益ばかり考えているからいいゲームが作れない」と言われていますが、利益を考えなかったら果たして面白いゲームが作れるでしょうか？皆がやりたいと思う、面白いゲームだからこそ利益があるのではないですか？作るほうだって、それを「仕事」として成り立たせるためには自然と「いいゲーム」を作らざるを得ないと思うんですが。

（匿名匿住所君）

★現実的…というか、実際的な考え方ですね。しかし、本当の所「いいゲーム」ってなんなんでしょうねー。

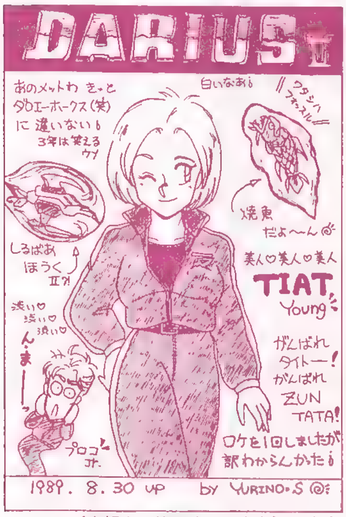
☆10月号の「実力の反映しないハイスコアなんて…」に一言。

確かに2周目以降をバランス良く難しくしていけば、実力の反映したハイスコアになるといえばなりますが、店側や台があくのを待っている人にはいい迷惑ですよ。

ここはやはり、テクモの埋もれた名作「ジェミニウイング」のように1周で終わり、ボスでねばっても無意味、クリア後残機ボーナスもつくというのが理想的だと思います。あるいはナイトストライカーのようにノーダメージボーナスとか、弾を一発も撃たずに抜けるともらえるボーナスをつけるのもいいと思う。

（広島県　松岡宏倫君）

★上手い下手にかかわらず、高いスコアを狙うのもゲームの楽しみの1つだと思う。スコアとゲームの面白さのバランスを取るのが難しい所。ハイスコアーの人達はどう考えているのか、知りたいです。



↑（京都府　笹岡ゆりのさん）★大人の色気だっ!!プロコ君なにやってんの。

☆CPシステムで「JOJO」ゲーム化望む!!　映画や漫画をアンケートとってゲーム化してほしいですねー。エリア88のエンディングはとても美しい！（他人のを傍観していた）DAMESTは何処へ…。

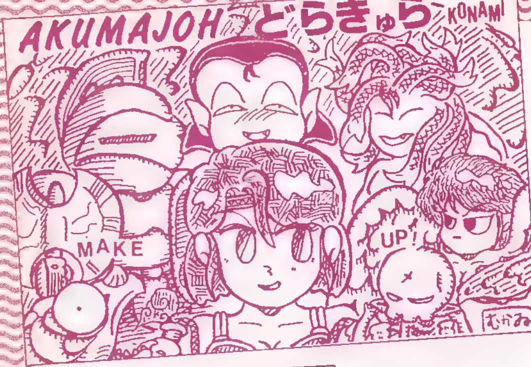
（神奈川県　阿部浩章君）

★「バスタード」ゲーム化という噂はどーなってしまったんだ！（笑）

☆わかりやすくていい本だと思います。ただ、私はパソコンを持ってたり色々調べたりしたから知ってたけど、果たして何人の中学生が「キャラクターオーバー」や「スプライト」等の言葉を知っているだろうか？そういう部分が読者やプレイヤーの層を狭めているように思えるので、どんな人が読んでも理解可能で、面白い誌面になると良いと思います。

（愛知県　神田征司君）

★うーん、鋭い意見有り難う。読者の声は、どんどん紙面に反映させていくので、アンケート葉書でも手紙でも意見や感想を聞かせて下さいね。



←（宮城県　梶棒むかゐ君）
★Q. 女が魔物なら男は何なんですか？
A. う〜ん………ケダモノ？

こちらこだわり派

READER'S OPINION

最近は特に毎月毎月ニューゲームが各社から出るけど消えるのも早い。はっきり言ってゲームがかわいそうです。まだまだ遊べるゲームもたくさんあるのに。もっとゲームメーカーは考えて出してほしいし、オペレーターの方々も考えてほしいです。苦労して作っているはずのゲームが、消えていくのが早すぎる。

（長崎県　谷口昇君）

こんなコーナーがあってもいいのでは？

☆古い話ですが、9月号アイランドの「企画コンテスト」には、常々「こんなコーナーがあれば良いのに」というのがたくさんあり、嬉しかったです。

中でも、「古いゲームの攻略の一般公募」という奴は、ぜひお願いしたいです。「いまさらグラディウス」とか、「HIT1500への道」とか、すごく面白かったので…。その名も、「ゲーム手前味噌」。

僕がやってほしいゲームは、スラップファイト・ライフフォース・ニュージーランドストーリーなどです。

それと、逆に文句をいうコーナーがあってもいいのでは？近い例ではウィロー2人設定とか、ゲイングランドのハードランクとか。とにかく前者は素人にはチトつらいし、後者はあまりにムヅカシすぎる。せっかく基板には最終面までプログラムされてるのに、そこに永久に電気が流れることが無いなんて、基板を馬鹿にしてると思いませんか？こっちは「ゲーム目安箱」とかね。ただ、中傷合戦になっちゃよくないから、そこんとこは考えてないといけないと思うけど。

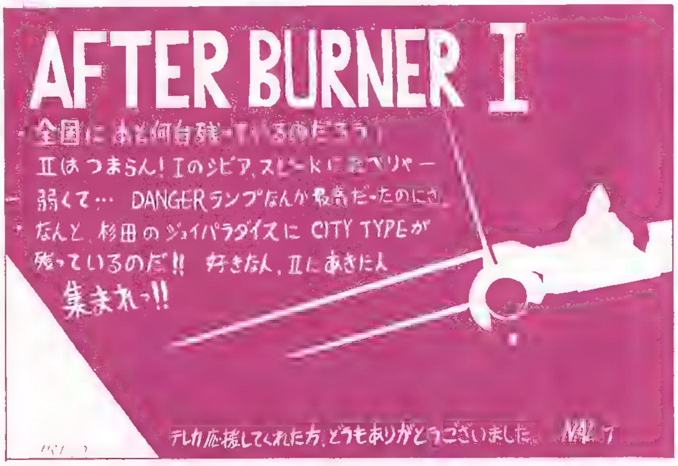
最後にやってほしいのは、筐体のランク付け。台やコンパネによっては、使いにくいのもあるし…。僕個人としては、ボタンはナムコの台みたいで、スティックは回すとクリクリいって8方向に「キマる」ぐらいでちょーどいいとおもうのです。どうですか？

それと、余談ですが、この頃、連射付きでちょうど良すぎるくらいのゲームが増えたような気がします。うちの大学の近くのゲーセンはノーマルランク、（必要なら）連射機能付きが標準設定（さらにウイニングランが50円）という超良心的なお店で、僕はそこで達人もイメージファイトも初めての1コイン1周クリアをしています。この辺、メーカーにも考えてもらいたいものですね。

（東京都　FAFIMIS君）

★実はこのお手紙、詰めテトリス用の箱にまぎれこんでいたんです。ゴメンなさい。新コーナーは担当者さえしっかりしてれば実現可能だと思うので、期待して下さい。

↓（神奈川県　手塚成君）
★やはり、OLDゲーム発掘特集をするべきなのかっ!?





↑（兵庫県　斬流飢滅殊君）★おれのっ名はおれのっ名はロボティアンーワルキウレをはっかいせよはかいせよー♬

怒れる常連のイイダ君にお手紙です

☆9月号の「アフガン改めイイダ君」のお便りについて。（今まで仲の良かったゲーセンの店長がいきなり常連を追い出そうとしている。ゲーセンはただゲームをするだけの場ではない…という内容）

分かります、その気持ち。自分の通い慣れたゲーセンがとつぜん自分を邪魔もの扱いしだしたら、だれでも行きたくなくなります。

しかし、常連の行為が店の経営に悪い影響をもたらすこともあるのです。私の学校の近くのゲーセンにも常連組がいます。彼等ときたら、学生なのに煙草は吸うし、ゴミは散らかすし…。

それだけならまだいいのですが、最新ゲームの台にはお金を山積みにして見物人や順番待ちの人にゆずらず、自分のハイスコアが抜かされたら台の電源を切ってしまうのです。お陰でハイスコアボードには似たような名前がずらり。これではハイスコアの意味がないし、見ても面白くありません。イイダ君を含む常連の方々はそんな人達と誤解されたのではないでしょうか？

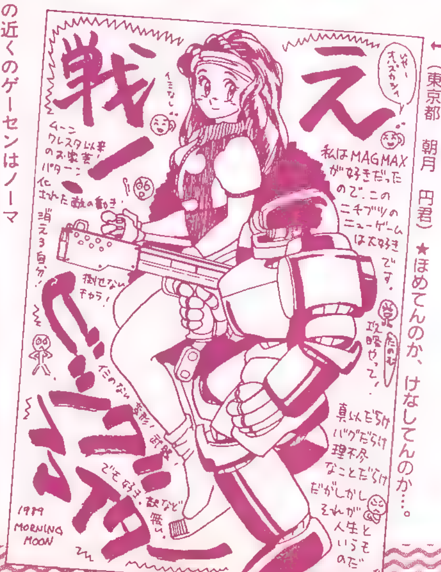
僕は、そことは別のゲーセンの常連組にはいっていますが、そこでは一般客と常連の区別がありません。当然、常連はゲームがうまいですから長く続くこともあります。私たち常連は「早く終わりそうな一般客には先にプレイさせてあげる」ぐらいの親切心があってもいいと思います。

今、ゲーセンをよくするためには何が必要なのか…。私は「常連も一般客も差別なく対応する店員がいてこそ良いゲーセンは成り立つ」と思っています。（少々常連にこだわっているが…）

イイダ君も、一度一般客の立場でそのゲーセンに入ってみてはいかがでしょうか？常連には分からないものが見えるかもしれませんよ。

（東京都　R・らっきー君）

★常連になるのは楽しいし、けっして悪い事じゃない。誰だって人に迷惑かけようとは思ってないけど、時々わかんなくなる事ってあるんだよね。



←（東京都　朝月円君）★ほめてんのか、けなしてんのか…。

まきおこる血のハリケーン!!

大旋風機

☆いやあ、今年の夏は暑かったなあ。暑いときには「あー、早く涼しくならねーかなー」なーんて思っていたりするクセに、冬になると「あー、早くあったかくならねーかなー」なんて思ってしまう。人間ってワガママだよな。

扇風機的運の体感ゲーム

さて、肝心のゲーム内容だが、最近はクーラーに押され気味だが、まだまだ暑い日は第一線でキバっている扇風機をモチーフとしたハイグレイツな体感ゲームだっ。すぎさりし（原文のまま）夏の日々を思いおこしながらレッツプレイだエヴリワン。

ゲーム筐体は、どこにでもある3枚羽の扇風機だ。これでどー遊ぶのかというと、羽の回りは例のごとく指が入るぐらいの隙間のあるオリ状のカバーで覆ってある。フフフッ、これで分かったろう。

何?分からん?しょーがないなあ、じゃ、教えてあげます。

ルールはカンタン。そう、カバーの隙間から指を入れて高速で回っている羽を止めるのだっ！君も一度はやったことがあるだろう。なにっ、やったことない?そーゆー輩(やから)は物置から扇風機を引っ張り出して、さっそくやりたまへ。楽しいぞ。

「大」の字がポイント

ごらんの通りタイトルには「大」の字がついているだろう? ここがポイントだ。実はこの扇風機、普通のヤツとはチョットばかし違うのだ。3枚羽の1枚は、なんと鋭利な刃物になっているのだ。ヘタしたら指が根こそぎブッとんじゃうぞ。

始めは回転も遅いが、レベルが上がるにつれてどんどん速くなって、レベル100の時には伊勢湾台風並みの風力に達する。もうこの時店の中はすでにメチャクチャであろう。電源を抜こうとする店員の制止をもふりきり、それでもこの速度に挑戦しようとする勇猛果敢な若者がいたならば、一度顔を拝んでみたいものだ。

そして、正気の沙汰とは言えないこの速度をクリアした者には、スペシャルゲームがまっているっ！なんと、今度は3枚の羽が全部刃物になるのだ。レベル100をクリアしたものなら大したことはないよな。ではガンばってくれ。

あっ、そうそう、ちなみにプレイする際小指は使わないほうがいいど。親が泣く。（危ねー）

（長崎県 ハルタ美容室のかんばんを見よう・ワンギカンダタ君）

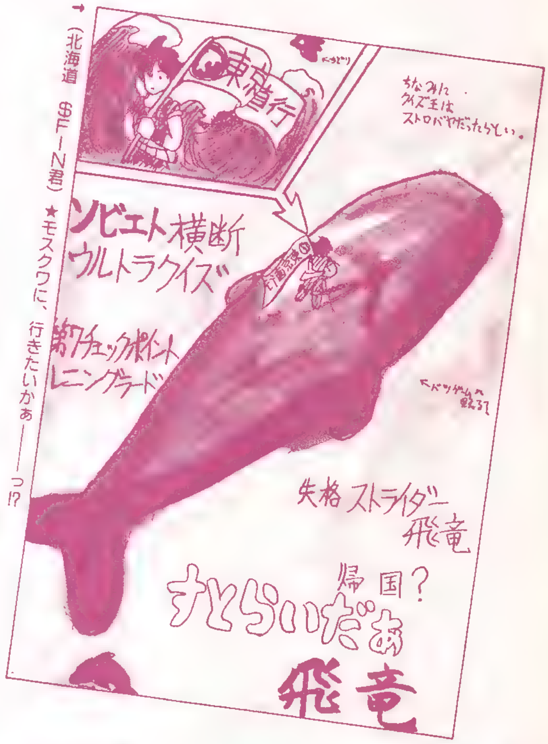
★「リングにかけろ」をホーフツとさせるこのハードさ。一体そこまで危険をおかして何が楽しいというのか!?

パロディゲーム大集合

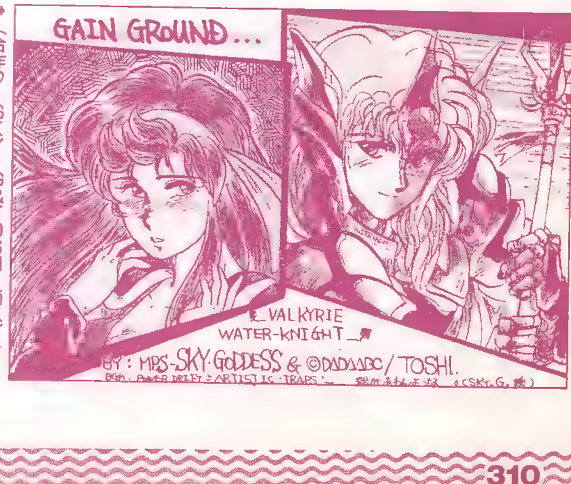
No KIDDING!



←（福岡県 国会に首切り投げ／MIKE-MON君）★ニンジャニンジャぼくらのニンジャ♪はるか世界で戦えますか ジャパニイーヅ シノビマン！



↑（北海道 SF-N君）★モスクワに、行きたいかぁ――っ!?



→（合作♡ SKY・G&TOSHI両人）★ふっ…まけたぜ、愛の力によ（何いってんだか）

戦後は遠くなったなぁ……

チェイスG.H.Q.

■STORY

☆1945年、日本はついに連合国軍にやぶれ降伏。すぐさま連合国軍総司令部（GHQ）が日本に設置された。彼らの目的の1つに、戦争犯罪者を捕らえることがあった。しかし、戦犯の主要人物はいち早くトンズラしていたのであった。

そこでGHQは、1人のヤンキーなアメリカ兵を呼び出し、こう指令した。

「ええか、何が何でもジャップの戦犯どもの車を見付けて奴等を逮捕せい。そんで、ついでにアカ（共産主義者）も理由を付けて逮捕しちまえ！」

そして彼は、迷彩色のジープに乗って走りだしたのであった。

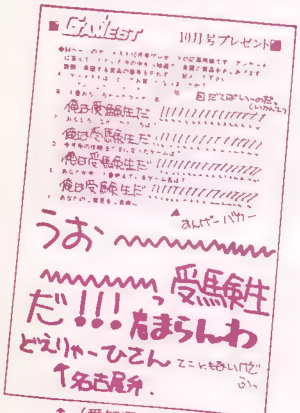
操作は、ほとんど普通のカーゲームと同じ。ただし、ターボ3回のほかに手榴弾3発が使えるぞ!!5〜10回体当た

ちゅうもおおーっく!!

いつもアイランドご愛読ありがとうございます。えーと、新年号から読者のページのレイアウトが変わるので、この機会にアイランドの内容・構成に関する御意見・提案等聞かせて下さい。もっとこうした方がいいとか、読者の皆さんに言ってもらえるとうれしいです。今後の参考にしますので…。

もっと色んな人の意見をどんどんのせてくページにしたいな、と思っています。気楽に、自分の素直な気持ちをガンガン送ってきてくれるとうれしーです。(手紙がこないと、はっきりいって担当は切実)

さて、そろそろ受験シーズンですねぇ。「勉強しなきゃー」とモダエてる君、年末まで我慢してやっちまえば後は楽だよ。(経験者は語る)今やんなきゃいつやる。



↑(愛知県　松宮弘治君⑬)

というわけで、12月末発売号では「受験生気合で抜けろ/」特集をやってみたいと思います。受験まっただ中の君、今は昔のあなた、はげまし&入魂のお便り下さいなっ。「勝負は時の運」係まで。

では、また来月/

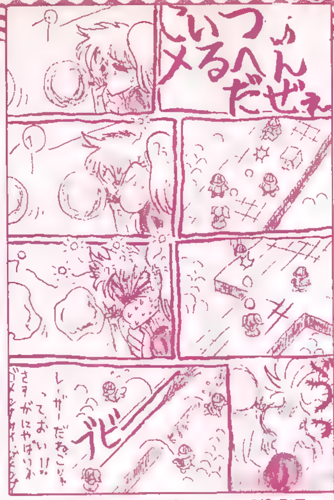
(栗原)



↑(埼玉県　佐々木厚君)★悲しいからパンクになったのか、パンクになったから悲しいのか?



↑(兵庫県　TOADIE君)★いきなり世界のマジックショー/



↑(兵庫県　唐雪君)★……てりぶる…。



↑(北海道　ちょっぱあ卍君)★噂の男、原作ものにチャレンジ!? なんでエリア88なの?全然俳句になってないよ〜っ!!

ぱろげー短編集!!

近頃アイランドで影が薄いパロゲー短編集を保護する会主催

通告タイガー

虎だ/お前は知らせる虎になるのだ!!たーっ/赤い〜血染めの〜天安門に〜♬

ぜんじ島

謎の複葉機の爆撃に耐えながら南の島で繰り広げられるぜんじとおさると恐竜たちの愛と感動と弱肉強食の物語。もう涙なしではPLAYできない/うるうる。

壮絶リーチ、こらもうロン/

わや姫が脱ぐゾルタンが脱ぐ、ええ〜い爆田も脱いじまえ〜い/というゲーム。

(島根県　僕は「ふかつきとみ」っていうんだ君)

★もう、ほとんどシャレになってないぜっ!!

りするのと同じ効果だ。ただし、命中させるのは難しい…。

■戦後復興の道

「マッカーサーから緊急連絡。国道1号線をC級戦犯が逃走中!ただちに追跡せよ…」

こんな形でゲームは始まる。空襲で荒れ果てた焼け跡の街中をジープで進め/犯人が乗った車を見付けたら、体当たりと手榴弾でブッつぶせ!!民間人の住むバラックや他の車に被害が出るかもしれんが、多少の犠牲はつきものだ。

・2ステージはB級戦犯、目標は黒い装甲車。こいつは、なんと極右派だ!!トロいが堅いのでなかなかつぶせないぞ!!

・3ステージ。今度は共産主義者が相手だ/無実の者を逮捕するのは気が引けるかもしれない。しかし、上官の命令は絶対だ。アカい車を見付けたら、ためらわずにブッつぶせ!!誤認逮捕も時の運だ!!

・そして大ボス、A級戦犯の東条非出鬼が参上/命を掛けてでも捕らえるのだ!!東京裁判は近い/

——こうしてGHQは、日本をファシズムの魔の手から救い出したのであった。しかし、真の平和が日本に訪れるのはまだ先の話なのである…。

(兵庫県　竹本淳一君)

★アイランドの㋐はアナーキーの㋐となりつつある今日この頃、憂国の士の凶刃が怖い小心者の担当者です…。

ミョオ——オな広告!!



☆上の2つの広告は両方とも同じ日の日経新聞に載っていたものです。何なんだ一体…。

(大阪府　AIM君)

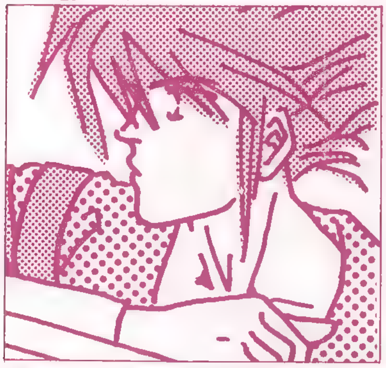
★うーむ、さすが日経…!?あなどれない感じだ。

ベストキャラクター'89

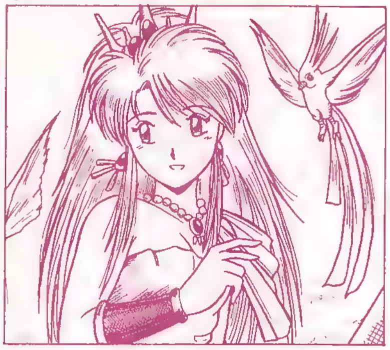
1位 ワルキューレ

445票　（ワルキューレの伝説）

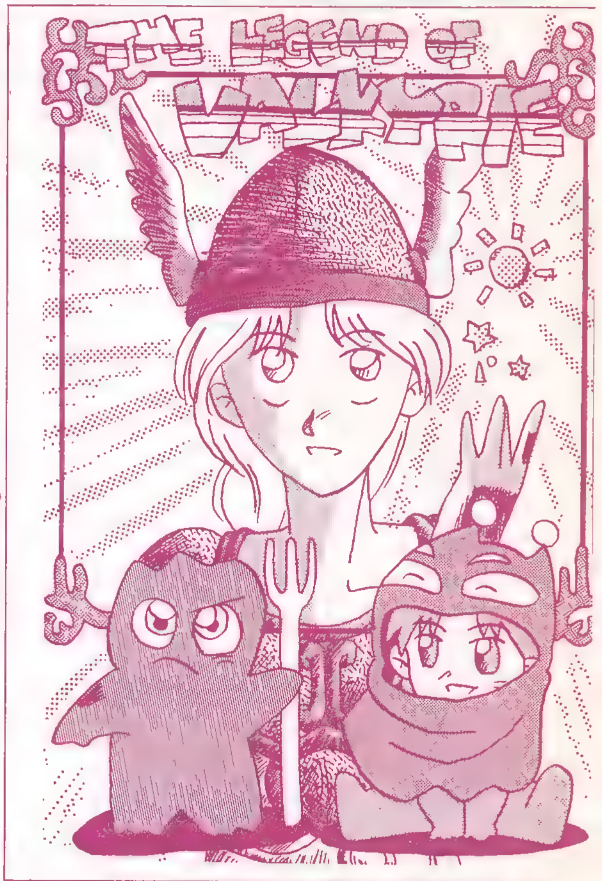
©Kingyochan



©Maruto／



©Memekurage



2位 アルテミス

215票

3位 飛竜

205票

4位 サンドラ

137票

©OCT-PUS



©Kichintosuware



5位 おさる

123票

6位 赤ブロック

73票

7位 リック

60票

8位 シルバーホーク

42票

9位 インターグレイ

35票

10位 コアクマン

32票

同率10位 ジェニファー

32票

総評

今年のベストキャラクターはワルキューレ！強い強い。「うけねらい」などとケチをつける人もいるようですが、キャラの生き生きとした表情を見ていると、作り手の思い入れが伝わってきて、いいじゃありませんか。憧れと親しみを同時に持てる貴重なキャラです。

2位はこれまた女性のアルテミス。面クリアのデモに登場するだけでしたが、主役のアポロンが5票というのは何を意味するのか？（笑）

89年一番のヒーローは飛竜。これほど主人公らしい主人公も最近珍らしい。カプコンはヒーローづくりがすごく上手い。

4位のサンドラはともかく、5位のおさるというのは何なのか？今はただ、この票の重みをかみしめるとしましょう。

悲劇のカップル、リックとジェニファーには予想以上の支持が。ダラIIのシルバーホークに迫るいきおいのインターグレイにも注目。魅力的なキャラを生み出すのは容易ではないですが、これからも新しいキャラクターを登場させてほしいものです。

傾向としては、主役、それも使えるキャラに人気が集まる事。やはり、ゲームあってのキャラクターなのです。スペースの都合で主役部門・わき役部門等は発表できませんでしたが、自分で抽出してみて下さい。面白いですよ。（業）

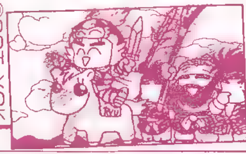
決定!! 第3回'89 読者が選ぶ ゲーメスト大賞

ベスト集団賞

1位	104	ブロック(テトリス)
2位	74	勇者達(ゲイングランド)
3位	65	外人部隊(エリア88)
4位	57	巨大戦艦艦隊(ダライアスII)
5位	55	変態集団(クライムファイターズ)
6位	52	劉備兄弟+1(天地を喰らう)
7位	14	ウロボロス(ストライダー飛竜)
8位	11	ヘルパー(大旋風)
9位	9	ワースタ野球団
10位	8	恐竜(原始島)

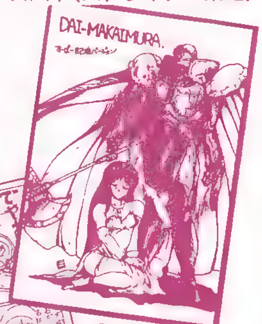
「集団」は、基本的に3人?以上であり、集団としての結びつきの強いものを読者の票を参考にこちらでまとめました。それぞれのメンバーへの票の合計と、集団への票が得票数となっています。

41位	10	キラーヒジア(ダライアスII)
〃	10	ソウルフルおばさん(DJ-BOY)
〃	10	トンマ(トンマ)
〃	10	使い魔(ロンパーズ)
45位	9	クラウド大佐(スカイアドベンチャー)
〃	〃	ピギーマン(スプラッターハウス)
〃	〃	フェラーリF189(ウィニングラン)
〃	〃	サイバー(ゲイングランド)
49位	8	関羽/劉備(天地を喰らう)
〃	〃	グレッグ(エリア88)
〃	〃	ウォーターナイト(ゲイングランド)
52位	7	トムキャット(エリア88)
〃	〃	ウィロー
〃	〃	デーモン小暮(DJボーイ)
〃	〃	女王(クライムファイターズ)
〃	〃	クレイジー(クライムファイターズ)
57位	6	ルミナ(ロンパーズ)

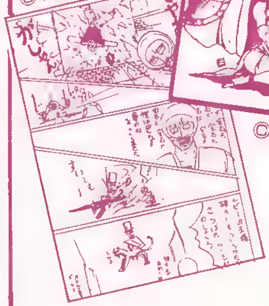

©SST-YOK

12位	31	ミッキー(エリア88)
13位	30	東風(ストライダー飛竜)
14位	29	セリア(プラスアルファ)
15位	28	アーサー(大魔界村)
〃	28	ティリス(ゴールデンアックス)
17位	27	プリティー(クライムファイターズ)
〃	26	風間　真(エリア88)
〃	26	モビちゃん(エリア88他)
20位	23	シグナス(ファイトネストアワー)

21位	21	趙雲(天地を喰らう)
21位	21	キノコ型オプション(飛竜)
23位	16	YAMATO(ダライアスII)
23位	16	張飛(天地を喰らう)
25位	15	グランドマスター(ストライダー飛竜)
〃	15	ひよこまんじゅう(フリップル)
〃	15	ロボキッド(アトミックロボキッド)
〃	15	ロボコップ(ロボコップ)
〃	15	バハムート(ドラゴンブリード)
30位	13	チャップ(ロンパーズ)
〃	13	ギリアスじーさん(ゴールデンアックス)
〃	13	ウロボロス(ストライダー飛竜)
〃	13	水色ブロック(テトリス)
〃	13	自機触手(X-マルチプライ)
35位	12	忍者(忍者龍剣伝)
〃	12	ピギーマン(スプラッターハウス)
〃	12	白怒火(未来忍者)
〃	12	マザーホーク(ダライアスII)
39位	11	ヘルパー(大旋風)
〃	11	ストロバヤ(ストライダー飛竜)



©Babiyons


©Tatepy

コメント!!



©Suekichi

ワルキューレ　とにかく明るく元気でかあいい。髪がきれいだから。神の子なのに泳げないのがいい。イイ女の代表ではないか。

分身　はかない人生である…。

アルテミス　私はフェリオスをデモのためだけにやりました。(きっぱり)あの厳禁さも容姿の前にはエクボである。一番好み。

飛竜　カッコイイ/やはり男はこうでなければ。元気すぎる。けっこうもてそうな顔をしている。あこがれますね。しぶい//棒よみ。

おさる　可愛さあまって憎さ無限大。やっぱりさしみはこれにかぎるね。サルがいないテトリスなんて…。N社のバカ(ナムコではない)。バナナむかれるとやたら腹が立った。

赤ブロック　必要な時全然来なくて、いらない時にどんどん来る悪女のような人?だから。NEXTに出ると実にホッとする。テトリィース//これ1本で夫婦円満?

サンドラ　ニクキュウがよい。使命感をカケラも感じさせないあの顔が好きです。

グランドマスター　彼の思想に感動した。ポリシーのある悪役//大口叩くわりに弱い。

女王様　こんな彼女がほしい。

クレイジー　単なるバカだが見てて面白い。

関羽　歴史上の人柄とボーナスの高さによる。あごひげが渋いダンディーな男。

ラムフォリンクス　わざわざ後ろに飛んでお相手をしてくれるのが妙にかあいい。

シグナス　こいつの走りは味があって好きだ。

呂布　まさに好敵手。強いし、意味無しの捨てゼリフがよい。

インターグレイ　変形がムリヤリ。1台欲しい。

ジェニファー　変身前もかわいいけど、変身後もキュート♡

ウニから落ちる人　かわいそうだぜ。

戦斧のシーフ　こいつをどつく時はドキドキする…。悲鳴がよい。

ティリス・フレアー　胸がでかい。つい意味なしの歩行をしてしまう。スタイル抜群。

ビッグファイターのオペレーターの姉ちゃん　何を考えているのかな〜と頭の中をのぞかれそうだが、印象が強かったので…。

使い魔　わざとほおずりさせている人が何人いるのやら。

ダートフォックスの友人の車　スタート後、必ず横にそれてきて巻き込んでくれる。

龍剣伝の忍者　ふくめんしてどうやってスシをくうのか。大和魂を見た。

クラウド大佐　大ボケ度三千//状況把握力のないおっさん…。おちゃめなおぢさま♡

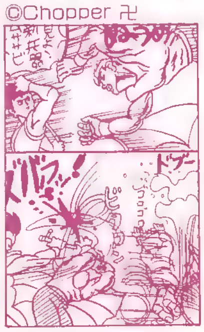
YAMATO　あの登場には涙が出ました。

マッドパピー　学校にそっくりさんがいる。足は遅い、ピストルは単射と取りえのない彼が好きです。顔が変態。

ギリアスじーさん　ごろごろぐさ/はすてがたい。じじい元気。

ヘルパー　これほどけなげなキャラはいない。自爆編隊ヘルパーズ。戦友よ…。

ストロバヤ　単なるお情けです。何もいう事はありません。可愛想な奴…。こいつは転がるし、やられた時の顔も好き。たまには遊びに行ってあげよう//

©Chopper 卍




汗かきながら続けるおかしなマラソン

ゲーメストを作れ!!

東京のどまんなかは
内神田のビルの2階で（実は2階までしかない）
今日もよからぬ策謀がくりひろげられる…
若い(?)命を真っ赤に燃やし、
毎月毎月ゲーメストを作り続ける
そんな彼らの比較的予想しうる日々!!



企画会議

いったい、皆さんの今読んでおられるこのゲーメストはどのようにして作られているのであろうか?3千匹のアルマジロがワープロをうって、できた文節を組み合わせて作ります。ウソです。

次の号の原稿も出そろい、あーやっと終わった、というヒマもなく**企画会議**が開かれる。どのゲームをどのへんまで攻略するかとか、特集は何にしようかとか、読者の声やライターの意見をまとめながら担当者など決定する。雑誌づくりは本当に時間とのたたかいなので、**限られた時間と人材と持ちゴマ**の中でいかに面白く、喜んでもらえる記事を作れるかが編集の腕だ!などと言いつつ、たいてい攻略のふりわけに時間をとられて特集などあまり決まらぬままその日は終わってしまう。

「ゲーメスト発行まで あと50日!!」

取材・執筆

ニューゲームの情報を聞き、**メーカーに取材にいく**。歩いていける所から、新幹線で日帰りでいかねばならぬ場合までいろいろあるけれど、面白いゲームにあえればニッコニコなのだ。

攻略担当者は、ゲーセンに入山して奥義を会得するべく外界との接触を断つ。面白いゲームが出ると、関係ないライターまで「トイレ行ってきます」「めし食ってきます」と言って店に行ってしまう。その姿、まさに光に集まる夜虫のごとし。平均出社時間が午後の4時という、深夜営業の編集部なのである。

この時期、**なんとか締め切りをのばそうとするライターと編集者たちとの火花をちらす戦い**が連日くりひろげられる。

「今日のうどん代いりませんから明日まで待ってくださいよ−」「今日はは夜12時までだからゆっくりやっていきなよ」信じられぬほど低レベルのかけひきの中、締め切りは刻々と過ぎていく。

「ゲーメスト発行まで あと30日!!」

レイアウト・校正

発行月の頭ぐらいになると、続々と…ぼちぼちできてくる原稿をチェックし、**レイアウトに出す**。もちろん、この時点で没や書き直しも出たりする。レイアウトというのは、文字の大きさやタイトル、字体、写真の位置を決める細かいデザイン指定で、ゲーメストではだいたい外部の専門家に依頼している。

レイアウトがあがると、原稿を写植屋さんに回し、**活字を指定どおり打ってもらう**。この間に、カットをイラストレイターに発注したり、余裕があったらその次の号の企画をたてたりする。

中には未だ原稿をあげてない命知らずもいて、**必殺泊まり込み**であるとか、**究極奥義電話送稿**、**大逆転自分でレイアウト**などの秘技を駆使してなんとか仕上げる。仕上がらないと、**落ちる**。

さて、写植が上がってくると**校正**をおこなう。誤字脱字や写真のミスなどをチェックするのだが、ゲーメストライターの文章は精神的テンションの高まった状態で書かれているので――早い話が字が汚なくて文章も謎が多いので、写植ミスも多くなっていて大変である。校正は、数回にわたって編集者、校正者、担当者がおこなうが、なおしてもなおしてもわが誤植へらざりけるので思わずじっと手を見てしまう(見ません)。

印刷に入る直前になると、**青焼&色校正**という最後の校正が出る。ここでミスがあるとパニック。悲惨なのが、その場で穴うめカットをかかされるカットマンである。

「ゲーメスト発行まで あと7日!!」

印刷・発送

発売日の3日ぐらい前に、**印刷・製本**のすんだゲーメストが編集部に運ばれてくる。校正でなおしたはずの所がなおってないと大ショック。(先月号目次の「白マド」とか…)しかしまぁ、すんでしまったことは仕方がないなどと言いつつ、全国のゲームセンターに新しい号を発送し、しばしの安らぎに身をゆだねる…。

「次号発行まで あと30日!!」



校正オジサンのワタシが直す!!

毎月毎月ゲーメストの誤植を直し、狂ったライターの文章に、美しき母国語を守る立場からつっこみを入れる、校正の〝オジサン〟。ゲームは知らないが日本語の文章にはチトうるさいぞ。編集部員をして「校正おそるべし」といわしめた出版一徹オジサン、50号記念にひとこと言わしてもらっちゃうよー

とゆーわけで（何がだ⁉）ここは校正の話とまいりませう…てな具合に、青年ライターの文体が、品行方正オジサンにも伝染してしまうのダ。

でもオジサンは「わからず屋」でR（これは古いか）。言葉についてはガンコ一徹なのだ。てえことは後回しにして（しっかり書いてるじゃんか）、そうだ、校正の話だった。

簡単に言っちまえば、文章の間違いを直す仕事―これに尽きる。ゲラ（原稿に従って印刷された校正用紙）でミスを発見するのもそうだけど、いっちゃん大事なのが原稿のマチガイを見つけることだネ。けっこうあるんだ、これが。

どうやって見つけるか?

ここで「原則」が大切になる。ホラ常用漢字ってのがあるでしょ、1945（なんだかゲーム名に似てるなあ）の漢字が。「現代仮名遣い」もそう。新聞はかなり厳しく守っている。これらの原則を頭にたたき込んでおけば、まず90%はカバーできる（ホント）。

残る10%は経験を積んで、幅広い知識をため込んでいくしかない。ゲームをやり込んで攻略するのとそっくりだネ。何事も〝王道〟なんてありゃせんヨ。「繰り返すこと」しかない。勉強だって同じこと。

もちろん原則の例外はある。ゲーメストなんか「筐体」なんぞのムズイ単語を平気で使ってるねエ。ゲーム業界では欠かせない専門用語だから許される。校正ミスで「狂体」なんて本に載ってみなさいよ、キビシーおとがめはまぬかれないゾ（ゲーマーはそれに近い、と陰の声。陰だよ陰）。

縁の下の力持ちが表舞台に出たら…

ま、校正の仕事は目立たず、いわば縁の下の力持ちといっていい。完璧にこなして当たり前の世界だから、神経は使う、髪は薄くなる。ところがどっこい、50号には日の当たる坂道（若人にはわかるまい）、じゃなかった、表舞台の端っこに登場することになった。

そう決まってから、編集部は大恐慌。オジサン何を暴露するかと、ライター諸君は恐怖のルツボにたたき込まれた（らしい）。攻略記事も手につかないようだし、せっかくの記念号なので今回は勘弁してあげることにした。その代わり読者諸君に、わかりやすい文章を書くための、秘訣の一端を伝授しよう。

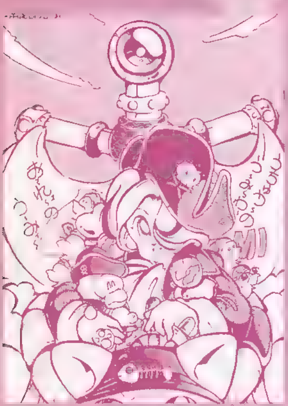
①表現や漢字に疑問を感じたら、すぐ辞書を引く習慣をつける②日記をつける（大学ノートがよろしい）③一度書いた文章を必ず読み返す…。

もっとあるけど、並べ出したらキリがない。日本語とは、それほどに奥の深いものなのだ。反論、共感なんでもいいさ、オジサンあてに手紙を出そう!! 好評なら編集長を口説いて連載するゾ。その節は「つっこみ三昧」マッサオの〝暴露〟を満載したいネエ。

この記事ははっきりいってノンフィクションです。
実在の個人・団体とまるきしそのまんまだったりして。

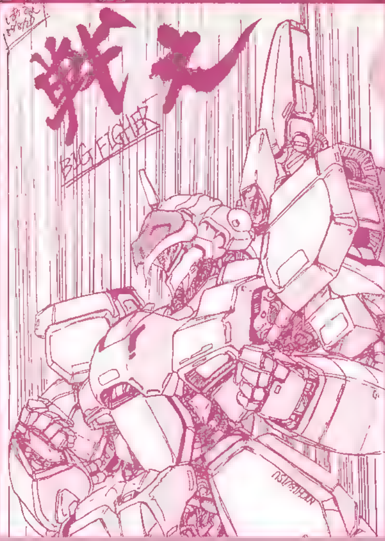
※50号記念特集号からの再録記事です。

東京都 KURONEKO=FACTORY君





兵庫県 FOHN-N こーいち君



愛知県 Gあーるこ君

北海道 如月 詠泉君

大阪府 箪気筒君



1990

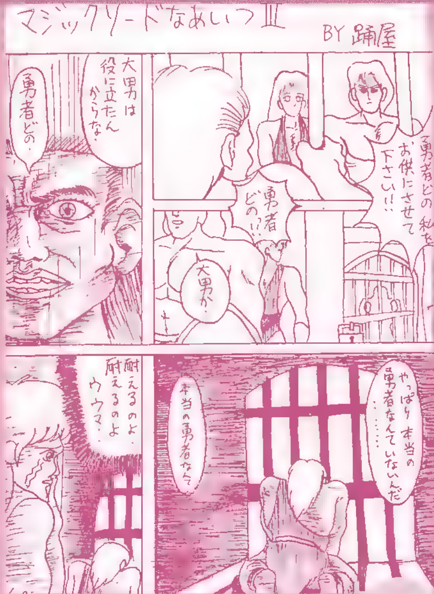
ゲーメスト

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST



千葉県 村山浩一君





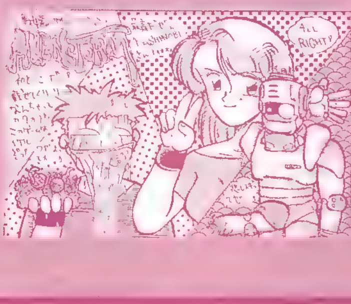
山口県 踊屋君

神奈川県 阪神万歳[illegible]年式君



岡山県 「夜遊び倶楽部、よっと」君





[illegible]県 ノンノンタピーチはネギの[illegible]君

CONTENTS

1990/1月号　90年11月30日発売

攻略押し売り全面無尽蔵 見えない敵が見えてきた!



NO.40

40号ではまだ青い!!

なつかしいねこのフレーズ。ちょいと燃えるゲームが出てなくて、ネタも切れぎみでヒーヒーいってるアイランドではあったが、とりあえず今月からは自分のペースで行くぜっ!!とばかりにガラリと変えてみたのだった。

タイトルロゴをはじめ、内容なども「パワフルで内容がきっちりつまってるんだけども、暑苦しくなくてスッキリとカッコイイデザインにしてほしい!!」などとわけのわからないことをデザイナーの人に言って、ムリヤリこさえてもらったのである。特にア・イ・ラ・ン・ドのロゴはきわめて秀逸!!すごく気に入っているのだった。そのほか、「ゲームはバクハツだっ」「ふれあいゲームの世界」といったコーナータイトルも、編集の人と話しあって現在のものに変えた。「こだわり派」が残っているあたりは、まさにこだわり派たるゆえんだろう。この号では〔324P.〕のごあいさつでも言ってるとおり）まだペースにのっていないが、号を追って内容のほうもかなりイメージチェンジしていっている…はずである。自分なりに、アイランドに対して持っていた不満点をいじってみたのだが、「果たしてこれで正しいんだろうか?」という不安は常にあった。そして今でも正しかったかどうかはわからない。

〔318P.〕左上イラスト『お前にはいつもクローをかけるねえ』…爆笑!!このハガキは、アイランド史上一発ギャグNo.1ではなかろーか。ちなみにゲームはデコのファイティングファンタジー。

〔322P.〕『私にも言わせなさいっ!!』…とにかく当時のアイランドはやたら長い手紙ばかり載っていたので、短い手紙をガンガンのせていくノリがほしかった。〔323P.〕のチェイスウッキッキーのようなアナーキーなギャグも。

カンゲーシャを洗え!!③〔おそるべきルーチン(ドッゲエー)編〕

〔調書・4〕

雑君保プ、旧名雑君保父。ちなみに元ネタはタイトーの「ちゃっくんぽっぷ」。以前よりワンダーモモのモドキのマンガ（はい、あの目の元ネタがわかりましたね?）などで業界（笑）ではヒソカすぎる異能として知られていたが、プランプポップの4コマを投稿してきたのをいいことにㇵにひきずりこまれ、以後なにかとおさわがせする。

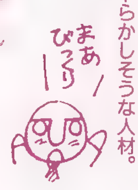
現在フリーの漫画家&イラストレイター。この本が出るころには「青シュンの食卓」的単行本も出てるはずだから、せいぜい買って今のうちに恩を売っておこう。



〔調書・5〕

古葉美一、またの名を古葉美一郎。これまた古い投稿者だが、一年のプー生活を経て編集部入りする。日ポミ担当、㋙屋店員といった修羅場をくぐったすえに、ついに霊感を受けてコンスポ担当に。破戒的ギャグは天性のものだろう。

現在、カットや4コマを本誌で精力的にこなしているためいまいちありがたみがうすいが、いずれとんでもないことをやらかしそうな人材。



〔調書・6〕

藤原ひさし、旧名諏訪優二。鬼のよーな細密画で担当者&読者のド肝をぬく。

本人いわく、それらは浪人時代に何日もかけて描いていたものだそうで、げにおそるべきは浪人パワーである。現在㋙表紙を担当しているが、記事中カットのコミカルな味も見のがしてはならない。実は学生である。

〔調書・7〕



転清（うたたきよし）…ペンネームの由来は、長くなるので本人に聞いてほしい。

4号で初掲載。銅版画のようなリアルなペン画で、多くの投稿者に多大な影響を与えた（㊥もその1人である）。

その後、10号から20号ぐらいまで㋙初の専属?イラストレーター兼レイアウターとして活躍し、「投稿者からライターへ」という邪悪なるルーチンを作りあげる。

現在、某社で某仕事をしている。



〔調書・8〕

海軟風、誤名「うみなんぷ」「かいなんぴー」。正しくは「かいなんぷー」。某誌グラ○ィックゲリラ出身と思われがちだが、実は彩色コンクールで入選している。東久留米キャロット経由で編集部入りし、カットをかいたり一度は表紙をかいたりと異様にマトモにお仕事していた。ロットリングで描かれた絵と字がものすごくキレイ。

現在、これまた某社で某お仕事をしている。編集部員OBで業界制覇も遠い日ではあるまい（投稿者OBなら、すでに制覇してるのでは?）。



〔調書・9〕

佐野みきゆき、通称みきりん。イラストレーター募集に応募してきた1人（実は藤原くんもそう）。完成された絵柄とは裏腹に、投稿もしていた（だーめすとにも載ってたりする）。関東近辺のキャロットに通っていた人なら、「人参倶楽部」というナムコ新聞のギャラリーで彼が常連をやっていたのを覚えているかもしれない。ちなみにそのコーナー担当は漢くんであった。



〔調書・10〕

C-LAN、またの名をうじゃりんぐ・ガイ。投稿者あがりで現攻略ライターという、たいへん稀なケースである。日ポミ担当をへて現在「なんですかダッシュ」&攻略担当。その過去は本人の手によって謎につつまれた。



〔調書・11〕

塩原利康。3Dコーナーの「パテ子」とただならぬ関係にある。投稿&フィギュア製作からライター募集に応募。実はギャルズアイランドの3Dコーナーで受験生の悲哀をにじませた原稿を書いていた。現在、本誌でカット&ゆうゆ担当としてそれなりに活躍。





構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

ア・イ・ラ・ン・ド

くもりのない目で僕らを見てほしい

NHK"おはようジャーナル"を見て

ゲーメストも40号の大台にのり、アイランドも模様変えして新装オープン！　気分もあらたに今後ともヨロシク、てなわけでいってみよう

今月のいっぱつ!!

☆8月28日の朝、NHKでやっていた「ビデオと現実どっちが本当」という番組を見た人はいるでしょうか？

タイトルから察する通り、宮○の誘拐殺人や、ウサギ惨殺の背景となったものを考えるという内容だったのですが、その中で「映像情報」として、「ゲーム」が取り上げられていました。

「あるプレイヤーの生活、思考」を基盤として構成されていましたが、その「あるプレイヤー」とは、何とバイオさんだったのです！　そしてゲーメスト編集部が、ぜんじさんが…。

メタルホークをプレイするバイオさんの姿は、心底ゲームを愛する者として僕の目に映りました。周りで見ているT・Jさん達の眼も輝いていました。その場に居たすべてのプレイヤーが、それぞれのゲームを楽しんでいる光景がそこにはありました。しかし、キャスターやコメンテーターの発言、インタビューアーの質問口調などは、どちらかというと批判的で「こんなものどこがいいんだ」的目付きで、番組は進行して行きました。

僕はアイランド等で見聞きする「大人のゲームに対する無理解」を実感させられたのです。

番組はどんどん進行しましたが、本題のビデオのことはほんの数秒しか画面に現れず、結局「アニメ」と「ゲーム」の2つをテーマにして映像は終りました。

僕は怒りよりも、悔しさと悲しさで胸がいっぱいでした。どうしてゲームが残酷ビデオと同一視されなくちゃいけないんですか？

「他に楽しみは無いの？」等と聞いていましたが、ゲームで楽しんじゃ悪いわけでもあるんですか？　ゲームは楽しみじゃないんですか？

そもそも「ゲーム」を取り上げた理由も、「ウサギ惨殺の3少年がゲーセンで知り合ったから」、ただこれだけなんです。

「現実と虚構の区別がつかなくなる」？　そんな人は、たくさんの人が集まるゲーセンには来ません。

新聞やテレビにたずさわるマスコミの人は、もっと勉強するべきだと思います。現代の若者たちの思考、行動を知らなさすぎると思います。

この映像をみると、僕たちゲーマーにとっては悪いことをした犯人より、すべて同一視して物ごとを見て報道するマスコミの方が恐ろしい存在だと言えるんじゃないでしょうか。

いずれにせよ、ゲームに対する理解を求めることが重要ですね。これから僕も真剣に取り組んでいこうと思います。

（神奈川県　CYC君）

★バイオ君が出演した朝のNHKの番組に対して、たくさんのお便りをいただきました。どうもありがとう。

あの番組に関してはゲーメストとして真剣に検討し、アーケードゲームのすばらしい面が取り上げられればということで了解したものです。メーカーのセガさんにも撮影に行ったり、ナムコさんのキャロット巣鴨店のご協力を得たりして出きたものです。

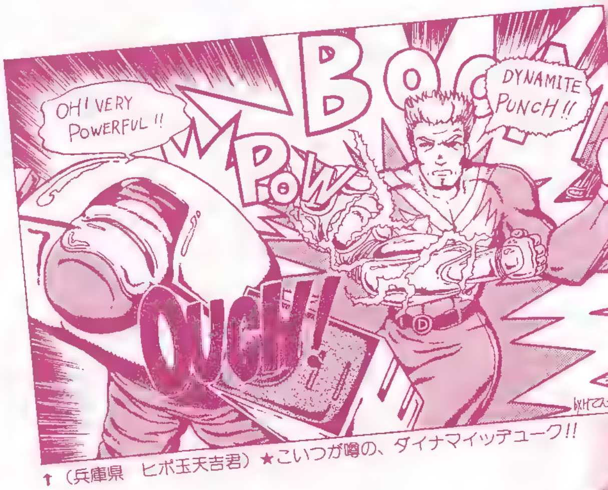
バイオ君もあの番組のためにたくさんの時間をさきました。

一番最初、NHKから「情報化時代の子供たち」というテーマでお話がありました。映像が大きな楽しみの一つとして日常生活に欠くことの出きない子供たちに焦点を当ててみたいとスタートしたものでしたが、運悪く取材途中で幼女誘拐殺害事件の宮○が逮捕されてしまいました。

結果としては、その事件から離れることが不可能な画像が出き上がったものでしょう。

私たちとしても、何か事件があるとすぐ悪い方に一緒くたにされるゲームのイメージアップを今後も計っていきたいと思います。

（TM）



↑（兵庫県　ヒボ玉天吉君）★こいつが噂の、ダイナマイッデューク!!

がぶりよりゲーマー人生

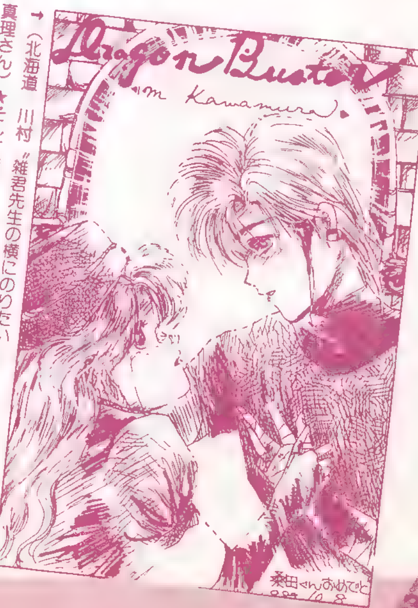


私ゲームをはじめて数ヵ月、殿方ばかりの中で負い目を感じておりまする。この本にめぐりあえて、ゲーセン好きの娘っていっぱいいる事を知りました。ハイ♡

私の彼も、じつはゲーセンマニアなので、2人仲良くゲーセンに行く事もたまにあります。

（兵庫県　野口亜紀さん）

★幸せな彼氏へ。あー、幸せの1人じめはよくないぞー！　人生楽ありゃ苦もあるぞー!!（読者一同　そーだそーだ！）



→（北海道　川村真理さん）★そして若者は、お姫様を…。"雑君先生の横にのりたい"

今、まさにこの時を待っていたーっ!!

☆ついにあのタイトーの名作「ダライアス」の続編、「ダライアスII」が現れました。87年初めに、今までにないその新しい姿を我々の前に見せたダライアス。3画面の大スクリーン、その1画面を占めて登場する魚型巨大戦艦など、とにかく度胆を抜かれました。そして今年、2画面専用筐体として再びそのダライアスが動きはじめました。私ダライアスの大ファンとしては、実に嬉しい限りです。

早速プレイしてみて感じた事は、前作と同じ気持ちでやるとあまりうまくいかないという事でした。まあ同じダライアスでもこれはIIなのですから当り前でしょうが、私は前作をクリアしていたのでタカをくくっていたのですが、それはあまりにも甘い考えでした。敵は前作に比べ数段パワーアップしており、私は水星の洞窟内で新生シルバーホークを全てオシャカにしてしまったのでありました。全てはオトシゴこと前作の最強戦艦であったグリーン・コロナタスのせい、という訳です。

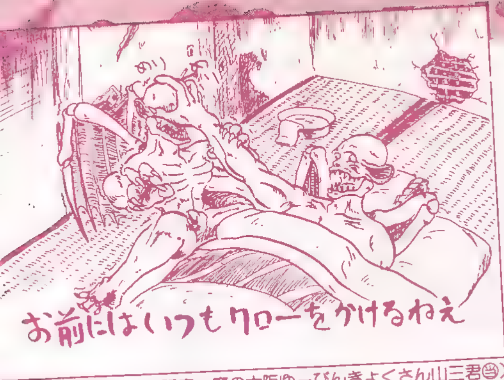
他にも、前作のミラーゼにソイドにプラーボ、フェナにロロキンといった実に懐かしいキャラや、火に包まれた鮫（かな？）や青いウナギといった新しいキャラクター、新型の巨大戦艦が挑戦する私達を迎え撃ってきます。楽しさあり、憎々しさありのこの敵キャラたちがダライアスの面白さの1つだと思います。

しかし、何と言っても驚いたのは"マザー・ホーク"でしょう。巨大な自機と戦うというのは複雑という言葉でしか表せない。しかしここにもなんとも言えない面白さがあるのだと思います。

しかし私はこのIIに、面白さがかけている部分が1つあると思うのです。それは、ミサイル、レーザー、ウェイブと武器の選択ができない事です。前作では、ミサイルとウェイブでは違いがありました。素直にパワーアップしてウェイブでクリアしようとすると相手の耐久力が上がっていて、例えばクジラなんかとっても強かったわけです。それをウェイブで迎え撃つ。イルカ弾、ホーミング、レーザーをうまくかわし、ヤズカ・タカーミの攻撃にも負けず粘り頑張る。そう、粘る楽しさがあったのです。

しかし今IIを見たところ、どうもあっさりしているようなのです。敵は確かに強いですが、どうも粘りが足りないのでは。まあ、でもそのうちにIIの戦いにも深みがでてくるだろうと思います。

そんなわけで一度でも、いや、一度といわず何度でもプレイしてこのゲームの深みを味わってみようではありませんか。ダライアス&ダライア



↑（大阪府　魔の大阪ゆーびんきょくさん山三君㊕）★そっそれは言わない約束でしょーってかっ!!

続・こんなん知ってますか

☆ゲーメスト10月号の「こんなん知ってますか」を見て、少し気づいた点を補足しておきたいと思います。（ワルキューレについて）

皆さんはワグナーの歌劇「ワルキューレ」を知っていますか。このワルキューレとは13世紀に書かれた「ニーベルンゲンの歌」をもとにしてワグナーが作曲した歌劇「ニーベルングの指輪」の1つです。

ワルキューレの他にも「ラインの黄金」「神々の黄昏」があり、CDにして約10数枚分にもなります。

「ワルキューレ」は第2番目の作品で、その第3幕の冒頭に演奏される「ワルキューレの紀行」などは映画にも使われていて、かなり有名。ゲームのワルキューレとは全く質が異なります。

最近になって発売されている小曲集の中に入っている、この曲はワルキューレを演ずるソプラノ歌手の歌声が入っておりませんが、少し前（3、4年前）のCDならキチンと入っているはずです。

はっきり言って、あの声は恐ろしい!!途中で曲に合わせて笑ったりなんかして、それはもう恐怖映画も真青!!　しかし、そのソプラノのソロが終った後の盛り上がりなんかは迫力があって大変良いです。皆さんも金と時間があれば一度聞いてみて下さい。きっとゲームのワルキューレとのイメージの差がはっきりと現われるでしょうから。

（大阪府　山路智宏君）



↑（兵庫県　さーむら君）★少し大人なワルキューレ。まなざしが妖しい？

ゲーメスト読者度チェック
キョーフのボツ連編

1：ゲーメストの中で、真っ先に見るのは、**アイランド！**
2：毎月アイランドを、読んだあと、深いためいきをつく**（またボツ…）**
3：**威張れた話ではないが、**ボツの数では人に負けない自信がある！
4：友人に**先に載られ、**激怒したことがある。
5：ひと月に、**40枚**以上送って、**総ボツ**をくったことがある。
6：一度も載らないならまだしも、一度、二度載っているだけに、**かえってボツが心にしみる。**
7：アウトやファンロードにも投稿している（もちろんボツ連）
8：なにも見ないで**宛先**が書ける。
9：**暇さえあれば、**日がな一日ネタを考えている。
10：はっきり言うのもしゃくだが、画力はかなり低い……。
11：モットーは**（質より量!!）**
12：面白いネタがあったのは良いが、画力が足りず、あきらめたことがある。
13：**ボツは友達**……**投稿歴1年以上！**

さて該当する数が
1～3個の人：まだまだ常人良かったね。
4～6個の人：そろそろきょうつけよう。
7～9個の人：まごうかたなきボツ連ですな。
10～12個の人：絶句……。
13個の人：？？!!"？？

BY悪かったな～ど～せ私は13個ともだよ!!の矢刈軽


平成元年(1989年)9月8日　金曜日　13版　社会　22

素顔の世代　若者たちはいま

ゲームの達人

"挑戦"の日々に快感
なじみの飲み屋みたい
センターで交流

スII万歳！
（福岡県　野中博之君）★IIが出たおかげでダライアスの人気が再燃焼しているお店もよく見かけますね。かくいう私も、今になってチャレンジしてたりして….。

うれしいぞ プレイヤーの 意見をそのまま のせていた

☆これは、先日のサンケイ新聞に掲載されていた記事です。今まで、ゲームセンターの記事が新聞に掲載される時は、11月号に載っていた記事の様に大概ゲームやプレイヤーの立場を理解せず、闘争心をあおるだとかお金のムダだとかさんざん書かれてきました。

でも、この記事ではゲームプレイヤーの意見を聞いて、それをそのまま（？）載せているのです（なんてすばらしいんだーっだっだー）。

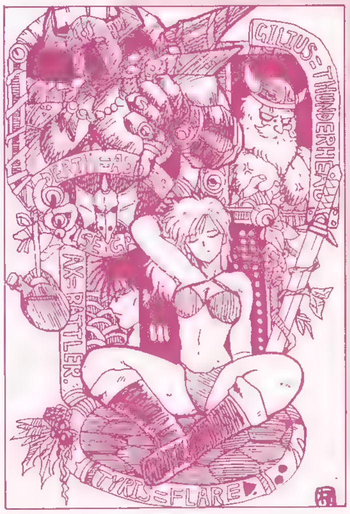
僕の父は、これまであまりゲーム肯定派ではなかったのですが、この記事を読んでからは前ほどうるさくゲームをするなとかお金のムダだとか言わなくなりました。また、最近ではゲームを認めてくれたらしく、僕の古いゲーメストを読み返してゲーム否定派の意見に対する意見を言ったりしています。

ゲームの事をバカにしていたあの父を変えてしまうほど、新聞の影響力は強いものなのです。ゲームの事を悪く言う人達の多くは、今までの悪い見方の記事しか見た事のない人達なのでしょう。

今の世の中、どんな物事でも良く言う人もいれば悪く言う人もいます。釣りや山登り等の趣味にしても、言う人の立場によって良くも悪くも言われるのです。

だからこれからは、新聞の様に影響力のあるメディアに記事をのせる人は、取材する対象をよく理解した上で書いてほしいし、また、それを読む人も単に悪い意見が出ているというだけで、その対象を悪いなどとは決して思わないでほしいものです。

（滋賀県　辻坂健次君）



←（大阪府　そめいよしの君）★気質も違えば生き方も違う。されど目的は、ただ1つ。

「めざせハイスコア」にひと言

☆ゲーメストを毎月楽しく読ませてもらっている一読者です。今回「めざせハイスコア」について少々意見を述べさせてもらいます。

僕はゲーム歴9年。もともとうまい方ではないのですがゲーメストを買ってまず気になるのは、やはり「めざせハイスコア」のページです。

全国TOPのスコアはもちろんのこと、各地のハイスコアまで細かく見ているわけですが、ひとつ疑問点がありまます。

僕は埼玉県民な訳ですが、10月号現在、県下では集計している店がたったの1店。ハイスコア集計は、集計してもらいたい店が多すぎてのせられない状態の店も多いことは知っています。

でも、これじゃひどすぎますよ。

僕たちみたいな二流プレイヤーは一度でいいから、「めざせハイスコア」に自分の名を連ねてみたいのです。

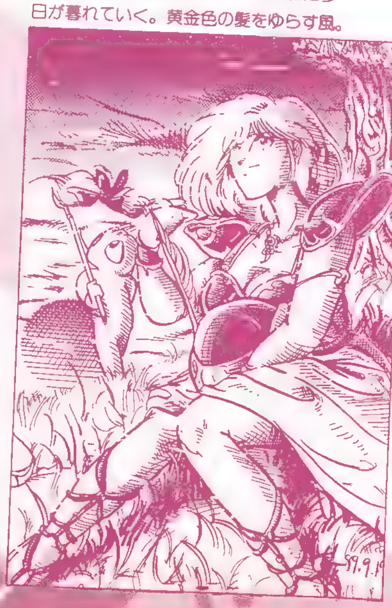
たとえ全国TOPとはるかにレベルの差があっても…。TOPプレイヤーには、わかってもらえるでしょうか。僕らの気持ち。

自分の名前を「めざせハイスコア」にのせたいと思っている人たちを代表してお願いします。

（埼玉県　No.380 ICYAN君）



←（宇部市　グルグの紋章を持つ玩具安全マーク君）★男は誰もみな無口な戦士…（ネバギバー）

↓（大阪府　頼兼和男君）★夕陽の紅に今日が暮れていく。黄金色の髪をゆらす風。


燃えよ青春

僕がゲーセンでバイトを始めた頃女性客なんてほとんどいなかった…。最近はテトリスのおかげで少し増えた。そんな中で、週に1〜2回程来る2人組の女子高生がいる。彼女たちはいつもテトリスをやる。はっきりいって上手ではない。レベル10を越えればいい方である。そんなある日、2人のうちA子さんの方がはしゃぎながらレベル21まで到達したとB子さんに話してるではないか…。僕が「上達したねえ！」と声をかけるとかわいい笑顔をみせてくれた。

（東京都　ウォーレン・コールドマン君）

うまいあいつも参加者だったモナコGP大会で再会

☆げげげぇ〜っ、あいつも参加者だったのかぁ〜っ、こりゃ、まずいぜぇ！

と、思わず渋い顔をしてしまった。

「あいつ」は、ただそのゲームにハマった人間にしか見えなかった。おとといから今朝まで、同じゲーセンで自分と交互にプレイして2人でインカムをあげていた奴だった。僕はもちろん練習のためにプレイしていたのだが、「あいつ」もそうだとは思いもよらず、「あー、うまいなー」ぐらいに感じながら「あいつ」のプレイをいつも見ていた…。

9月23日、第2回ゲーメスト杯・スーパーモナコGP大会に出場させていただき、ありがとうございました。3つ嬉しかったことがありました。まず、大会に出れたことが嬉しいです。「ゲームセンターあらし」以来、ゲームの大会に出ることに憧れていて、前日は夜も眠れず、当日は胃が痛くなるほどでした。

次に、編集部の方々に会えたこと。顔を見てすぐわかったのが、思ってた通り若いT・Mさんと、もうすでに、一方的な「顔見知り」のぜんじ氏。他にも、「コイン係」ずる氏や「やさしいお父さん」ゲーメスト社長さん、等々。会えたのはいいんですがあまり話もできなかったのが、ちょっと残念でした。どこかの喫茶店で2次会でもやってくれればよかったのですが…。もうちょっと皆さんと親睦を持ちたかったですね。

3つめに、まぐれで4位に入賞できて、嬉しいです。本当に「今朝から始めた」7速を披露していたら、司会の方もフォローのしようがなかったでしょう。あそこで敗けても悔いはありません。ちょっとミスは多かったけど、精一杯やりましたから、賞品のバインダーには早速ゲーメストを収め、Tシャツは着て歩きます。（ちょっと寒くなってきたけど）

たった3時間ほどでしたが、とても楽しく過ごせました。皆様、ありがとうございました。ゲーメスト杯ゲーム大会、これからも3回4回と続けて「めざせTV中継！」で規模を大きくしていって下さいね。

「あいつ」は順調に勝ち進んだが、わずかコンマ18の差で準優勝に終わってしまった。今思えば、もう少し僕の回数を減らしてあげればよかったのかもしれない…。

（東京都　石橋秀夫君）

★準優勝のあいつは葛西君。



↑（新潟県　ZIG君）★今でも覚えてる人がいるんだもんなー。（ピノ）はどーでもいいみたいけどね。

ただ彼女のよろこぶ顔が見たかった

☆これは、今思い出しても胸が痛む出来事でした。

事の始まりは去年の11月、私は一人の女性に恋をしました。彼女は私と同じくゲーム、ゲームミュージック好きで、すぐに話せることができたのだ。（ここまでは良かったのにな…）私はいつになったら告白出来るのだろうと思いながら彼女と仲良くしていた。

そんなある日、彼女が私の家に遊びに来た。

彼女が帰った後に、唯一の親友Kに話すと、

「そりゃあきっと、おまえの事好きなんだぜ。おまえもあいつの事好きなんだろう？ 好きでもなけりゃ、一人で男の家に来るはずがない」と力強く言ってくれた。

そんな事を繰り返すうち、クラス内にミョーな噂が流れていた。

「OとK（彼女）デキてるぜ。俺、Oの家からKが出てくるの見たからな」

オイオイオイ、何で知ってんだよ。まいったな…それからだった。彼女が学校では話さなくなったのは…。

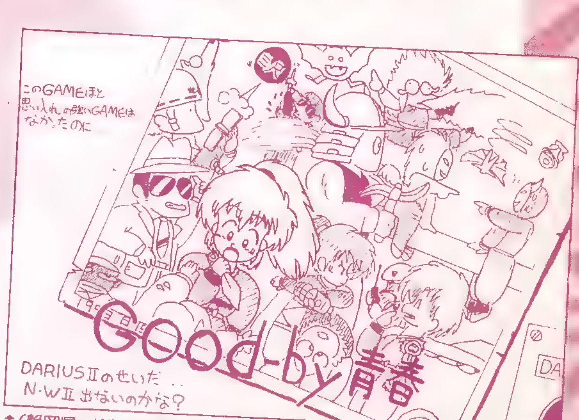
私はこんなアイマイな感じはやだ！ 告白するぞ！と思い、私の本当の気持ちを全部Kさんに話した。

彼女の答えは、

「私、前からあなたの気持ち知っていた。だからこのままでイイと思う。それに好きな人が出来たの…ゴメンネ…」

私は完全に心と頭を砕かれた。そして泣いた…（あー情け無い）私は回りの奴等に、とやかく言われるのは好きではなかった。でも彼女のためなら我慢できた。しかし、彼女は我慢できなかったのだ。

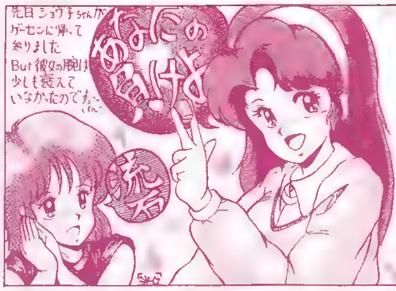
私は彼女に出来る限りの事をして上げた。PCエンジンは貸してやり、振られた際にプレゼントした。クリスマス、誕生日にもプレゼントした。別に物で彼女を釣るつもりはなかったが、ただ彼女のよろこぶ顔が見たかった。ゲーメ



↑（静岡県　Windy君）★最後のスイッチのさりげなさ。



↑（愛知県　COG君）★これでは命が1000あってもたりないって？



↑（群馬県　洸…祐亜君）★ふっふっふっ、彼女達も帰ってくるぜっ!!（帰省ラッシュかな…笑）

スト1月号のファンキー石井BO君の話に私は感動したことがある。彼のまねをして、ゲーセンでハイスコア出せるものをやりまくり、ネームすべてO・Kとした。（言わなくてもわかりますね。）

私はただ1つの夢は彼女と一緒にゲーセンに行き、笑い合える事だった。だが、それはもうはかない夢でしかない。彼女とはクラスが同じだが、あれから話した事も無い。今まであげた物を返せ！なんて男らしくないことは言わない。あなたの幸せを祈ってます。ただ私の事も覚えていて下さい。私はこれからもあなたの事を見守り続けます。どうかお幸せに…。

（北海道　EBIS君）

出ていたぞー ラジオに出演 アルフ・ライラ・ワ・ライラの藤田さん

☆のわあんと、あの「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」の藤田さんがラジオに出演してましたよ――。

9月23日（土）の深夜、私はいつものごとくラジオ関西の「青春ラジメニア」（神戸558H2、毎週土曜日24時〜2時）を聞いていました。そして、待ちに待ったゲームミュージックのコーナーが始まりました。

「今度はゲームミュージックですが…」

普段ならリクエストした人の名前を読んでから、すぐ曲をかけるのですが、この回だけは違いました。

なんと、DJの1人岩崎和夫アナが、あの「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」のリーダー藤田晴美さんにインタビューし、その時の模様が番組内で放送されたのです。

藤田さんが、何故かラジオ関西へたまたま来ていて、そこで岩崎アナと会ったのが事の発端らしいです。

岩崎アナはゲームには詳しいとは言えないので、大体ゲームミュージックの基礎的な話でしたが、藤田さんはにこやかに答えてました。

「マルサの女」の作曲についての苦労話や、ノリについての話もありました。（ちなみに、この日はこのOP「犯罪の影に脱税あり」がかかりました。）

私としては、作曲者へのインタビューが肉声で聞けたのが、何よりもうれしかったのです。ぜひ他のサウンドチームの皆さん（特に「ズンタタ」の小倉さんや、「SST」のHIROさんとか…）にも肉声インタビューしてほしいなと思っています。

さあ、ゲーメスターの皆さん「ラジメニア」にGMをビシバシリクエストしよう。

あて先〒654―81ラジオ関西「青春ラジメニア」まで。

この「ラジメニア」は、元は「アニメ玉手箱」のタイトルで、アニメ特撮ものの曲をかけていた番組がパワーアップ（1時間→2時間）した上、タイトルを改めた番組です。東は北海道、西は本州の西端でも聞けるので、この放送を聞いた方は関西地区以外にもけっこういると思います。

（京都市　グランド「ひかり」マスター君）

★みんなでゲームミュージックを日本中、いや世界中に広げていこうよ。

↓（静岡県　どんと・すとっぷさん）★もうき1941もやってくるし。「はりうーっど!!」



怒濤のひやしあめコーナー

★君は覚えているか。89年の夏、大阪へ遠征した編集部を恐怖のずんどこにつきおとした"ひやしあめドリンク"を。今ここに、その禁断の味に挑戦するべく、全国からよりすぐられた5人のチャレンジャー達！／なんて、ひらたく言ってアイランドにあるまじき（当選者発表）だったりするんだこれが。



←（札幌市　アクマイザーOOK君）★ど、どく。

☆ひやしあめドリンク希望！
何かマヌケじゃない…

アクエリアスに気の抜けたコーラを入れ、ミルクティーとまぜて暖めて飲むのも美味ですよ。ひやしめあめって誤植では？

（熊本県　田中智彦君）

★誤植ですな…。

☆うーン、さすがゲーメストも変なプレゼントですね。でも私は人が飲めないというドリンクでも「うまい」と思って飲んでることがよくありますけど、まぁ売り物だから飲めないものはないでしょう。

（和歌山市　久保正文君）

★さぁどーかな。えへへへへ。いじゃライラストのアクマイザー君含む3人にはひやしあめドリンクを送ります。おめでとう（!?）

☆八木君が「二度と飲みたくない」と言ったひやしあめ、この甘いものならなんでもきやがれい！の森田が飲んでやる！よこしなさい！

（栃木県　甘いもん大好き森田君）

★この人指紋まで押してきてくれたけど残念賞。JR二十世紀なしドリンクをくらえ！

☆ぼくの県でも「サン&リブ」というくだもの各種のドリンクがありますが、まさにデンジャラスですよっ。

（山形県　冨田貴志君）

★というわけで以上5名の方はのんだのち感想文を送ってくださいねー。

こちらこだわり派



質問です。雑君保父さんは、何なんですか？
編集の人じゃあないんでしょ？
読者でもないって感じがするし。
おしえて♡

（神奈川県　小川智子さん）

★彼の名刺の職業欄が「雑君保父」となっているのは業界スジでは有名だったりする。

私にも言わせなさいっ!!

新聞記事に御意見特集・なのだ

★11月号の「ボツはいやだ！」に掲載された北海道新聞の記事にいくつかの投書が寄せられました。その中から何通かを紹介しましょう。

☆「戦争はゲームで」を読んで、まだまだビデオゲームは社会的に批判される立場にあるんだなと思った。

それにしても変だなと感じたのが、"北大助教授"さんの「戦争ゲームに熱中している若者達を見ていると、劣等感のはけ口とより強い刺激を求めているようだ」という部分。

ストレスならともかく、何でここで劣等感という言葉が出てくるのか。少なくともゲームはクリアしようという努力もせずに先に進める程甘くはない。実力と努力のある者だけが（金がある者という説もある）はじめて「ゲームをしおえた」という満足を得られるのだ。

彼の考え方では、水戸黄門などのドラマをただ見るだけで気分がよくなっている人は、よっぽど劣等感を持っていて不健全な人間になってしまう。

（広島市　笠井浩二君）

☆XAQ山田君の意見、もっともですね。「ゲームで著者に戦争を平気でうけ入れるよう潜在的に教育する」こんなバカな事をマジで思われたらたまりませんねー。

（愛知県　平山　泉君）

☆山田君の気持ち、よくわかります。僕だってゲーマー！として、「ゲームはそんなんじゃない！」と大声で叫びたいです。

でも、「戦争ゲームはよくない」と言う大人の言い分もわかるのです。知恵くらべとしてのゲームの楽しさ、そういうものはわざわざ戦争を題材にしなくても作れるのではないですか？

例えば、人には人の秘密なんかを知りたいという心理があります。それをウリにしている雑誌が批判されるのと同じ事だと思います。もちろんメーカーの人たちがそんな事をねらって作っているとは僕は思いませんし、思いたくありません。でも、自分が好きなゲームがこんな形で非難されるのはたまりません。

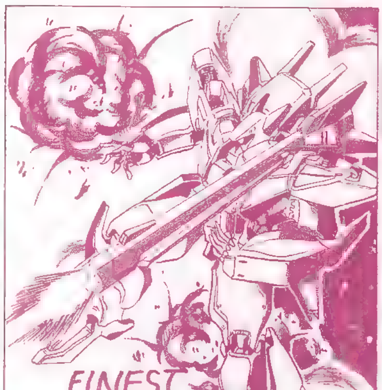
（大阪府　阿部陽太郎君）



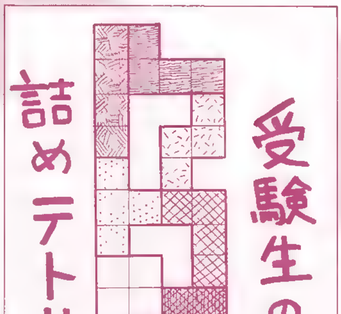
↑（埼玉県　"川村さんファンだ"馬鈴薯君）★"ひそかに泊に想いを寄せている"とは…うーむ、人生万華鏡。



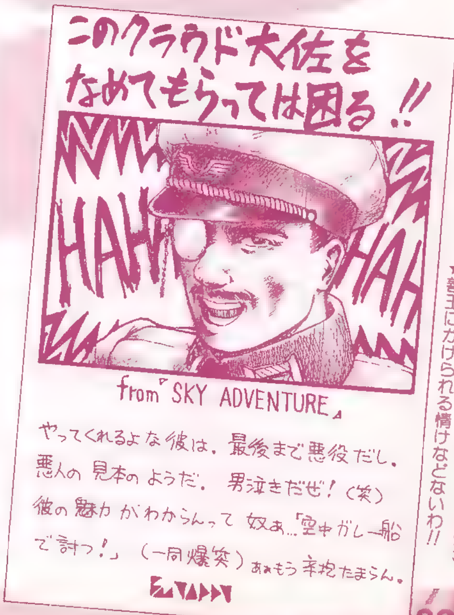
↑（北海道　大亜門君）★なんか言ってくれてますが…。



↑（千葉県　U.Soldier純君）
★いかにのめり込めるがカギのゲーム。



↑（愛知県　佐藤〈無節操男〉敦君）★手詰まりにご注意。



←（ブルーミスト軍宿舎内　六鹿文彦君）
★善玉にかけられる情けなどないわ!!

パロゲースペシャル 文芸部

今月のパロゲーは一味違う。どう違うのかというと…(ん…?どっかで聞いたような…気のせいか)なんと、今回は「小説」特集なのだ!!(たった1篇)冬のひと時を文学の香りに包まれて過ごしてちょうだいっ。

何？意味？意味などない!! チェイスウッキッキー

良く晴れた午後。ジャックとマイクは愛車のポルシェをパーキングにとめ、くつろいでいた。

ガガッ、ピー！

通信だ。ジャックは通信機を取った。今度は何だ。

『ナンシーより緊急連絡、お猿が赤ブロックを持って逃走中。目標は赤い尻、どうぞ』

2人は車の中でずっこけた。ジャックはハンドルを握ったままフロントガラスを頭でぶちやぶり、マイクは助手席ごと後ろへふっとぶ。周囲の通行人は破壊音を聞き、顔を見合わせた。

「ナ、ナンシーイ、あのなー!」

『どうぞ♡』

「…りょうかい」

内容はどうあれ仕事は仕事だ。2人は溜息をつくと、すでにボロボロのポルシェを動かそうと体勢を立て直した。

数十分後、フロントが割れ天井がへこんでいるポルシェは街道を潜水艦用対空ミサイル『トマホーク』の様な速さで疾走していた。(何のこっちゃ)

ガガッ、ピー

『こちらナンシー、次の分岐点は左に曲がって』

「左だってよ、左」マイクのからかうような声を聞きながらジャックは思った。今日の通信はずっとナンシーか。

『あら、やっぱり右だわ。どうぞ』

2人は同時に自分側のドアの窓のガラスを頭突きでぶちやぶった。ポルシェはそのまままっすぐ分岐点にある街灯に突っ込み、ぶつかった勢いで右側の道路へ飛び出る。その途端後ろで街灯が倒れ、あたりじゅう車のブレーキの音や爆発音が飛び交った。

「ナ、ナァイスゥ…ハ…ハンドリング」

マイクは血のまみれの顔で笑いながら、震える手で親指を立てた。ジャックは何も言わず、血走った目で前方を睨み付けている。

ピー『こちらナンシー、犯人逃げ足速いわよぉ、どうぞ』

ジャック・マイク「まがじでぢよーだい」

その頃…

「ウキーッ!」

テトリス猿は赤ブロックをかつぎながら2人の1キロ先を走っていた。

「いたぞ!生意気に道路走ってやがる!ざけんじゃねーぞお!」

ファオファオファオ…

マイクは変形して波打っているポルシェの屋根にサイレンを取り付けた。

テトリス猿はその音を聞くと、びっくりして赤ブロックを捨てて逃げ始める。

「それ行けっ!ガンガン行けっ!」

ポルシェはあっというまに背の小さい生き物に追い付き、(当たり前だ)必死に飛びはねている後ろ姿を「ど〜ん」とふっとばした。

「ウッキャッキャー!」

キキーッ、バタンバタン。

カッカッカッカッ。

ジャックは全身血まみれのお猿の前に立った。お猿はうつぶせになったまま けいれんしているピクピク。

「ひ、ひどい……」人間ならばこう言っていただろう。

「赤ブロック強盗、ならびにゲーム放棄、プレイヤー殺人の疑いで逮捕する!!」(何を言ってるんだ…マイク談)

ガチャッ。

「やあナンシー、君のかわいいペットはみつかったかね?」

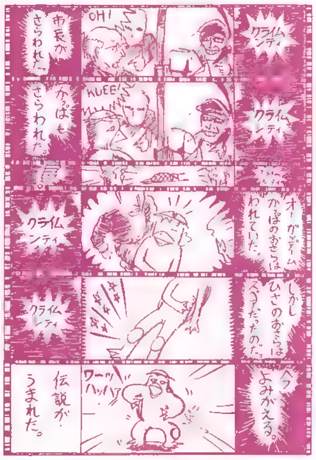
「ええ課長。たった今、私の友達が捕まえてくれましたわ」

ナンシーは、嬉しそうにニッコリと微笑んだ。

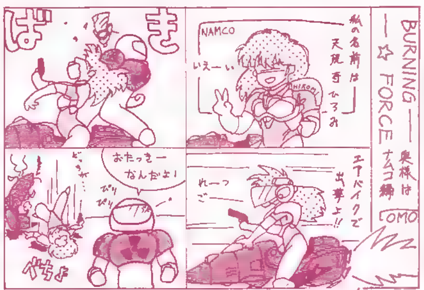
こうして、ナンシーのわがままは多大な犠牲を払って達成されたのである。

(岩手県 青蒼龍君)

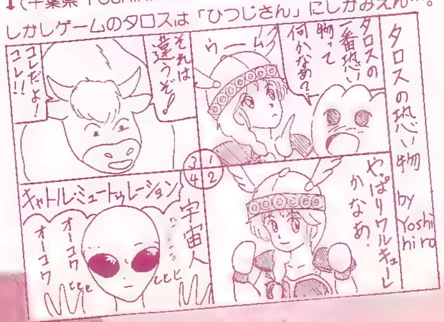
★意味はないけど面白い、のであった。



→(北海道 ちょっぱあ卍君)★今月も、君の頭脳に挑戦だ。さらわれた。さらわれた。さら…われた。



←(石川県 "ぴんしゅく者"表英昭君)★ま、まあまあ…(笑)

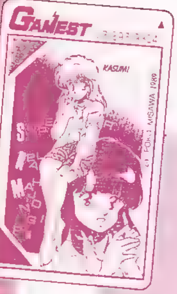


↓(千葉県 Yoshihiro君)★たしかにこわい！しかしゲームのタロスは「ひつじさん」にしかみえん…。



←(広島県 ぷるーべりーじゃむ君)★あなたのご意見ご自由に!(ん?)

あらためてごあいさつ





40号という事でアイランドも気分一新!!今月は少し慣れてない感じだけど、次号からパワー全開でぶっとばすので投稿よろっしっく!!

アイランドはすべての読者とゲーマーの為の開放区。日々起こったミョーな出来事や怒った事。これだけはどーしても言っておきたい事、ゲーセンやゲーメスト、アイランドへの感想や本音等、真面目不真面目軽重長短甘辛明暗どんなお便りでもけっこう。ハガキや便せんはメンドーという人はアンケートハガキでも可!!全部読んでます。

もいっちょ、次号よりパロディーゲーム拡張版「大芸道」がスタート!!今までのパロゲーだけでなく、ゲームねたの小説やマンガにぼえむ、名場面を実写で再現したおめでたい写真、切り抜き切り貼りでっちあげ等なんでもアリの芸の道（プリティーじゃねー）コーナーだ。マジもいいけど、笑えるのがよいね。

毎月「こりゃえー」というお手紙&イラストには独断と偏見で新生アイランドオリジナルテレカをおーくりします。今まで送ってくれてた人もそーでない人も、がんがん紹介してきますのでご意見イラスト送って下さいねー。

では、また来月お目にかかりましょう。

（Easygoingな担当・栗原）

1990/2月号　89年12月30日発売

目をつぶると頭に赤い棒が テトリス軍団が悪夢に逆襲



NO.41

《まじめなところを》

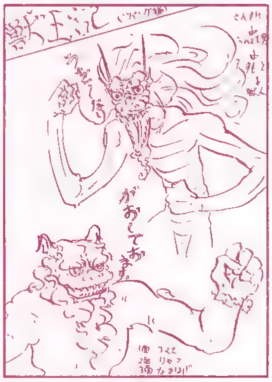
「長いブロックがもし赤でなかったら…。ゲームのアイデイアの部分が人間の知性を刺激するならば、グラフィック、音楽は人間の感情面を大いにゆり動かす。これからのゲームは、企画のアイディア、ゲーム性（知）とグラフィック、音楽（感情面）が融合し、調和していってはじめてヒットが生まれていくのではないだろうか」

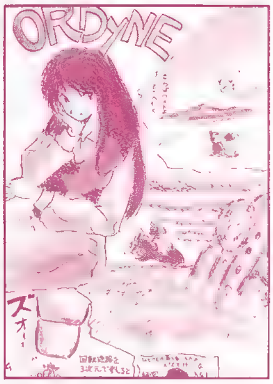
（ゲーメスト大賞総評より）

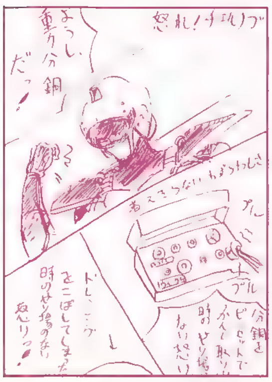
89年ゲーメスト大賞、テトリイイィス!!この年のAOUショーはとにかく不作で、思わずAM業界のゆく末を心配したりもしたけれど、月を追うごとに「おおっ」というゲームがごろごろと出てきて、例年に勝るとも劣らぬ豊作の年となったのでした。テトリス、ワルキューレ、ゲイングランド、イメージファイト…まだまだタツジンウィニングラインナイストスプラッタともう大盤ぶるまい。特にCPシステムは飛竜にエリア88、天地を喰らう&大魔界村と超高打率。うーん熱い。

時代も90年代に変わって、がらりとイメージを変えた新生アイラランドも第2回。もう一息!!という感じですね。〔325P.〕『なんで記事がないんだよ――っ!!』…当時、どういうわけかアイレムさんはゲーム雑誌に対して妙につれなかったのだ。今では昔以上に熱心に広報協力してくれる（U.C.C.の資料は超きている）のだけれど、メーカーとマスコミは持ちつ持たれつだなァ、と再認識したできごとだった。〔326P.〕上『私は読者…主婦なのです』…どういうわけかこのころから人妻の投稿がよく来るようになった。うーむ、やはり担当者の魅力であろうか（いかん、いつものアイランドのりになってきた…）。〔327P.〕『つっこみ三昧』…手軽に笑えるコーナーを作ろう、ということで生まれたコーナー。ホントはゲームのグラフィックのミスとかを指摘するコーナーのつもりだったのに、なにがいけなかったのか自爆&お下劣&一発ギャグのコーナーになってしまった。妙に人気あるしなー（別冊作れなんていう声まで…）。〔328P.〕中央『ここでひいたら男がスタイリー』…お腹の肉をとるための腹筋用ベッドみたいな健康器具。知ってる?〔331P.〕『大芸道』…いよいよ始まりました。これももっとシブイコーナーのはずが…。













卍大作戦（その3）

北の国からへんなやつ

★マンガばかりでなく、ちょっぱあ氏はふつーの?イラストも多くものしている。古くからの読者なら、「ヒットゲームベスト10」やピンボールコーナーで彼の絵を目にしたことがあるだろう。描き込みすぎてなんだかまっ黒になったロボットや異星人、忍者はニヨジツに彼の個性をあらわしている。また、女性が異様にかわいいのもたまらん。

「いやぁ、あてぇなに恋しちゃいましたよー」（山三君談）

ゲーメスト

ア・イ・ラ・ン・ド

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

今月のいっぱつ!!!

アイランド新装第2号だ！ 内容も一層充実して90年に突入。ゲーメスターのためのいこいの広場のいっぱつめ、さあいってみよー！

こんなに面白いのになんで記事がないんだよーっ!!

☆ちょっとちょっとっ！ 私最近腹が立ってますっっ！ 「なーんでどこの雑誌もX－マルチプライの紹介をしてねーんだよーっっ!!」くすんくすん…。こんなにかわいくておもしろいGAMEはないのに、なぜなんだっ！ これはものすごいヒット作だと思うんだけどなー。

最近のIREMさんって、良いものばっかしどんどん出してますが、このX－マルチプライも例外ではないっ！ IREMさんのウリの(?)奇抜なアイディアと独特のとってもグーなサウンドとかわいいキャラ♥（単なる個人シュミ）こんなGoodなGAMEがなぜマイナー路線（?）を行かなくてはならないんだぁぁ～！ ハア、ハア… というわけで、今からでもおそくはない！ X－マルチプライの攻略or特集やって下さいっ。

このGAMEで目新しいアイディアというと、自機にいまはやりの（?）触手をつけたというところでしょう。これがまたかわいいんだ♡テヘへ。これの使い方がGAMEの明暗をわけるってわけ。でもこの動きがとってもキュートなんだよね♡(うっむ…栗) 黄色のカプセル取ったりなんかしたら、まるで手にポンポンを持って応援してくれるように見えちゃうし…なんてかわいいのXちゃん♡（うーむう……栗）それからグラフィックや敵キャラのデザイン、攻撃パターンもぜひ注目してもらいたい点ですね。

それと、あと、何といってもあのサウンド！ IREMらしさが良く出てて、もう感動そのものっ。IREMさんの曲は、いかにも「これがGAME MUSICだっ！」という感じで、GAME MUSICでしかできない、もっともGAME MUSICらしい曲を作って、うまくGAMEの持つ世界を表現しているので、私は大好きです。

最近すごく音もよくなってきて、ノリのいいVGMをいろんなメーカーさんは作っていますが、GAME MUSICでしかできないような表現をうまく出せるとこは、少なくなってきたと思うので、IREMさんにはずっとこの『IREMの色』を守ってほしいなぁーなんて思う今日この頃…。

とにかくIREMのおいしい所を全部持ってきたよーなこのGAME、R－TYPEⅡも楽しみだけど、その前に一度見かけたらPLAYしてあげて下さいっ！ まだやってない人っ！ ぜったいPLAYだよ～ッ。はっきり言って病みつきですって！

それと、私、思うんですけど、IREMさんのVGMはぜったいヘッドホンで聞かないともったいないって思います。ゲーセンの方々、ヘッドホン端子つけて下さいなっ！ お願いしますっ。付けてくれなきゃ、勝手につけるぜっ！（ウソ）

ホントにおもしろいから、（しつこいよーだけど）ぜったいやってみようっ。そんなに腹わた煮えくりかえるほどムズかしくないからっ。ねっ、ねっ!?

では、そういうことで…。

（和歌山県〝毎度おさわがせ〟ORSーY・Oさん）

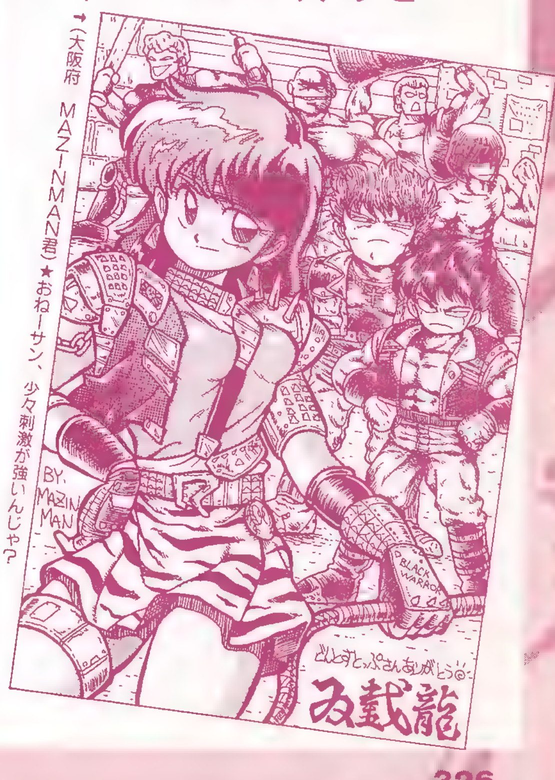
★こんな熱烈なレターをもらいながら知らんぷりなんて、冷たすぎるんじゃなーい。ところで、紹介・攻略記事がのらないのは全てIREMさんの都合なのであった。



がぶりより ゲーマー人生

アイランドを読んでいると、「行きつけのゲーセン」という言葉がよく出てくる。僕の住んでる津久見市（野球好きな人達には有名らしい）にはゲームセンターがない。ボーリング場に少しゲームがあるぐらいだ。「行きつけの…」という言葉が書ける人はまだめぐまれてる、と思えよ――っ!!

（大分県 ACEMAN君）



↑（大阪府 MAZ-INMAN君）★おねーサン、少々刺激が強いんじゃ？

私は読者…主婦なのです

☆私は主婦ですっ！ それに一児の母なのです。こういう読者も他にいるのだろうか？ 私はゲームを始めたのが高校終わってからなので、キャリアはないし下手くそだけど、ゲームは大好き。子どもづれでゲーセン入れないからめったにゲームできないけど、その分プレイできた時には気合が入ります。妊娠・出産でゲーセンに行けない時は、とてもさみしかった。

さあて、これからはクォースに燃えるぞっっ！

（新潟県 西山 恵さん）

★うーむ、人妻ゲーマーですか。（その言い方やめい!/アンケートを見ると結婚しておられる方もけっこうおられるようで、そのうち全日本主婦ゲーマー連合というのができるかもしんない。



↑（茨城県 KA・L君）★かぁ――っこりゃだれも知らねーって。ちなみにナムコのゲーム。ドラスピのエンディングにも出てくる。

今月の謙虚な方々

☆何気なく今号を買って見ると、自分の描いたイラストが載っていた。僕はとても嬉しかった。そして男泣きに泣いた。

友達は「そんなに泣いて喜ぶほどのものか」と言ったけど、僕は嬉しかったんだ。下手だけど、3カ月もかけて一生懸命に描いた自分の絵を載せてくれた編集部の人に言いたい。本当に有難う。この事は、僕の人生の中で、とても思い出深い出来事になりました。

（宮崎県 芦苅祐二君）

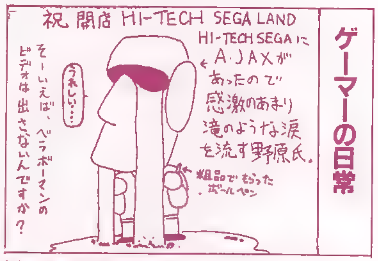
★うーん、ここまで思い入れてくれていたとは…。いつも没っちゃってる皆さん、ごめんなさい。でも、選考は完全に"努力と実力"が基準です。かと思えばこんな人も…。

☆のれなくてもちゃんと届いてくれればうれしい。のったらもっとうれしいけど…。

（広島県 ぶるーべりーじゃむ君）

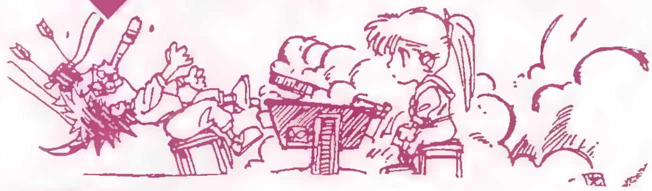
★毎月10数枚以上の投稿をほこる彼だけれども、「届くだけでうれしい」とは…。ううむ、頑張って読むので皆さんこれからもよろしく。

ゲーマーの日常



（埼玉県 野原秀俊君）

本当にあったら笑える!?ゲーム



①連射装置付きのクォース
②「1941」（スピルバーグの映画ではない）の続編で、核兵器が使える「1945」
③自機がビックコアで、ビックバイパーをこわしまくる「グラディウスⅣ バクテリアンの逆襲」
④死んだはずのジェニファーがリックを倒しに行く「スプラッターハウス2 ジェニファーは生きていた」
⑤「オペレーションサンダーボルト」と「トップランディング」を合わせて作ったハイジャックの体感ゲーム「HI－JAX」
⑥南アフリカの黒人を隔離するために作った「HAKUJIN」
⑦「怒」の続編で、笑気ガスを武器にして敵を混乱させるという「笑」
⑧今まで敵にとらえられた女性キャラが敵に復讐する「セクシャルハラスメント」

なんだかあんまり笑えない気がする…。（東京都 菅原秀泰君）

つっこみ三昧
ざんまい

☞突然ですが、ターボアウトランの最終面の道ばたのギャラリーの中にドラえもんがいるのを知ってますか？　これは、201番目の驚異現象だ――っ!!（うそ）
（村上浩明君）

☞12月号の57ページ／　ゆうゆの隣でダラⅡをプレイしている下っぱ武者一号さんは鼻血を出しているよーに見えるんですが…。
（岡田哲也君）
「私は潔白だ／　気のせーです」（武者）

☞ミッドナイトレジスタンスのデモを見て、「妹たちよ!!」の所で



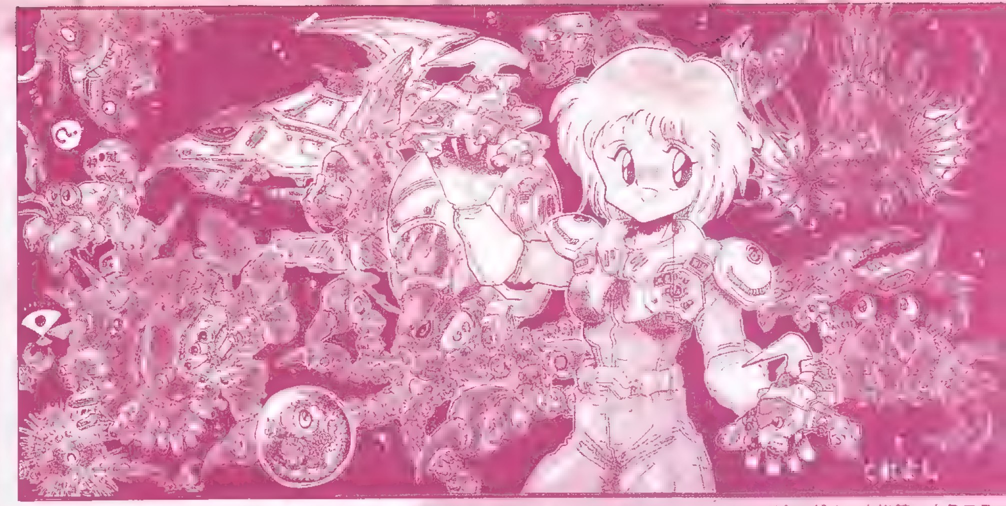
の絵が出たので、あれが妹かと思った。コワイなあ…。
（鈴木盛雄君）

☞北海道の投稿者にまともな奴はいない／
（北海道　Julius上口君）

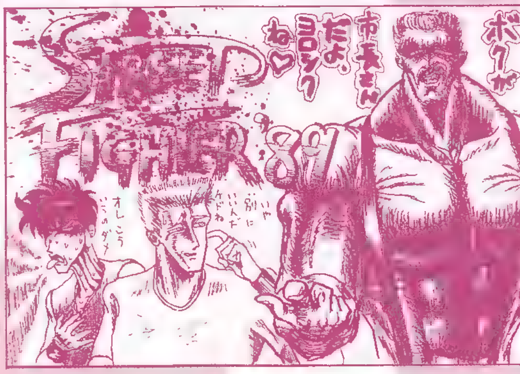
☞ワルキューレ、２面でこっちを向いて倒れて苦しんでる少年の後ろからサンドラをくっつけると…あぶなぁ――ぃ……
（丸山理樹君）

☞ダラⅡにもクジラはいる。彼は洞窟とかであのドリルミサイルで「針」のバイトをしているのだ!!　なんちてバカみて。
（むいらぷうま君）

★いきなり始まったつっこみ三昧、プレイ中めざとく発見したヘンな事やゲーメストの誤植その他いろんな事に無責任につっこみをいれてしまおーという、まことに身にならないコーナーである。（穴うめにはなる）諸君のするどくもバカバカしいつっこみを待つ。



↑（愛知県　くれよん君⑲）★ダラⅡ水族館へようこそ／



←（兵庫県　唐雪君）★じゃっ…（逃げる）



↑（大阪府　そめいよしの君）★涙を泥が吸い、叫びを銃声が裂く。ここは戦場、殺戮の地。

飛竜のコミックが出ているぞ

☆今、私はヒジョーに怒っている。それは、ゲーメストがなんでぇぇぇ、今まで飛竜のマンガがあった事を言わなかったかということである。エリア88はカラーでコミックの紹介までされたのに…。
（兵庫県　怒れるエンキドウ君）

★というわけで、「コミックコンプティーク」で連載されていたストライダー飛竜の単行本が、つい先日出たのだ。マンガがあったのは知っていたけど、連載終わっちゃってたんだよね。で、コミックスだがアーケード版とはまた別のエピソードなんだけど、なかなか燃える／　角川のコンプコミックスで出ているので、ファンは見てソンないぞっ!!



ななななんでトップランディングがないの!?

☆今日、12月号を買ってきてがっかりしてしまった。ゲーメスト大賞投票用のノミネート作品にTOPLANDINGが入ってなかったからだ。
サウンドが素晴らしくて、しかも2度と同じプレイはできないそのゲーム性にほれこみ、何べんも何べんもプレイしてあの飛行感覚を楽しみ、少しでも良い記録が出せるように頑張った。あのVGMがいつでも頭の中をかけめぐっていた。プレイするたびいつも緊張と興奮が私をとらえて離さなかった。
トップランディングにものすごく愛着を感じているのに、なぜ'89のノミネートから外されているのだ!!　やり切れない気持ちでいっぱいだぞー。去年のゲーメストを読む限り、'88のAMショー以前には、巷に出回っていなかったとしか考える事ができません。
とりあえず、今年のゲーメスト大賞にトップランディングは投票しませんが、お願いしたい事があります。
次回からは、ノミネートする、しないをはっきりさせて／このへんを厳正にしてもらわないと困ってしまいます。大好きなゲームに投票できないのでは。すべて網羅し、あまりにも集計までの期間が短いと思われるゲームはその旨明記した上、来年度に回すとかして、発売されたゲームを必ず1回はノミネートさせるようにして下さい。トップランディングに投票できない私の悲しみを分かって下さい。トップランディングが好きなんですう～。
（長野県　GUU君）

★ご、ごめんなさい!!　トップランディングとヴォルフィードはミスで記載し忘れてしまいました。ファンの方、タイトーさん、すみませんっ!!

燃えよ青春

湯島天神スペシャル

今年の受験生、大変でしょうね…！　エ、何でかって？　だって〝ダライアスII〟〝R-TYPEII〟〝グラディウスIII〟があるわ、FCでは〝ドラゴンクエストIV〟、PCエンジンでは〝ストライダー飛竜〟…。想像するだけで涙が出るっ…ううう…。

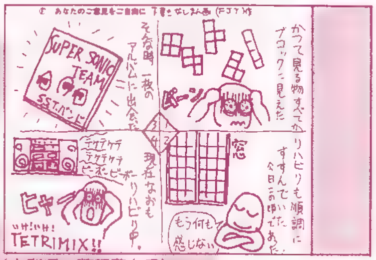
（群馬県　EXISIT²君）



→（兵庫県　こーいち君㊫）★その意気だっ！よし!!

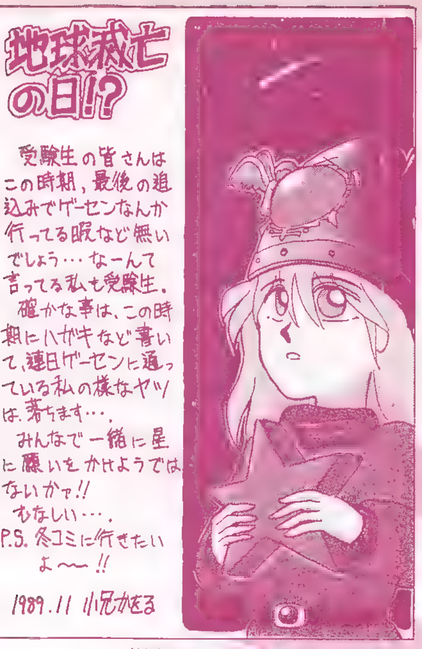
こんな私でも合格できるでしょうか

☆受験生の諸君、安心しなさい。私は今、日本史で平安時代を勉強している。こんなヤツも中にはいるのだ。ハッハッハッ…（むなしい）「受かればゲームも死ぬほどできる」という夢を持ち、「まだなんとかなる」と思って来年は皆と共に明るい生活をしよう！



（山梨県　藤田豊久君）

しかし現実は甘くない…（12月号の松宮弘治様を勝手にライバルだと思う男・愛知県　YON・New君㊫）



↑（神奈川県　葉書職人小兄かをる君㊫）★むー、ご利益のありそうな帽子だな。

☆大学受験までアト少しなのにゲームがやめられなくて苦しんでいるのは自分だけじゃないはずだ。皆さんもゲームと勉強を両立させて頑張れ!!

（横浜市　鈴木祐一郎君㊫）

★とにかくあきらめたらどーにもならんがや。たまにはゲームして息を抜くもよし。一発やって見せたれや！

ここでひいたら男がスタイリー

（…何それ）

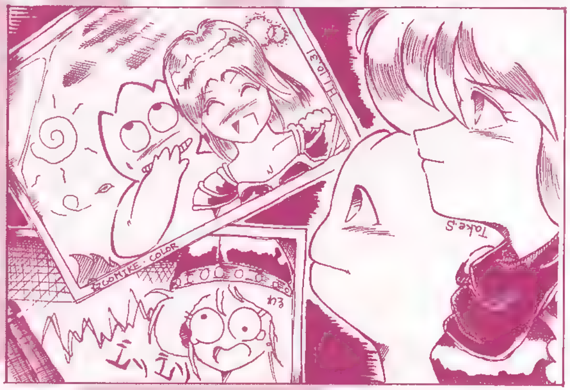
☆我、中卒なり！　受験生諸君、あとで悔むより今苦しもう。一人で悩まないで、心を開いて現実を見つめよう!!

（魔界都市足立区　椎名絵麻奈君）

☆社会人はつらい。世の中高生よ、たくさんゲームをしなさい。でないと後で〝ごーかい〟するぞ〜〜〜。

（群馬県　千明　恵さん）

↓（茨城県　Take.S君㊫）★あの時の風景。確かだった言葉。変わらないものも、ある。

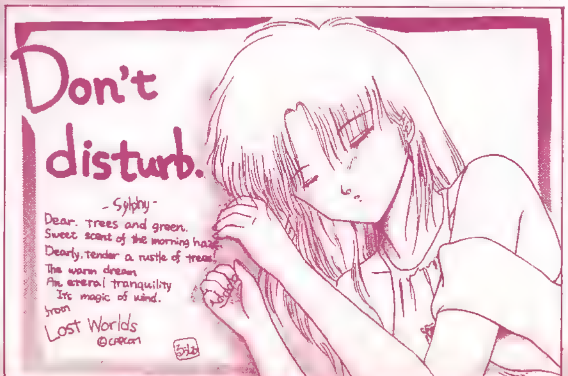


☆ファイネストアワーが消えた。近所で唯一置いていた店から。代わりに居たのはグラIII。他の皆は大喜び。けれども俺は納得できず、店長さんに頼みかけた。でも相手にもしてくれなかった。俺はとぼとぼ家路についた。道がにじむ目にゆがんで見えた。俺はまだ無残に破壊されたシグナス達の敵をとっていないんだ。

2年前、俺も受験生だった。毎日がヒマで重くるしくて死にたくなるよーな日々だった。そんな俺をいつもはげましてくれたのがゲーメスト。それと音楽だ。受験生の皆さんも、何かはげみになるものを見つけてガ・ン・バ・レ！（甲本ヒロト調に）

（大阪府　戦争　錠君）

↓（石川県　るうしあ君）★おこさないで…嵐は去り、今彼女の見る夢は。



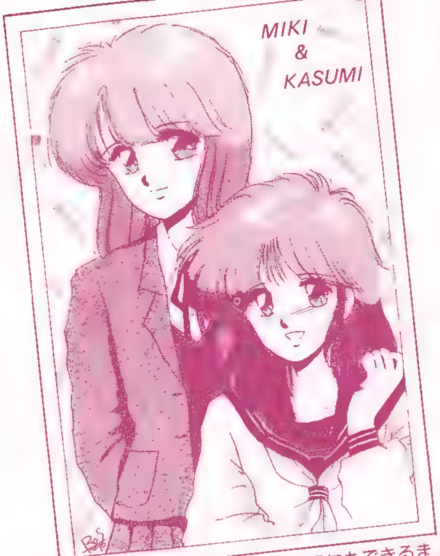
★受験だけじゃなくて就職や面接で〝勝負時〟の人も多いだろうね。ここは日頃きたえた気合いと集中力で見事突破して、春にはめでたい手紙のひとつもよこしてくれっ!!何はともあれ夜明け前、だっ。健闘を祈る。びびるなっ!!

"あなたの天職度"チェック!

❶「そんなに私のムネ見たいの一？」「は一い、見たいよー」と口ばしったことがある。
❷ギャルたちの○○や△×△、□××△などを、モニターごしにぺちぺちさわるのが常である。
❸自分は雀王より影の方が好きだ。(僕の好みだ)
❹ギャルの告白で、TEL番号が出ると体をタテにしてかくした。
❺豆本は家宝である。
❻雀遊記2が出ると、やはり縦3画面と信じている。
❼年間ベストゲームに、麻雀部門を置くよう署名運動を起こした。
❽デッキを持っていないのにビデオをまとめて買った。(多分大勢いるのでは…)
❾麻雀に立体スコープをつけてくれと、日本△産に手紙を送ったことがある。
❿CDに、PⅡが入ってない、PⅢが1分ほどしか入ってないことに怒りを感じた。
⓫負けたら、1つも文句を言わずに脱いでくれる、すなおでかわいい妹がほしい。(ちなみに、僕の妹は高1で、親父と一緒にふろに入った…)
⓬実写風か、セル画調がいいか、友人と言いあらそっている。
⓭特定の友人が集まると、ヤケに燃える。又はさわぐ。
⓮麻雀Gメン'89　殺されたOLのパスワードを他人に5000円で売りさばいた。
⓯GAME OVERになっても席を立つことができなかったことがある。
⓰ビデオで花札系が出るのを楽しみにしている。
⓱ゲーセンに入って初めてしたゲームは麻雀シスターズであった。
⓲パロゲーでスーパリアル麻雀3Pというのを考えている。
⓳ゲーメストおなじみ㊙写真はずえったい麻雀だと今でも信じている。
⓴どの麻雀でもHボタンはかならず連打。ごう、ごう。
㉑真由美が犯人ということがわかり、3日も寝こんだ。(好みなんだよ。)
㉒ギャルの開花の選択ボタンは常に決まっている。
㉓入院したい。
㉔友人にビデオをかすと、かえってきたビデオの特定の画面だけ画質が悪くなっていた。
㉕麻雀ギャルは永遠に自分だけのものだ。

あなたの天職は？

0………一流企業の中間職
1～3…最もまともでは？　という線でそこそこのサラリーマン
4～7…一生ゲーセンバイト（直営店ではむかない）
8～11…ポリスターの企画㊥
12～15…同人誌からエ○マンガ家。
16～19…ゲーメスト編集者。(とくにゲーメストアイランドがヤバイ)
20～24…日本物○でキャラデザ。
25………セ○でセルぬり又は色指定。
（兵庫県　みさわぽこさんファンです・ぷりてぃーともちゃん）
★や～だ～なぁ～何これ。



↑(茨城県　Rio.Sさん)★女の子にもできるまーじゃんを／だって。「うらしま麻雀」がよいよ。



↑(北海道　川村真理さん㊫)★おめでとさん／急にやる気を出した男が10人はいると見たぞ。

ワイド・カンタダの「こーやれば受験なんてへっちゃらさ　えへへ」

やあ、全国の受験生諸君、苦しんでいるか？　私はたっぷり睡眠時間を取って、週イチでゲーセンに行って勉強の「べ」の字もやっていない学生だ。

おっと、頭に血管浮かべて中指おっ立てて、このページをにらみつけるのはスジ違いだぜ、受験生のエヴリワン。

今日はね、苦しんでいるみなさんに愛の手をさしのべるためにやってきたのだよ（そーか）？

かく言う私も1年前は地獄を見たのだ(ウソつけ)。しかし、頭の良い人はいーが、そーとは言えない（失礼）と思っている人はどーすりゃいいか？　フッフッフッ、神は人間を平等に造ったのだ。

まだ手段はあるのさ。それはッ！「運」だっ！　いやあ、いい言葉だよな。私は「努力」より「運」の方が好き。

（なんてヤローだ）テストに必要なものと言ったら六角エンピツなのだ。どーしてもわからない選択問題がある時には、エンピツに記号を書きこんで、サイコロよろしくエンピツを転して出た目を書くのさ。なーに心配すんな、10問あれば1問はあっているだろう。

だから私はマークシート方式のテストは強いぜ（記入はバカなの）。だが運とゆーのは大事だぞ。皆も痛感しているだろう？　PⅡとPⅢのおかげで（これに限らんが）。

私なんか麻雀などの際、捨牌する時いつも寿命がちぢまる思いだぜ。あと少しで私のローソクはなくなるんではなかろーかと思っておる。

源平のつづら開けもそーだよな。いくらスーパーテクを持ってたって、こればかりはどーしよーもなかろう。パターンがあれば別だけどね。

私の友人に、サイコロをふって特定の目を出す練習をしていたやつがいたが、そーゆーことをやってもどーしよーもならないぞ。自分の両手でジャンケンをするとゆーのび太君みたいなことをやっていても、一生うだつが上がらない。

まぁ、テスト前の心構えとしては、まずリラックスしてゲーセンにでも行って、ニューゲームにハマッて、もーどーにでもなれぇへへとか言って、テスト時間にまに合わずに浪人すれば1年後には希望の学校に入れるかもね（じょーだんだってば！）。

まー、なんだ、あまりテストと言って緊張せずに、最終面のボスの手前ラスト1機とか思ってテストに臨んで…も緊張するする（だから何だよ?）。

最後に、「また来年があるさ」じゃなくて、1コインクリアするつもりで受験に臨むのさっ！　そーすれば気合入るかもね（最後だけマトモだ）。

受験生のみなさんが3月にはスマイルでゲーセンのドアをくぐれるのを祈ってしんぜましょう。じゃ、あと一息がんばってくれエヴリワン。

（長崎県　拝み屋・ワイド・カンタダ君）

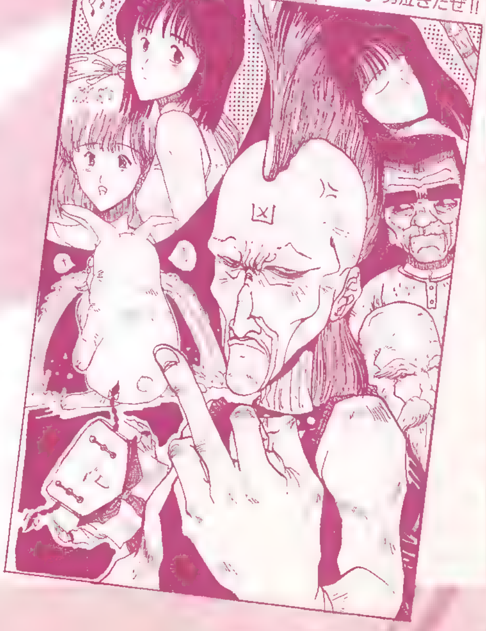


↑(北海道　岡崎隼人君)★たく、どうしてこう、男ってやつは、しのぎあいが、好きなんだろね//

こちらこだわり派

ゲーメスト大賞のはがきに「テトリス」と書いたが、実は「これこそゲーメスト大賞だぜ!」というのが別にある。それこそがまさに「俺の心のゲーメスト大賞」である。

(新潟県　田中一寿君)



↓(北海道　騎馬奉行君⑬)★V－SYSTEMの開発は、業界一明るいそーだ。男泣きだぜ!!

いきなりくいず!!

●ズバリ、次のマンガの主題はなんだっ!?(答えはページ下)
(埼玉県　ちゅん君)



サークルのみなさんへ 僕の意見

☆ゲーメスト12月号を読みました。ねいす・くれいばあ君の意見を読んだ時、話の中に出てくるその集団のやり口の汚さに、怒るより先に唖然としてしまいました。

(12月号を読んでない人へ…ある小学生がゲームをプレイしていたら、2P側に座って漫画を読んでいた人が(ゲームの音が)うるさい! と怒鳴りつけ、その人と同じサークルの人達が小学生を囲んでちょっかいをしはじめた。彼はとめたのだが、後で「サークルと関係ない奴はひっこんでろ」と言われた、というもの)

この頃よく問題になって来ているサークルの在り方ですが、これはあまりにもひどい。何故、きちんと代金を支払ってゲームをしている子供に、同じ立場の客であり、勝手に2P側に座っていた人がその様な文句を言えるのでしょうか。

それに、他のメンバーの人達も、この様な時はその人をたしなめるのが普通ではないでしょうか。ねいす・くれいばあ君の行動は、全く正しい事だと思います。理不尽な因縁をつけて、集団で弱い者をいじめるのならば、それはごろつきと何ら変わりません。

僕はサークルというかゲーム仲間のような人達にある種の憧れを抱いていました。自分には到底真似の出来ないハイスコア、ゲームを通して生まれる友情。その暖い交流の話を聞く度に、僕はゲームをやっていて良かったと心底思っていたのです。

ですが、今回の様な話を聞く度に、僕の夢は少しずつ崩れて行き、あげくの果てにはゲームサークルという存在自体に懐疑的になるのです。勿論、その様な団体はごく少数だと思います。しかし、このままでは、彼らの為に、他の良心的な団体まで眉をひそめられてしまうのではないでしょうか。

僕に言う資格はないでしょうが、そのサークルの人達及び全国の似たような事をしている人達にあえて声を大にして言いたい。

12月号のねいす・くれいばあ君の意見を読んでも、その行動や考え方を改めないのならば、もうゲームが好きだなどと言わないでいただきたい。ゲームが上手いとか下手とかの問題ではありません。ゲームセンターというのは、公共性の高い社交場であるべきです。集団生活をするにあたって理不尽なエゴイズムを通そうとしかしない、モラルの欠如した人間に、ゲームの事をあれこれ言ってほしくないのです。僕は彼らが心を改める様に願います。人に対してひどい事をしていれば、いつかはきっと思いもしないしっぺ返しが来るのですから。

最後になりましたが、僕もねいす・くれいばあ君の様に理不尽な事をしている者がいたら、それが知り合いや友人であっても、たしなめる勇気を持ちたいと思います。

(千葉県　のうきゅう君⑬)

★この他にも、サークルはどのような考えのもとに運営されているのか?といったお手紙が何通か届きました。ゲームサークルの代表をやっておられる方、意見をお聞かせ下さい。



↑(神奈川県　SHIN君)
★ぜんじさんもしくしく。

大芸道



↑（埼玉県 悪究霊君）★これはヒドイ／ 人権も何もあったもんじゃない。

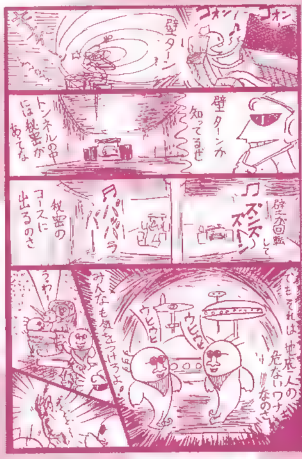
みんなで歌おう！
驚異のマシーン、ビッグラン

（「無敵//グランドバース」のふしで）

暗い店を2つに裂いて
超電力で、おおお、稼動する
じゃじゃ丸が立つ、奇跡の砦
今、パリ～ダカールの使命を抱いて
巨大（ダッシュ、ダッシュ、ダッシュ！）
キャビネット（ダッシュ、ダッシュ！）
鳴らせ警笛、ビッグクラクション
鮮やかな流星のその姿
ゆくぞジャレコ無敵無敵
ビッグランジャレコ

（神奈川県　パピヨンズ君⑲）

★私は元の歌を知らんのだが、なんかこう、ビッグランというゲームの感じをよく出してる気がするぞ。しかし、お店を裂くのはよくないな。



←今月の（北海道　ちょっぱぁ卍君）★傷心のスピードマンジョーが帰って…きたぜ!!



←（東京都　怠精如矢本君⑲）★コラージュって奴だ。でまあ、カメを倒すというわけだろうが、しかし、痛々しいものがある。

男・張飛 その誉れ高き人生

その日、彼はいつものように馬にまたがり、「うーりゃりやりゃりゃりゃりゃあああ」と叫びながら走りまわっていた。そう、彼の名は放屁…いや、張飛翼得。力ばかりの脳なし野郎である。こんな平和な日にあんなことがおころうとは、誰が想像しえたであろうか…

（よくあるひき）

「ん、なんだ？」

突然、黒雲が空をおおい、群衆がこちらに逃げてくる。その中になぜか一人、西欧風の「どれす」なるものを着こんだ姫がまじっていた。と、ピーという音と共に閃光が姫と馬とをつらぬいた!、おもいっきり後ろにふきとばされた張飛は、頭の中に直接響く不気味なつぶやき声を聞いた。

「ちっ、これじゃクレオパトラとのデートが台無しだぜ…」

まったく抑揚のないやっさい声に、張飛は恐怖をおさえることができず、本陣へと走った！と、後ろに何者かの気配を感じ、彼は背後をふりかえった。そこにはキノコの形をした「おぷしょん」なるものが飛びまわっていた!!張飛は必死になってそれをふりきろうと全力ではしり、自陣の中にスライディングでつっこんだ!!

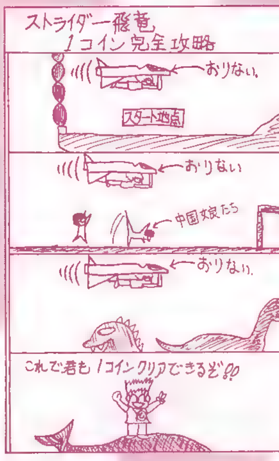
運悪くそこには劉備が立っていた。彼は張飛をかわしきれず、スライディングに巻き込まれてなぜかコマ切れになって死んでしまった！あまりのことにぼう然とする関羽と趙雲。せっぱつまった張飛はこう叫んだ。

「敵将、劉備玄徳うちとったりぃぃー!!」

（そのあいだ、オプションは雑兵を殺しまくっていた…）

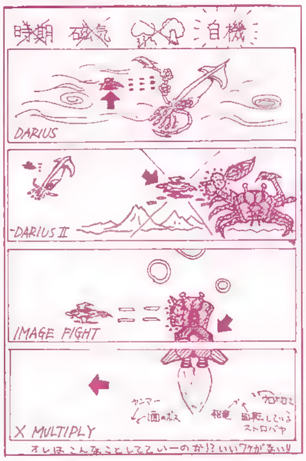
つづく

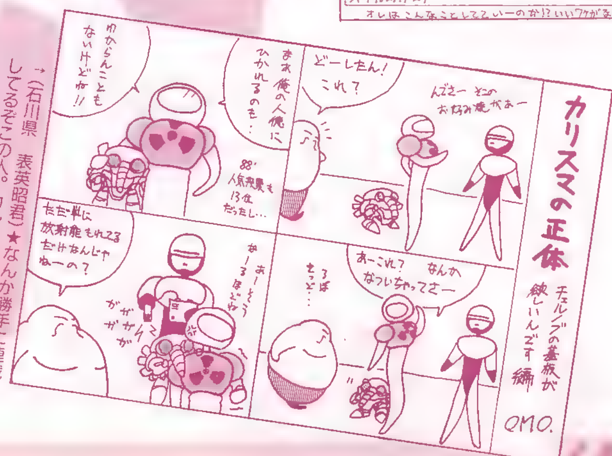
（大阪府　中村雅信君）



↑（宮崎県　城運君）★そりゃちょっと単なる観光遊覧て気がするぞ。いいのか？

↓（浦和市　Fallen down氏家雅紀君）★これは、ちょっとムズいぜ。ストロバヤ印刷出るかな。





↑（石川県　表英昭君）★なんか勝手に連載してるぞこの人。カルノフが嫌いだそうだ。

★発作的に開始されるこのページ、ゲームにまつわる様々な芸によって見る人をしてシビれさせてしまおーという謎の企画なのだ。表現方法は、文字や絵、写真等何でもコケッコーだ。とりあえず今月はだーっと載せてしまったけど、次号から一度掲載の度に2級、1級と昇格していくシステムも考えてあーる。見事師範となったあかつきにはアイランドを担当してもらおーという素晴しー計画。戦いはすでに始まっているぞ!! パロゲー、マンガ、小説、バカ写真等々どーんとこい!!

CONTENTS

《ものはいいようだなー》
「あまりにもアクの強い3人の男から1人を選び、並いるデコキャラ軍団を倒していくのが、ゲームの趣旨だ。
(趣旨ねえ……㊥)
ファイティングファンタジーの超拡大解釈ともいえるこのゲーム。アクションゲームの台風の目になるのは必至だ!!女のチェックよりも、こっちをチェック!!」
(〝情〟氏によるトリオザパンチ紹介より)

1990/3月号 G 90年1月30日発売

腹八分目なんていざ知らず オレッチはボヘミアンや〜



この表紙はよいね!!90年に入ってから、読者だった藤原ひさし氏が編集部入り。先号のテトリスに続いて第2作目なのでした。ゲーメストの表紙は黒っぽいほうがひきしまると思うんですけど。

ゲームのほうでは、アイランドに1年ぶんのネタを提供してくれたといわれる「ふぁいなるふぁいと」がついに登場!!出たなハガー。ゲーセンではカプコンワールドのポップを盗む奴が続出…。

さてアイランド。

〔333P.〕『一ゲーマーのワタシに日常的危機が…』…いきなりこんなのがのっております。昔からの読者は「ゲーメスト…変わったな」と思わずつぶやいたのでは。私が担当をひきついだ号からいきなりアナーキー&自爆ネタでとばしてくれたワイドカンダタ君。やってくれる。

正直を言って、1ページ目から重い話というのはつらいとずっと思っていた。たしかに重要な議題を扱ってはいるのだが、毎月毎月ではアイランド自体がなにか陰気な雰囲気になってしまうのだ。

そこで、「今月ののいっぱつ!!!」(なんかコーナー名がいちいちヘン…)と名前も変えたことだし、笑える手紙や面白い手紙もどんどん1ページ目にのせていこうと思ったわけ。楽しく遊んで、大笑いして、ときにはマジメに考える。それが元気なゲーマーのあるべき姿ではないか。と、いうわけで先陣を切るというにはちょっちナサケナイ内容ではあるけど、いっぱつ!!!してみた。ちなみに、この〝体質〟はまだ治っていないそーです。

〔335P.〕『レゲーの魂』とりあえず顔みせ。その下…外人さんの右手が左手になってる。『つっこみ三昧』…「つっこみ返し」がはじまっている。

〔337P.〕『駄菓子屋救済ほえむ』…いい味出してるなあ。アイランド人情路線を確立させた一編。

藤原ひさしの証言



私がゲーメストに出会ったのが、高校の終り そう、浪人が決った時でした。

アイランドに投稿したきっかけは、知っている人は知っている〝転清氏〟〝K^2氏〟の絵を見て、しょくはつされたからなんですねぇ。

でもすぐ常連になれたわけではなくて何枚かいても載らなかったり……。

でもあのころの方が好きな物をどう料理するか、ドキドキしながら描いていた様な気がする。

こういう場は自分をさらけ出して互いの意見を交換するのが、やっぱBestじゃないですかね?

"あ! こういう見方があったんだ" それが発見できるはずの場所じゃあないですかねぇ?



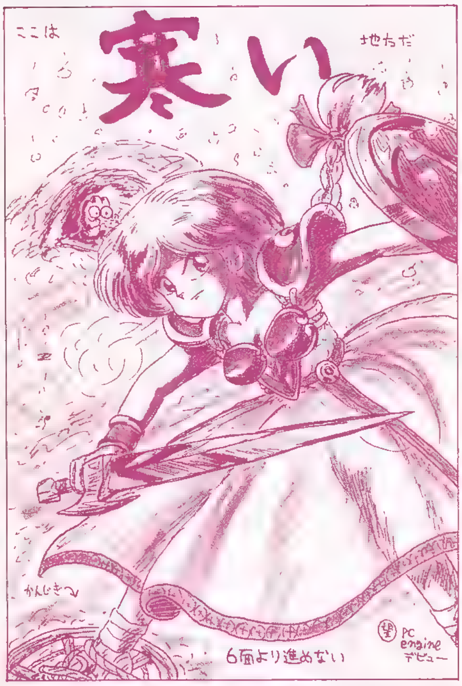
構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

うおーっ、毎日が寒くってもう大変だあねえ。受験生諸君もあとひとガンバリてなワケで風邪などひかぬよう注意してね。と言いつつはじまる

今月のいっぱつ!!!

ゲーマーのワタシに日常的危機がせまる!!!



⬆（新潟県　原健浩君）★雪も嵐も踏み越えて、今日も元気にゲーセン通い…おや？

こんにちは、皆さん、私を覚えていらっしゃるでしょうか？私はあの超スペシャルUNHAPPY不幸野郎のワイド・カンダタです。最近は別に何事もなく平穏な日々を送っています…というのは大マチガイなのだエヴリワン！私は皆の知らぬ所で新たな危機に直面し、ベリィディフィカルツな葛藤を繰り返していたのだ。知ってた？

…実はですね、ここだけの話ですよ。バラしたら泣かすぞ(ウソ)…ここ数ヵ月の間、「私は極度のプレッシャーがかかると激烈にトイレに行きたくなっちゃうのだ言っとくけどボーコー炎じゃないぞ」病、という笑えん体質になってしまったのだ。

例えば、授業中この病気が突発してみろ、気も狂わんばかりの激烈な尿意に襲われて授業どころじゃなくなるのだ。さらに悪い事に、私はいわゆる「カッコつけ男」なので、先生様に「トイレ行っていいスか？」なんて口が裂けても言えない。(が、過去数回行った記憶がある…）従って、終業のベルが鳴るまで必死に耐えなくてはならない。これはまさに、小市民的な地獄を見る事になるのだ。これは私の脳にある類の刺激が加えられた時のみ発動するもので、普段はなんともないのだ。ホントだってば。

困ったことに、この病気はゲーセンでも発動してしまうのだ。ゲームをやり始めた時点ではなんともないのだが、最終面が近付くにつれて尿意が増大していくのである。最終面のボスあたりになると尿意はピークに達し、ボスの攻撃と自分の尿意とのなんともナサケないダブルパンチ（死語）を受けるのだうへへえ。

さー困った。これでは面数の多いゲームやクリアに時間のかかるゲームはチトやばひ。そこで私は時間のかからぬゲームばっかりやる事にしたのだが、探してみるとけっこー少ない。妥当な線としてドライブゲームが上がるが、これだけじゃさびしいぞ。(ワガママ）麻雀もあるが、私は生まれてからジャンケンで一度も負けた事はないが、なぜか麻雀は弱いのでパス。

このままでは私のやるゲームはカプコンワールドとか時間制限つきの野球ゲームとかばっかりになってしまうではないかっ！トホ——。

だから、どっかのメーカーさんが私の望んでいるようなプレイ時間が短かく、かつすんげーおもしろいゲームを作らねーかなー。案外こーゆーのがウケたりしてね。私は長くチンタラやるより、マッハで勝負をビシィとつけちまうのが大好きなのでね。短かく内容のあるゲームは大好きなのだ。(そりゃけっこーだネ。)

だが、この恐るべき現代の奇病もだんだん直りつつあるので、心配する事はないぞ(だれがするか）ハッハッハ（笑うなってば）

…だが、そこに襲いかかってきた新たな危機ィイィッ！はたしてその正体は!?W・カンダタに未来はあるのかっ!?

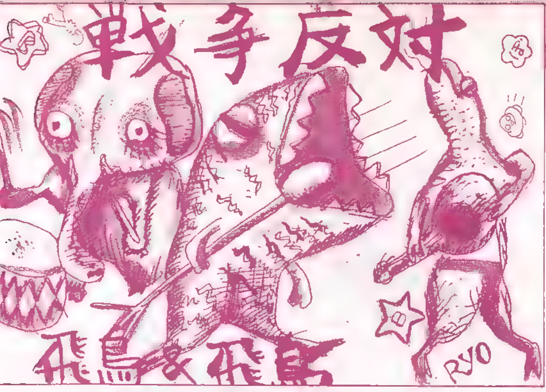
以下次号!!

(長崎県　ワイドカンダタ君）

★12月号でワンギカンダタ等と謎の誤植をくらった彼の受難の日々は続くようだ。たしかに面白ければ短かくたってプレイするだろうね。

がぶりよりゲーマー人生

今までは昼食のパン代をけちってお金を貯め、ゲームも指をくわえて他人のプレイを後ろから見る忍耐の日々であったが…。正月は絶対に100円ゲームに手を出すんだ——2千円は使うぞ!!（秋田県　児玉誠二郎君）
★高校生ゲーマーの叫びやね。



↑（群馬県　ボツ連なよ！RYO君）★こ、このゲームは…。

ああ…友よ…そこまでやるか!?

☆私にはおっそろしくドラスピをやり込んだ友人がいるんです。どれぐらいはまっているかというと、ゲーセンの店長に頼み込んでレベルを最高にしてもらってノーミスクリアする程。（全国では甘いかもしれんが…）この男（佐藤君）先日とんでもない事をしでかしたんです。

かなり前、ファミコンでドラスピが出たでしょう。それがバーゲンで1980円まで値下げしてあったのです。佐藤君は血の色を変えて買いに行った…のではなく、文句を言いに行ったのだ！「なんでドラスピがこんなに安いんだ！これは私達に対する挑戦か！」と叫んだらしい…。

そのあと、彼は塩を投げられたそうだ。（おもちゃ屋さんなのに…。）（秋田県　ラストシーンの美学君）
★血の色を変えるって、そいつはずいぶん怖い友達だねえ。ドラゴンになりきっとるのね。



ゲーマーの日常（和歌山県　氷室まんじゅうさん）

ゲーメスト台湾コピー問題を考える!?

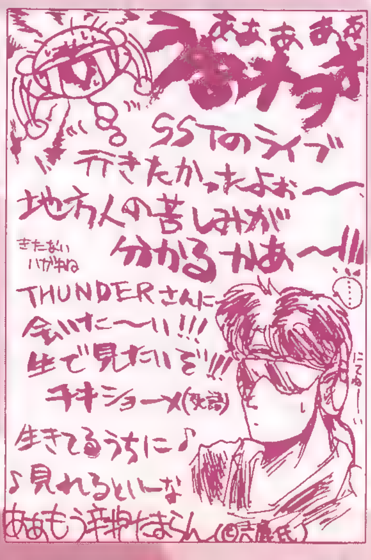
ゲーメストは超ビックリ!! 映画のコピーがすごいのは知ってたけど、まさかゲーメストがパクられてるとは…。文章におちゃらけが多かっただけに、皆さんの秘めた怒りが感じ取れました。血と汗の結晶ともいうべき記事を簡単にパクられるんですものねえ……。（神奈川県　CYC君）



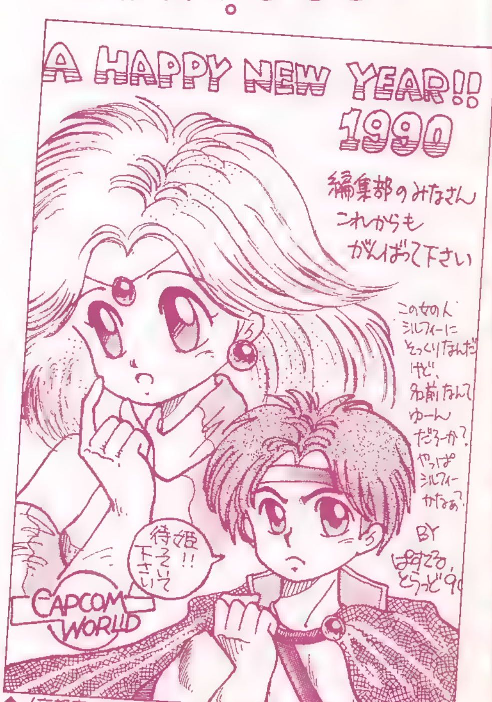
↑（千葉県　寒さにゃ勝てんッ！甘味屋ろお子さん）★甘いものにゃうるさそーなお名前。

東京都　高崎吏生さん(当)）★「ワルキューレかの一ぱんと話をよんでつい」…最近はいけない女の子が増えてます





➡（鹿児島県　藤原景清さん）★鹿児島といえば桜島の噴火で灰が大変だぞーですけど御機嫌いかが？



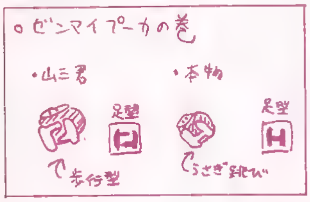
↑（京都府　ぱすてるとらっど君(当)）
★よってたかって文殊の知恵パワー使用！

つっこみ三味

➡某テレビ番組で、アメリカでは〝フォースフィールド〟が売られている事が判明した。お金のある人は買ってみよう。ちなみに光るフトン(!?)の商品名ですが、これをまとえば3発までは何をしようと平気なのであろう…。

（千葉県　木下　学君）

⬅奥が深いな。



（山口県　岡野　崇君）

➡ゲイングランドのねーちゃんは**巨乳**だ。

（北海道　遠藤さん）

⬅アンケートにも、ペンネーム欄つけた方がいいかな？

➡誤植が多いぞ！　これじゃあ台湾パクリ本の人が苦労するじゃ…。はっ！　まさかっ！　コピー防止の為にわざと誤植しているのか！　むう、ゲーメストは奥が深い。

（岐阜県　岩田英樹君）

⬅校正の段階ではもっと奥が深いぞ。「アノシミズセンセ」が「ミミズセンセ」だしGODさんはグッドさんだし、私なんか東京桃郎にされちゃったんだぞ。夢もチボーもないぞ。



（北海道　栗原　諭君）

➡大会後の２次会に石橋氏と同意見のＯＣＴです。関係ないけどモナコＧＰ大会の時会場の外で何やら食べてた栗さんチェ〜ック!!

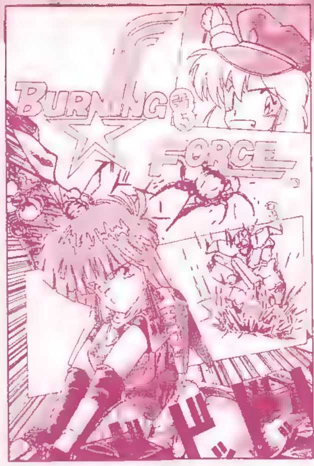
（埼玉県　奥富弘光君）

⬅おなかがすいて何が悪いのねん。

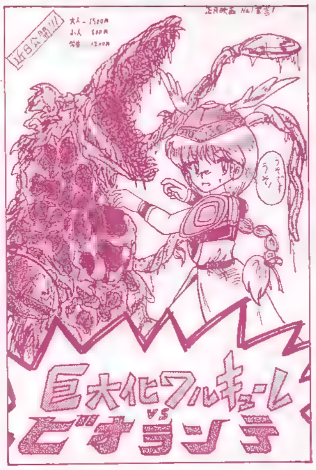
➡ＳＳＴライブでぜんじさんとＴＭさんを見て感動しました。生きてるこの人、動いてるって。

（東京都　Y'SCOMPANY Seki君）

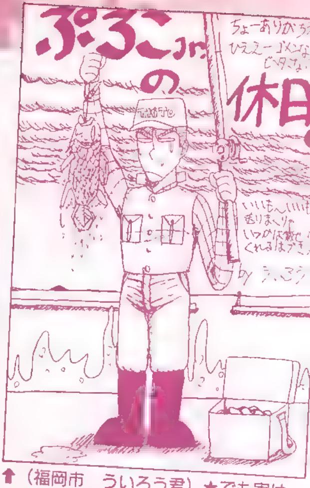
⬅死んで動いてたらこわい。



⬆（広島県　RIN君）★いけいけねーちゃん／まわるまわる。



➡（大阪府　青山K君）★やっぱサンドラってばアンギラス…。



⬆（福岡市　ういろう君）★でも実はシーラカンスっておいしーんですよお。

レゲーの魂

※レゲー…レトロゲーム©新宿スポーツランド

●昔のゲームのコーナーを作って下さい！　例えば月ごとにテーマとなるオールドゲームを決めて、読者の思い出話やイラストなんかを募集してのせれば、楽しいコーナーになると思います。

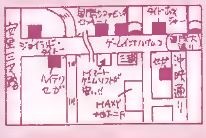
（千葉県　高橋　毅さん）

●ＪＲ関内駅で降りて、伊勢佐木モール街をまっすぐ行った所の映画館の２階にサイコソルジャー、チェルノブ、影の伝説等がありました。このお店の回りには他の直営店もけっこうあるので、一度来てみてはいかがでしょうか？

（神奈川県　ＰＦ21さん）

●もうどこにもないと思われたアフターバーナーⅠ、ドンキーコング、Ｍｒ．Ｄｏ、ハレーズコメットを発見！　場所は、埼玉県の川越だ！

（埼玉県　グラⅣを期待してる君）



●佐賀の玉屋というデパートの屋上ではパックマン、ディグダグからバラデューク、パッカー、あげくにギャラシアンにボムビー（ナムコの第２作品）等が10〜50円でできます。新館と旧館がありますが、旧館が強力!!その玉屋から北へ800ｍほど行くとジャンプバグ、マリオブラザーズ等があります。

（佐賀県　ＴＯＭＣＡＴ君）

コピー対策考

コピー対策です。

①台湾のコピー会社を買収する。（お金があるか？）

②ゲーメストを廃刊にする。（バカでもやるまい…）

（千葉県　斉藤雅寿君）

考えようによってはチャンスですよ、これは。まず、ゲーメストの在庫を（パクリ誌）のバックナンバーとして台湾に大量輸出して一掃し、ゲーメストのねらわれそうな記事は訳しにくい日本語で誤訳を誘い、パクリ誌のミスを毎月カラーで笑いものにするのです。

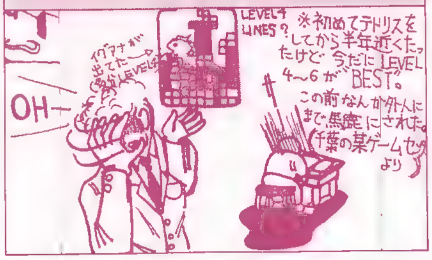
パクリ誌が精神的に息切れした所でなぐりこみをかけ、示談にするともちかけて編集部＆読者100名様を台湾豪遊ツアーに御招待させるのです。しかるのちパクリ誌の編集者、建物及び印刷所は吸収してゲーメストの下請けとして牛馬のごとくこき使う!!

ゲーメスト50号記念にふさわしい雄大な事業だと思うのですが、いかがでしょうか!?

（東京都　えいそじゃ君）

★ナイスなアイデアだ。（実は香港にもパクリ誌があるんだな…）

ゲーマーの日常　（千葉県　生武祐悟君）



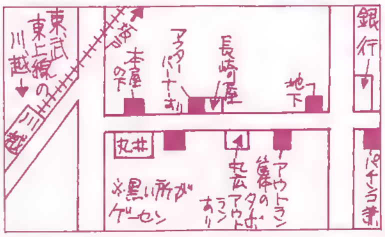
おいでませ沖縄
常夏の島
（それはハワイ）

☆全国のゲーマーの皆さん、沖縄へきたらまずゲーセンへ直行しましょう。大型筐体をのぞくと、オール50円／テーブルで100円のゲーセンなんて本土に行くまで見たことなかった。まあ、新しいゲームが来るのは20日ほど遅れますが。

それに沖縄には基地があるから、アメリカさんがでーじ（とても）いっぱいいるんですねー。この前なんかサンダーボルトのデモ見てるといきなり50円×２入れて、「プリーズ」なんて言ってきたので「エー」と思いながら２Ｐさせてもらいました。（ちゃんと「サンキュー」と言った。）

下が軍服のアメリカ兵がサンダーボルトやっていると、異様にきまってますよ。（ちょっち、あぶないね。）

那覇国際大通り周辺の地図をかいておくので、参考にして下さい。（沖縄県　ＳＣＩのエンディング夢で見てしまった田吾君）

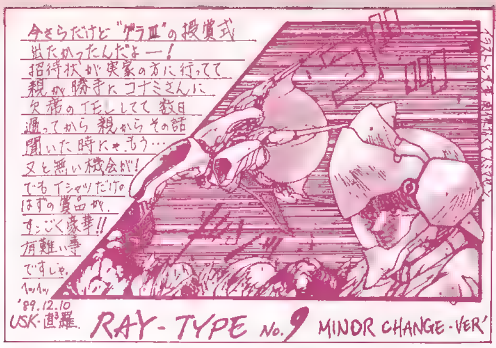


★オール50円!!はいいが旅費はどうなる…泳いでいくか？

燃えよ青春

今月号をハイテクセガ万代店で買ったら、クジで新声社ボールペンが当たった。友人はなんとサイン入りバインダーが当たった。こいつは以前にもメガドライブを当て、俺はアンパンマンだった…。「俺の運の残りは70%、こいつは10%未満だ」…大学受験は近い。

（新潟県　田中一寿君）
★受験生ゲーマーの叫びだっ!!



⬅（横浜市　USK-直³羅君）
★R2は、3面の落ちる人がスキ♡

記録、それはいつも破られる為にあるのだった

☆1月号の「めざせ！ハイスコア」を読み、「よし、載ってるな」と思いました。というのは、2年と1ヵ月ぶりにスーパーハングオンライドオンタイプエキスパートコース（長い…）の自己及びゲーメスト記録を更新したのです！

思えば2年前中2の秋に、わざわざ20km離れたハイテクランドセガ杉本町店まで自転車で行ったものです。そしてスパハンで全国トップにも一度なりましたが、冬に交通事故で半月入院。肝臓を痛めたので「もうスパハンは無理だ」と思いました。翌年は入試の為あまりゲームができませんでした。

そして'89の夏、再びハイテクランドに行くと、なんと、まだあるではありませんか！スパハンが！

「中途半端は嫌だ！」と私は思い、この記録8'24"26を作りました。

さらに同コーナーをよく見ると、北海道のLAP-BMXERさんもミニライドオンで更新しているではありませんか！

「こんなOLDゲームのハイスコアをひたすら縮めようとしている人が、他にもいたのか！」とびっくりしました。

「よし、LAP-BMXERさんも頑張ってるんだ！」と、私も今スパハンライドオンで8'15"00を目指してひたすらがんばってます。

P.S.ハイスコアを載せていただきどーも有難うございます！

「LAP-BMXERさん、がんばって下さい!!」

（大阪府　DEVICE&DCT-XORII君㊫）

★ハイスコア目指す人の気持ちがなんかわかる手紙。今月は熱いゲーマー野郎の声みたいな手紙が多いね。



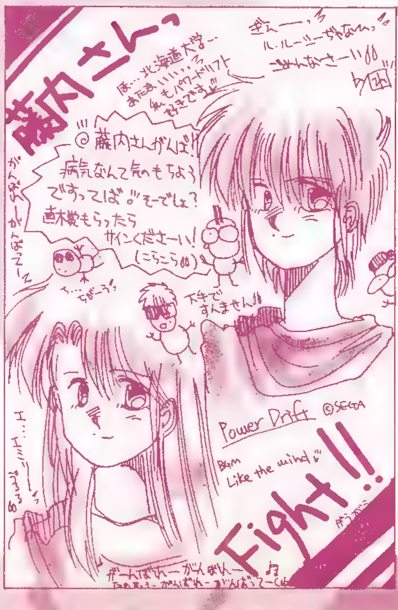
⬆（大阪府　人生オプション単気筒90年型君）
★合格したら今度は重い単位。（うう…）

ゲームができなくなってしまう!!

☆今までくるったようにゲームが好きだった僕も、いよいよ18歳になってゲームができなくなってしまう。就職で、まったくひまがなくなってしまったのです。

今までは学生だったので、休みの日は岐阜から名古屋のゲーセンまでちょくちょく行ってましたが、そんな中でまったく知らなかった人と友達

⬇（福岡県　WAKAMEさん）★女の子から声援もらっちゃって、まーこの幸せもん（オイオイ）



スーパープレイヤーに送る 究極の三択クイズ!!

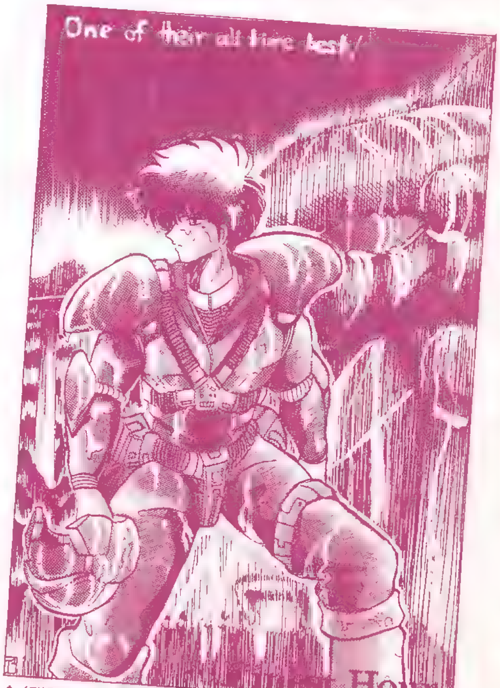
●打ち返しのあるゲームは？
①グラディウス　②サラマンダ
③リターンオブインベーダー

●ライン合わせが重要なのは？
①Rタイプ　②エリア88
③テトリス

●「こじり」と言えば？
①ウェックルマン24
②ターボアウトラン
③ハイパーオリンピック
（だから、そりゃこすりだって）

●インベタ命といえば？
①アウトラン
②スーパーハングオン
③スラップファイト
（え？あ、あれはインベーダーでしたっけ）

（大阪府　AIM君）
★素直な君って大好きさ。



⬆（群馬県　Ex-S-T²君）★覚えていてほしい、君自身の至福の瞬間を…。

地道な人気で載り続ける シューティング下手っぴゲーマー度チェック！

①…ゼビウス等のシューティングで、前奏が終わらないうちに死んだ事が多々ある。
②…とにかく1面がこえられない。
③…2人同時プレイでは本当に自分が足手まといだなーと痛感し、交互プレイでは相手のプレイ時間が異様に長く感じる。
④…エンディングを見たシューティングは、みんな2人同時プレイだった。
⑤…10発以上の弾に囲まれると目の前がまっ暗になって、さらに前後不覚におちいって、結局死ぬ。
⑥…東亜プランのシューティングはやる前からあきらめている。
⑦…こすりやピアノ撃ちをすると、よけいに弾の出が悪くなる。
⑧…スピードやレーザーよりバリアーの方を先にとる。
⑨…どお――――――っしても敵の動きと弾の動きがよめない。
⑩…イメージファイトやグラIIの2周目を突破している人を見ると、後光がさしているように思える。

さてさて、○の数が…

1～3の人…今あなた、鼻で笑ったでしょ!! ふん、どーせ…。
4～6の人…うーん、でもあなたまだうまい方でしょ、いいんだ、いいんだ。
7～9の人…あと一歩で下手っぴ軍団の仲間入りだ!!え、入りたくない？
10個の人…なんや、俺のことやないか！みんな俺の仲間だー!!って、迷惑？

（大阪府　中村雅信君⑲）

★実は編集部一ゲームの下手なこの私。全国ヘボゲーマー諸君、今こそ立ち上がろうっ！（立ち上がってどーなるもんでもないが…）

愛はゲーセンをすくうか!?

いきなり駄菓子屋救済ぽえむ!?

HARADA、
その存在を知る者は地元でも少ない
はらだ、
現在テーブル数8、体感はない
原田、
一人の店員が両替を兼ねている
HARADA、
元は雑貨&駄菓子の店だったらしい
はらだ、
この名前の由来を知る者は少ない
原田、
究極のゲーセン駄菓子屋！
こんなHARADAに君も来ないか？
（特に福島県内のゲーマー諸君）

●―どんなに小さくてもいいですから、外わくでもいいからのせて下さい。「HARADA」だけでもいいですから。最近この店は客の入りが悪く、ここから100m離れていない所に住んでいる僕としては他人事と思えません。僕はもちろん兄貴も通っていた店で、店のおっちゃんも親しくなるとなかなかナイスなおっちゃんなのです。あまり長いとのらないと思ってこれだけにしました。どうかのせて下さい。お願いですから。

（福島県　HARADA愛好会名誉会長ANA君⑱）

★うお――ッ。なんか泣かせる話だぜ――っ!!でもこれじゃどこにあるのかわからない――っ!!!

になれたのはとてもうれしかった。VGMのテープの貸し借りをしたり、新しいゲームの話をしたりと楽しい毎日だったけれど、もう少ししたらゲーセンに行けなくなり、RIIもグラIIIもできず友達にももう会えなくなってしまう。

ここのところ、そんな事ばかり考えたりしていますが、そんな安易な考えでデューダしたりなどという事は絶対しないよう自分に言い聞かせ、なんとか頑張っています。

きっと春になると、ゲーメストを読んでいる人の中にも僕と同じ様な事でゲームをやめなくてはならない人がいると思いますが、考えを聞かせてほしいです。ちなみに僕は泣く程悲しいです。どうでしょうか…。

（岐阜県　俺様はHOP㊂君）

★私の回りにも社会人ゲーマーはたくさんいるし、ゲームが好きな限りなんとかなると思うよ。頑張って下さいね。

「パワードリフト溺愛物語」を読んで

☆攻略ではゼロウィングとミッドナイト…が非常に役に立ちました。このようにわかりやすく要点をおさえ、小さな図を多用して攻略記事を書けば、攻略できるゲームの数も増えていいと思います。

しかし、なんといっても1月号で心を暖かくしてくれたのはゲーム懸賞論文でした。

実は、僕も藤内さんほどひどくはないですがアレルギー体質で、藤内さんの気持ちはよくわかります。そして藤内さんがパワードリフトに熱中されたように、僕もASOに狂ったように熱中した思い出があります。何といっても僕をこの世界に本格的に引き込んだゲームがこのゲームだったんですから…。ちなみに、僕のスコアネームはASOです。

精神的・肉体的にこれほど悩みながらも、こんなにゲームに熱中した人がいるという事に感動し、また、ゲームは人の心のささえにもなるんだと思いを新たにしました。

今月で40号だそうですね。おめでとうございます。これからも頑張って下さい。寒くなりますので体に気をつけて。

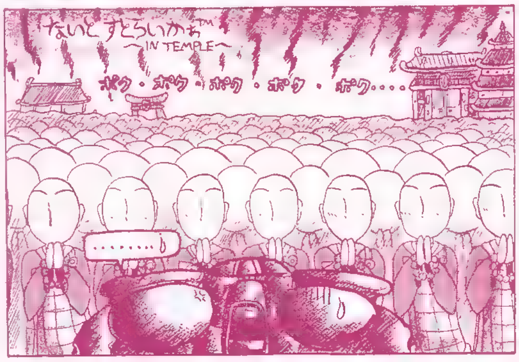
（長崎県　谷口　昇君）

★どうもありがとう。みんなも試験やら仕事やら大変だろうけど頑張って、楽しくゲームしてちょーだいね。

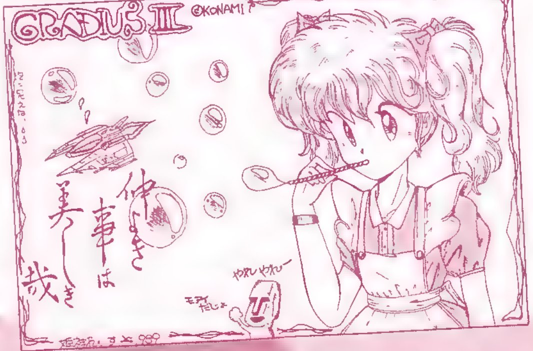


➡（愛知県　れじす&K・I君）★いや、トリオTHEパンチがある!!デコの未来は明るい！

⬇（兵庫県　SUR-3、くまんさん）★なぁ～～～～～んみゃあ～～　～～だぁ～～～～～～～～（うお一気が狂うー）



⬇（東京都　姫神れいす君）★下のモアイがみょーにかわいいのだ。



大芸道



⬆(茨城県 KA.L君㊫)★犬の表情にすばらしいものを感じますね。

今月の一曲!!

(鋼鉄ジーグのふしで)

※バンババババン
ババンバンババン
(くり返し)
おーれが辞めたら(バンババン)
だーれがやるのか(バンババン)
年金支給の10年延期、撤廃だ!
走れ バンバンババン
走れ バンバンババン
市民シェルター、地震に強い
ビルドアップ!バンバンバンバン
ビルドアップ!バンバンバンバン
バラバラババンバンババンババ
バンバンバンバンババンバンバン
腕が筋肉(ババンバン)
足が筋肉(ババンバン)
戦う市長だ ファイナルファイト

(神奈川県 バビヨンズ君)

★ちょっと強引な落とし方がイイね。MSX2がもらえるように編集部一同応援してるぞ。

ワルキューレの災難

大晦日はどの家庭も忙しい。彼女も例外ではなかった。

「人参、ごぼう、れんこん、エトセトラ、と」

ワルキューレは正月用の食料を重そうに抱えながら家路を急いでいた。

「年越しそばも餅も買ってあるし、完璧だわ」

夕方近く、家の扉を開けたワルキューレの視界に予期せぬものが映った。サンドラが食卓で年越しそばの山をものすごい勢いで次々とたいらげているのである。丼の中には餅が1杯につき3個入っていた。餅を食べてはそばをずるずるっと吸い込み、とどめに汁をずずーっと飲み込む。

数分後、サンドラはワルキューレの分身が持って来たお茶をすすりながら言った。

「ごっつぁん」

「こら」

ワルキューレはサンドラに後ろから蹴りをいれた。

「やぁ、サルキューレ」

「ワルキューレよっ!!」

テーブルをバンと叩いてワルキューレは叫んだ。その衝撃で家もズンと揺れる。

「何考えてんのよ!人の家に勝手に上がり込んでそば食べて…そば弁償してよ!!」

サンドラはいつの間にかコタツの方に移って、その上のミカンの山に手を出している。

「いや〜、それが…」

「サンドラ、そばはまだ少しだけ残っているんだよ」突然コアクマンがコタツの中から体をよいしょと持ち上げた。

2人は驚いてずっこける。

「コ、コアクマン…どっから」

「まあいいじゃないの。どう?私まだそば売ってる店知ってるわよ」

「よし、ワルキューレ、年越しそばを手に入れ、地上の平和を取り戻すのだっ!」

サンドラはワルキューレの肩をつかんで言った。

「サ、サンドラ…」

ワルキューレは目を輝かしてサンドラを見つめた。目をキラキラさせてコクンと頷くサンドラ。バックには神が現れ、2人を光で包み込んだ。

「ちがーう!!!」

ワルキューレはコタツをひっくり返し、みかんをまき散らして叫んだ。

「全部あなたが食べたんでしょうが!!早く行ってそば持ってきてよ!」

サンドラとコアクマンはコタツでぬくぬくとみかんを食べ、分身が持ってきた菓子をつまみながら、さわやかな笑い声をたてている。

「さっさと行け——っ!!」

飛び蹴りをくらったサンドラの体が壁をぶち破って路上に吹っ飛ぶ。

サンドラはむっくり起き上がるとぼそりと言った。

「怒るとシワが増えるのに…」

「サイクロン!!」

そしてサンドラは星になった。

結局不安なので、3人で行く事にしたワルキューレが、ぶつくさ言いながらコアクマンの後を歩いている。まぁサンドラがお金(ゴールド)を出すからいっか。

「あったわ、ここよ」

コアクマンは小さな店を指さして言った。これでやっとそばが手に入る…しかし、店に入った途端、ワルキューレの希望は粉々に砕け散った。中にあったのはたぬきうどんだった…コアクマンは麵類の区別がつけられなかったのだ。

「ね、あったでしょう♡」

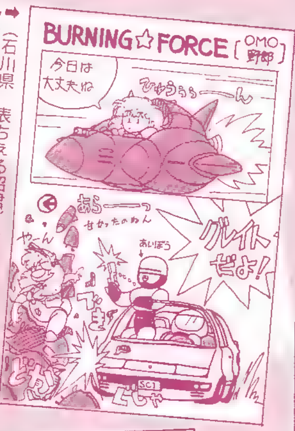
「ぼ、ぼくは、こ、これでもいいんだな」

「星になれ!!」

キラッ、2人は星になった。

(岩手県 青蒼龍君)

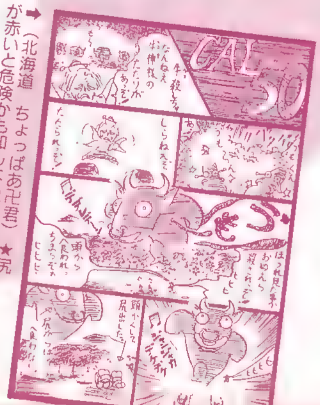
★妙にジャパニーヅなワルキューレですな。ふつーのパロゲーも待ってますよ。大芸道コーナーの得点進級制はただ今検討中なので、来月まで待っておくれ!あ、あとアイランドでテレカ㊫になったけれど、まだ来てないという方、住所とペンネーム、本名を書いて連絡して下さぁあい。



➡(石川県 表ちえる昭君)★きっとなんかウラミでもあるんだろーねこの人…。



⬅(東京都 花・にのみい君)★お下品なネタは担当者のイメージが落ちるからひかえようっ!!(のせなきゃいーのに…)



➡(北海道 ちょっぱあ㊫君)★尻が赤いと危険かも知んない。(作者談)



⬆(埼玉県 妖刃定光君)★昔「子づれ狼」のゲームがあったのだ。(そんな昔でもないよーな気がする)

こちらこだわり派



今日ふと思ったが、以前セタスペシャルを恥をしのんで予約して買ったにもかかわらず売り場のねーちゃんは豆本をくれんかったぞオイ。今頃、あのオレの豆本はどこに……店長のおやじのえじきとなったのだろーか?
…く、くやんでもくやみきれないぜ…(こんな事で悔むなって)
(福岡県　ただのエッチ君)
★こ、こいつは何ゲーマー?



⬆(神奈川県　ジグラット大尉(笑))
★戦いに生き、戦いに死ぬ…この言葉の意味をかみしめる時が、来た。

今どきのガキゲーマーに一言!

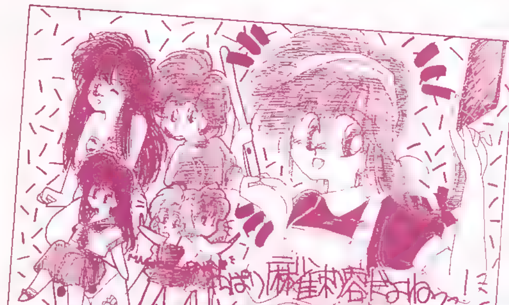
☆学校の帰りにクラスの友人「ビッグフラット」君とゲーセンに行き、1ヵ月ばかりやっていなかったプラスアルファを2人でプレイしました。
　彼は7面ボス、私は1周クリアまで行った事があるのですが、3面ぐらいまで来た時、小学生と思われる子供達がやってきました。
　どうやら彼らはプラスアルファがやりたかったらしく、私達のプレイを見て、ここはこうやらにゃいけんとか下手くそとか早よう死なんかのーとか、ほとんど命令口調で言ってくるのです。寛大で優しい私達は最初冗談半分に聞き流していたのですが、私が3面ボスでミスってしまったら「あ～あ死んだ。じゃけえ言うとおりにしてりゃあ良かったのに」等と言われて、さすがにムカつき、彼等が去ったあとは、友人と「生意気なガキじゃの」と言いながら気分を入れ変えてゲームを続けたのでした。
　するとまた先ほどのガキ達がやって来て、こんどは5千点ボーナスをとれないと「あー、何で『イェイ、イェイ』とらんのん!あーあ、得点ブツ損しとるけー」とか、敵の弾をハイパーを使わずによけていると「ここはハイパー使わんにゃあいけん!危なかしーのー」とか人の気分を害するよーな事を平気で言ってくるのです。
　たまりかねた私と友人は「他の所でゲームでもしよけ!」(命令形)と言ったのですがひき下がらず、ついに我々は7面ボスでゲームオーバーになってしまいました。そして我々が名前を入れ終えて席を立つと、すかさずそのガキ達は席をブン取ったのだ!
　私はこういった経験から一言いいたい!!
　最近のガキは言葉使いやマナーが悪い!そりゃあ自分達が楽しみたいのもわからんではないが、プレイヤー同士の最低限のマナーぐらい守ってくれ。そうせんと将来ろくなゲーマーにならんぞ!
(山口県　謎の教育指導者ストライダー月影君)
★まあー、誰だって昔はガキだった事だし少しは大目に見てやらにゃーね。それにしても高田馬場の小学生は「お金くれ」とか言い出すわ、床をはいまわって落ちてるお金を探すわで、ほとんど野性化してるぞ。保護者はいないのか!

ゲームをやっていて何が楽しいか!?

☆…と聞かれる事があります。僕は、そんな時はいつも「自分が主人公になれるから」と答えています。確かに、暇つぶしとか何かにつけてのうっぷんばらしという人もいるでしょう。しかし、僕はゲームの本質は「自ら話の主人公となって感情移入していく」ところにあると思います。
　ある時はメカメカしい機械に乗りこみ迫り来る敵に対抗したり、またある時は筋骨隆々の肉体美を持つ男となって格闘やアクションをくりひろげる…といったように、自分にはできない役割をゲームの中で果たせる、そういう事がゲームの本当の役割であり、本質なのでは?
(大阪府　坂井芳紀君)
★ゲームの楽しみには色々な要素があるんだし、どれが正しいとか本当の楽しさという事はないんじゃないかな?もちろん、自分が主役となる楽しみはゲームならではだね。

まーじゃんゲームこのままでよいのか?

☆最近のマージャンゲームはどんどんすごくなってきているが、はっきり言って度を越しているのではないだろうか。
　この前も新しいマージャンが入ったので、さっそくプレイしてみると、なんと勝つたびにエッチなビデオが流れるではないか。最初はラッキーとか思ってやっていたが、よく考えればそこは小学生とかもいっぱいいる所なのである。彼らが裸であえぐネーちゃんを見てどう思うだろうか。
　マージャンゲームが話題にのぼっている今、私はあえて言いたい。小さい子だってゲームしてるんだぞ。
(埼玉県　本名はヤヨ!!君(当))
★それは言えるのだ。


⬆(北海道きさらぎえいみーさん)★やはり、まーじゃんも楽しくなくては…。

カラーイラスト特集またやるぞう!!

　おかげさまで大好評のカラーテレカ&カラーイラスト特集、今ここに第3回コンテストを開催することとあいなりました。
　今回もおっきく扱えると思うので、楽しくてキレイなイラストをいっぱいちょーだいね。テレカデザイン採用者には、賞金1万円とそのテレカをプレゼント!　前回と同じく、優秀賞や大ボケ賞も考えてるよん。
　イラストはカラーで、あとはアイランドの要項と同じ。テレカ採用を狙っている人は、テレカサイズにしたり、サインを切れない所に入れてね。
●宛先は「カラーイラスト特集」まで。
●〆切りは2月末日、5月号で大きく紹介するので力作傑作を期待してるよ。

CONTENTS

《またも編集後記より》
「復活!!そう、私はマップ職人だったよね。最近マップのいるようなものがなかった…（あってもアクションもので私の手におよぶものではなかった）。昨年はパズルものが強かったかもしれない。今年は初めからシューティングなので仕事がビシバシー大変だけどがんばるべえ！」
（ずる）

1990／4月号　G　90年2月28日発売

たかが空気の振動なのに…俺をここまで感動させるか



NO.43

サイトロン「ゲームミュージック・ベストオブジイヤー」発売記念ということで、各メーカーのサウンド担当が座談会をしている号。やるじゃない。三木みきお「パラダイスワールド」や「はじめまして♥」発売直前レポートと得体のしれない記事がのっている中で、ひそかにセイブ開発超小特集なんてのが組まれてるあたりゲーメストだのう。ダイナマイトデュークの設定資料は感動モノ。

〔341P.〕『ゲームセンターでメリークリスマス』…今回もいっはつ!!は読みもの。いい傾向ですな。ひそかに「読ませる」だけの文章力に欠ける手紙が多すぎる、などと思っていたりして。

〔342P.〕右・大分のACEMAN君!!』…鷹城くんは、このあと数年にわたってみごとに常連してくれました。文章、イラスト投稿者ともに、すっかり新しい世代が登場しだしたころ（担当がかわって、選考基準がかわっただけかも？）。

右ドイラストの高野さんは飛竜の絵がやたらハマってて印象に残ってるのだった。思わず握りたくなる髪の毛の房がたまらん。

〔343P.〕『レゲーの魂』…カコミの中にもあるが、レゲーというのは新宿スポーツランド東口店2Fにある「レ・ゲーコーナー」が語源なのね。しぶいチョイスでレゲーの魂を今につたえるこのコーナーに敬意を表して、皆さんも新宿に行ったときはぜひ寄っていくようにしよう。（実際には歌舞伎町の「モア」や西武新宿駅横の店のほうが古いゲームの台数は多いが。

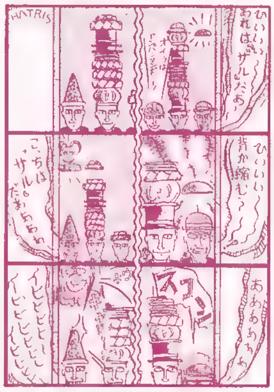
つっこみ三昧の中央には、41号つっこみの「北海道にはまともな投稿者がいない!!」という部分が載っているはずだったのだぁー。

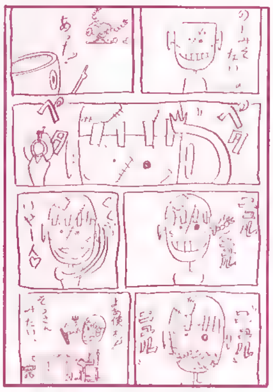
〔245P.〕左『テトリス汚染度ちぇっく!!』…なつかしーなー。当時は思考がブロックでうめつくされてた。

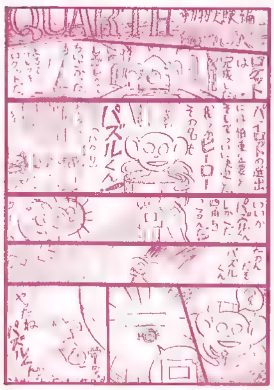
卍大作戦（その4）

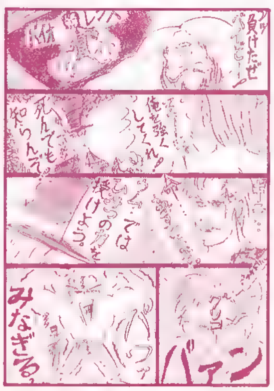
★最後に、比較的新しいものを。その後さっぱり音沙汰ないなー。ついでだから本人直筆によるペンネームの由来まで公開してしまおう。
がんばれ、ちょっぱあ卍!!
（なにをがんばるのだろう）





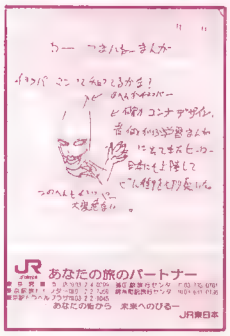








どこへ行く
なにを観る



構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

ア・イ・ラ・ン・ド

もう3月。進級や卒業といろいろあるけれど、別れがあれば出会いもあるさ。いつかまたきっとここに帰ってくるゲーメストアイランド、まずは

今月のいっぱつ!!!

ゲームセンターでメリークリスマス

――パワードリフト溺愛物語　番外編

「しまったあ。せっかくのクリスマスの日くらい、外泊許可とっときゃよかったぁ」

イブの前日、私は後悔した。が、もう遅い。今年も去年と同じく病院の中で寂しいクリスマスになりそうだった。

せめて彼女さえいてくれたなら、と私は思う。いや女の子でなくてもいい、男の友達でも遊びに来てくれたらなぁ。しかし誰でも忙しい年末に、わざわざ雪の中を数時間と数千円かけて遊びに来てくれる程私の友人は暇ではなさそうだった。

「…いつもの場所に行こうかな」

私はそう思った。病室にこもっていても何もする事がないし、話し相手もいない。私は外出許可をとると、歩いて四・五十分のいつものゲームセンターに歩いていった。

パワードリフトは誰もやってなかった。なぜか台が寂しそうに見えた。私は早速その台に乗り、どのコースにしようか頭の中で送っていた。しかし左手が勝手にEコースを選び、右手はスタートボタンを押していた…。

「Eコース№1サーキットへようこそ。今日は君に最高のクリスマスプレゼントをさしあげよう」

「今日はまだクリスマスイブじゃないんだよな。天皇誕生日なんだよ」

「そうだっけ?まぁそんなことは関係ないさ。今日も軽快に飛ばそうぜ。スリー、ツー、ワン、ゼロ！」

バギーは走り出し、あっという間に最終ステージに突入した。私は今までエキストラステージで1位になった事がない。

「よし、気合入れて頑張るぞ」

「気合なんか入れなくていいってば」

「え?」

「まぁ、私に任せといて」

エキストラステージ、スタート！私はギアをハイに入れ、アクセルを上手にふかし、ハンドルを軽快にさばいていた。私は不思議な感覚に襲われた。ハンドルさばきもアクセルワークも、誰かが私の体を操っているように思われた。自機はあっという間にトップになり、1回クラッシュしただけで1位でゴールインした。

…思えば10月9日、コンティニューしまくってクリアしたのが最初だった。今日、私は初めて全コースで1位をとった。長かったような、短かったような、私とパワードリフトとの戯れだった。タイムは7′21″95、スコアは557万6282。全国のトップレベルとは雲泥の差だが、とりあえずパワードリフトを征服した事になるのだろう。

「どう、今年のクリスマスプレゼントは?」

「うん、最高。これでアフターバーナーステージはクリアできるようになったぞ」

「そうかな」

彼女は少し意地悪そうにくすくす笑った。

「そうさ。いずれまたやりに来るよ」

「いつでも来てね」

この日はウイニングランで逆走したり、自分で見つけたXマルチプライ3面ボスの安全地帯が実は安全地帯ではなかった事を知ったり、自分なりに楽しい1日だった。

数日後、またそのゲームセンターに行って、パワードリフトをやったら、1回目がエキストラ6位、2回目がエキストラ3位だった。

「あの時の調子が出ないなぁ」

私はつぶやいた。

「だから、クリスマスプレゼントだって言ったでしょう」

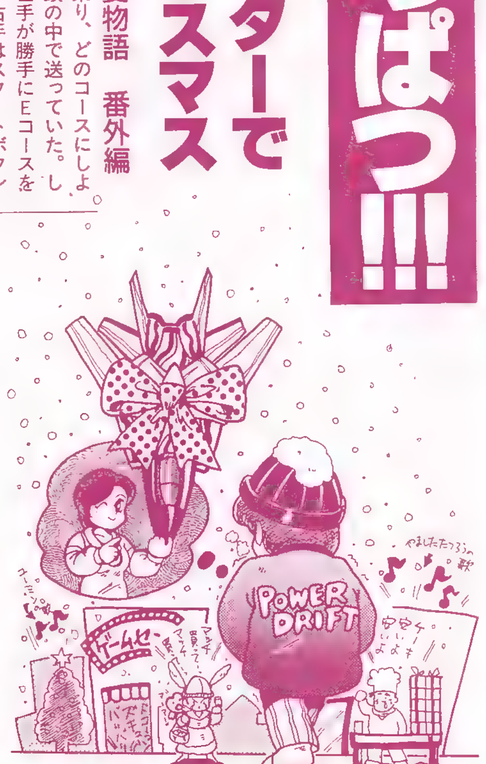
彼女はそう言って微笑んだ。

この日の収穫は、アフターバーナーステージで4周目ゴールと同時にぶつけると、全面クリア画面が自機のあった場所を中心に何回か回転するというびっくらめーしょんを発見したことだった。

…ルーシー、目が回らなかったかい?

（北海道　藤内　真君㊫）

★1月号ゲーム論文で首席を受賞した彼。「2月には退院できそうです」との事。よかったですねっ。





がぶりより ゲーマー人生

大分のACEMAN君!! 甘い!! わが町にはゲーセンどころかボーリング場すらない!! ついでに言えば本屋すらない(笑)!! 視界360°全て田んぼのど田舎ゲーマーなのだ!! しかしゲーメストは買っている!! これぞゲーマーの鑑だ(笑)!!

(奈良県 鷹城ひとし君)



➡(愛知県 高野千明さん)★実は本物の飛竜君は奥におるのだった。

オールドジャパニーズカミカゼじーさんなのだ

☆うちには今年で78才ににななるおじいさんがいます。昔、日本の空軍でゼロ戦にのっていた人で、けっこうエラい人らしく勲章も持ってるんです。

その強いおじいさん(自称米軍機百機撃墜)、何を思ったか、ある日突然「おいお前、ゲームセンター行くぞ」と言いだしたのです。テレビでゲーセンがうつったのを見て、昔の血がさわいだ、といっています。それで一緒にゲーセンに行ったんですが、これがはっきりいってうまいんです!!

ストライダー飛竜を初プレイ1コインでクリア!(信じられないでしょうが本当)「なんじゃこりゃ、ピエロみたいじゃな、ホイホイ」なんて言いながら。

そしてついに運命の時が来ました。おじいさんが1943を見つけてしまったのです。「おお、こりゃゼロ戦じゃないか。ドレちょっとやってみよう」

さすがプロ(!?)どんどん進みます。そしてボスの戦艦の「攻撃目標…」を見て、おじいさんは叫びました。「なんじゃ!! わしはアメリカかい!?」

カプコンさん、おじいさんが復讐をたくらんでいます。(逆うらみ…)なぐりこみに注意して下さい。

(秋田県 きちじょうじヘッドベアレコード君(当))

★ほんまかいな…しかし飛竜は3プレイ目でクリアした人間もいる(本当)しなぁ。

僕は東亜プランが好きだ!!

☆本来、この手紙は東亜プランの本社へ送りたいのですが、住所がわからないのでゲーメストへ投稿する事にしました。

2月号、第3回好きなゲームメーカー。7位に東亜プラン。ま、今年「ヘルファイア」で初めて名が一般に知られるようになったのだから、妥当なところかな? 僕自身、タイガーシリーズは東亜の作品だと知ってから東亜ひとすじです。

タイガーシリーズの記念すべき第1作、「タイガーヘリ」は僕は残念ながらほとんどやれなかった。ゲームを始めたのが「飛翔鮫」が出た時期だった為、もうどこにもなかったのでした。

で、第2作の「飛翔鮫」。このゲームは3周目までしかいけませんでしたが…敵戦艦が停泊している港や味方の基地等細かい所まで背景が描きこんであり、「ああ、こんな地形本当にありそうだ」と思わせます。個人的な見解では「究極タイガー」より背景がバラエティに富んでいてGOODです。敵や味方の兵士の〝生活〟みたいなものが何となく感じられました。

そして東亜プラン最大のヒット作「究極タイガー」。コイツも3周目まで。600万点ぐらいかな。何といっても奥の深いゲームでした。ゲーメストでも攻略をかなりやりましたしね。5面・10面ボスで死んだ場合、わざと死んでエリアを戻す、という方法にはびっくりしました。(この頃はショット1つで無謀にも戦っていました)イエロー、使えねェ〜っ。

んで、4作目「達人」。これは初めての1千万点達成ゲームです。SF調シューティングも東亜がやればこうなるって感じですね。でもカタい敵にうちこんでもスコアの10の位が上がらないのがちとつまらなかったなァ。

次は「大旋風」。これも3周目。潜水艦キャノンボールでハマっておわり。いまいちヒットしなかったのは敵が非常にカタい事、ボムがほとんど出ない事が原因ではないでしょうか?

そいで6作目「鮫!鮫!鮫!」まだほとんどやりこんでないので4面ボスまでです。ワイド、少し広がりすぎかなァ。まだコイツに対しての評価ははっきりしません。

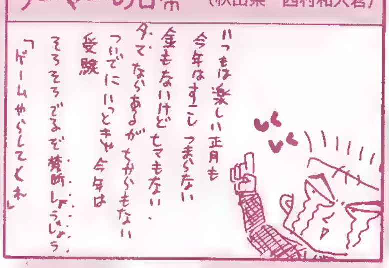
たてスクロールだけどタイガーシリーズに入れていいのか迷う「スラップファイト」。これ。はじめてクリアしたゲームがこれ。友人と2人で燃えに燃えたあの頃…7周目まで。ボムを使ってどこまで行けるか…なんてこともやりました。ちなみに、3周目でおわりましたが。

横スクロールの1作目ヘルファイヤーはパワーアップすると連射しづらくなるので東亜っぽくないかな…? でも曲が良い。5面なんかもうノリがよくて…これも3周目まで。

とうとう出た「ゼロウィング」。東亜の特徴の1つだけど、非常に曲が面にあっている。7面の四方八方から攻撃される中をじりじり進んでいく感じや8面の速いホーミングのスピードと曲のテンポがもうバッチリ。でもひたすらカタい!! これは2周目まで。

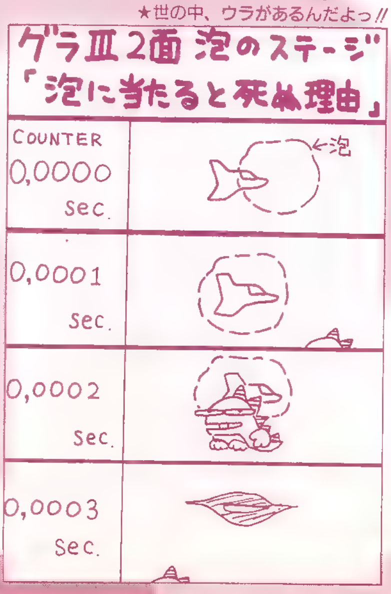
不満をいくつか。まず誰も

ゲーマーの日常 (秋田県 西村和人君)



⬇(神奈川県 SHIN君(当))

★世の中、ウラがあるんだよっ!!



が思う「カタい」東亜のシューティング。そして「難しい」。にもかかわらず上手い人がやると「プレイ時間が長い」。で、これは全てのパワーアップゲームに言える事だが「死ぬと辛い、もしくはおわる」やっぱり開発者はテストプレイをしてみて「ここの復活はとても辛い」と思ったら、何らかの対策をするべきでしょうね…。

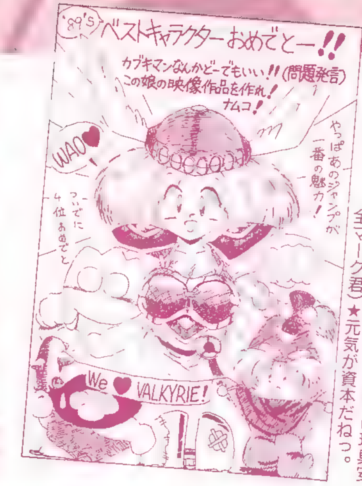
いろいろ書いてきましたが、とにかく僕は東亜プランが大好き！'90の好きなゲームメーカーにも「東亜プラン」と書きたいと思います。ガンバレ東亜プラン！

（埼玉県　究極スラップ君㊂）

★あの曲ってみんなプログラマーの人が1人で作ってるらしいね。うーん、すごいのだ。



⬅（神奈川県　ジクラットだ！君）★皆さん、年賀状ありがとう。馬どしでフェラーリとはしぶい。

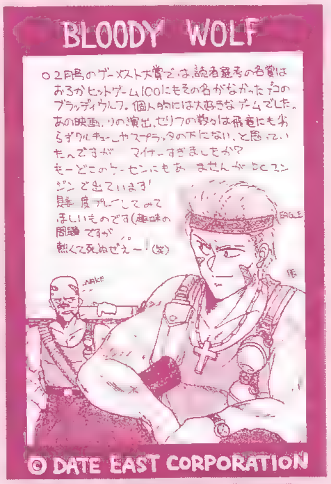


⬅（宇部市　スクトンがほしい玩具安全マーク君）★元気が資本だねっ。

❖レゲーの魂❖

（レゲー…レトロゲーム©新宿スポーツランド）

歴史の流れに消え去ったゲーム、生まれた時から闇の宿命を負ったゲーム…そんなゲーム達を愛してしまった若者よ集え、高らかに唄えレゲー讃歌!!



⬆（横浜市　"すきなんです！"90式阪神万歳1型君）★よぉし、遊ぼうぜ!!

タイムギャルに会いたい!!

☆オレはタイムギャルのある店を必死に探している。友人にも協力してもらって東京の有名なゲーセンを探してみたが…結局なかった。ゲーム仲間に聞いても「ない」の一言！中には見た事もない、というとってもかわいそうな友人もいる。そのためにもゲーメストの力でタイムギャルを探してもらいたい!!

もしタイムギャルに会ったら、オレは「わが青春に悔いはなし」とさけぶぞ!!

そのかわりに情報を。「多摩テック」に宇宙戦艦ヤマトがあるらしい。

（埼玉県　オレはタイムギャル捜査隊隊長だ君）

★情報を求ム。

もう忘れられない 私と飛鳥&飛鳥

☆私は飛鳥&飛鳥を愛してしまったゲーマーです。なにげなしにタイトーの直営店に行くと、そこにはマイナーの雄と呼ばれている飛鳥&飛鳥が…！これが出会いでした。

プレイしてみると自機の判定が大きすぎ、ボンバーを使うと画面がストップしてしまうという超極悪なものでしたが、あのウェーブで二首竜を「しゅいーん、しゅいーん」と貫通させる時のあの感覚…もう病みつきです。最近はもう見かけませんが、私は決して忘れません。社会人になったら飛鳥&飛鳥の基板を買って遊びまくります！

P.S.　最近はインセクターXが面白いです。

（滋賀県　TOKIENA㋛君）

★うむむ…す、すごい。所沢には飛鳥&飛鳥を2台置いてるすごいゲーセンがあるぞ。

OLDゲームはほうじ茶の味わい(?)

☆私の住む茅ヶ崎にはゲーセンは1軒しか無い。そこは一昔前のゲーセンといった感じで、はっきり言って居心地はあまり良くない。が、近頃そこに行くのが非常に楽しくなってきた。

というのも、たった2台ではあるが「オールドゲームコーナー」ができたのである。当然オールドだし、2台しかないのでインカムは少なく、（はっきり言って私や大学生ぐらい、それもかなりマニアの臭いのする方々のみ）入れ替えも滅法速い。しかし「ちょっと（かなり？）古いけどあれやりたいなー」等と思っていると結構タイムリーに入るんだ、これが。

現在あるのはトップシークレットとキャプテンシルバー(!!)その前は大列車強盗があったりした。もっと古いと1942もあったのである。

おかげで、私の頭は今「ヤヤヤヤァ」の声がこだまし、木を見るとワイヤーの事ばかり考えるようになってしまった。おNEWバリバリもいいが、OLDというのはプレイしていると心が落ち着くものだ。私は今バックナンバーのトップシークレットの攻略を読みまくっている…。

（神奈川県　CYC君）

★「べんべろべえ」がやりたいんです…。

つっこみ三昧

☞皆さん、アリジゴクはおしりにハサミがあるんですよ。とゆうことは、グラIIIの弾をうってくるあの1面ボスは…。

（福島県　宍戸博之君）

☞2月号の目次左側で両手に本を持っている人は誰なんですか？　やや小堺○機に似てる。（秋田県　児玉誠二郎君）

◀1月号のアイランド1P目背景の謎の物体ことバイオです。

☞力なき者たちの童話。（同意見多数）

（富山県　菅田朋樹君）

◀たしかに…。



（北海道　大亞門君）

☞北海道投稿者にまともな奴はいないだとう～、われらが川村真理さんをどーしてくれる。（長野県　田口勝也君）

◀彼女は春から東京人（のハズ）である。編集部にもまともな奴はいないということで、勘弁していただけないだろか。

☞友人に「ツインイーグルのビデオがほしーなぁ」と行ったら、一言「素直になれよ」と言われてしまった…うむむ。

（京都府　ツインイーグルがほしい人）

☞ファイナルファイトでポイズンとかロキシイのねーちゃん達にフライングボディアタックかける時は「俺が市長さんだよ――ん」とか「市長だからこそ許されるんだよ――ん」とか言いながらハガーをつっこませよう。（北海道　如月詠泉…君!?）

◀ほら、北海道。（しつこい）

☞2月号P.92"ゲーメスト2月30日発売号"というのは誰が見ても時空を超越している。（奈良県　HYPER君㊂）

◀うっ…。

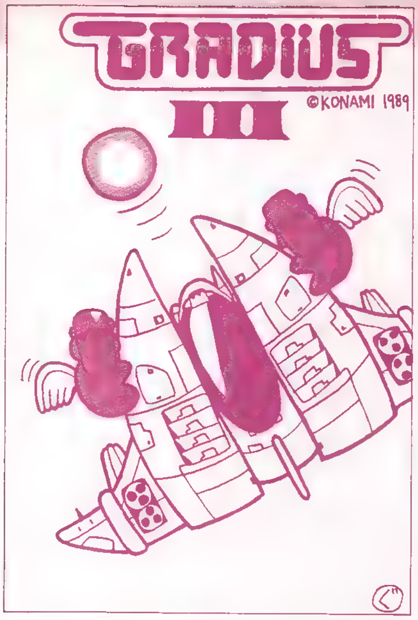
燃えよ青春

1月13日、センター試験で隣に見た事のある人が。〝あいつ、ゲーセンでけっこうやる奴だ〟そう思い出すと私は不思議に闘志がわき、頑張った…のだけど全然解けずじまい。私は隣をみました。向こうも同じような目つきで私を見ました。

「い・く・か」

こうして私に友達が一人増えたのでした。

（岩手県　青蒼龍君）



⬅（大阪府　ぐっきー君）★来た？見た？　やった？（死んだ…）

身体中の震えが止まらなかったエンディングの感動

☆去年の11月20日頃近くのデパートの屋上に入荷したゲーム、それが「バーニングフォース」でした。3Dシューティングなので、一目見た時は「昔スペースハリアーをクリアしたから簡単だろう」等と思いました。

しかし、そうは問屋が卸さない。かなり感覚が違っていて、（当たり前だって！）果たして、こんなのクリアできるのかと、その時はとても不安でした。

1週間。それでも自力で3ー1までは行けるようになったけれど、そこから先へなかなか進めない。

そこで怠け者の私は「ゲーメストの攻略をあてにしよう」と思ったけれど、1月号の発売まであと4日。仕方なく「まずは操作に慣れよう」と決心し、とにかくやり込みました。行くたびに最低4回、日曜ともなれば6回以上もやっているうちに、ある日調子良く進んで5ー1まで行く事ができました。

ところが、それ以降4面まではいけても、そこから先に進めなくなってしまい、「今度こそゲーメストを見よう」と思ったのは良いが1月号には3面までしかのっていない。

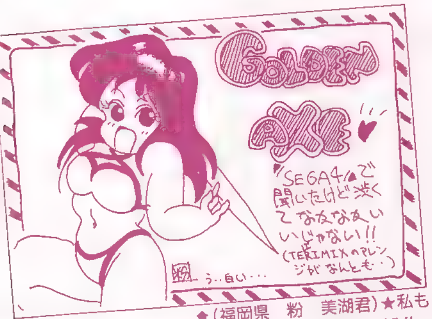
「よし！　自力で行ける所までやろう！」以来、1日2回ペースでひたすらやり込みました。そして入荷から約1ヵ月たった12月17日の日曜日、ついに6面をクリア。その時は「誰にも頼らず、全部自力でクリアしたんだ！」という、とてつもない満足感とクリアしたという感動が入り交じって、それはもう何とも言えない気持ちになった。過去にも色々クリアしたゲームはあるけれど、それとは比べものにならない程の感動を味わったのです。

今まで先へ進めないとゲーメストばかりあてにしてきたんだけど、何かが足りないように感じていたのが「自力クリア」だったんだなぁー、とエンディングを見ながらつくづく感じました。そしてしばらくの間、身体中の震えが止まりませんでした。

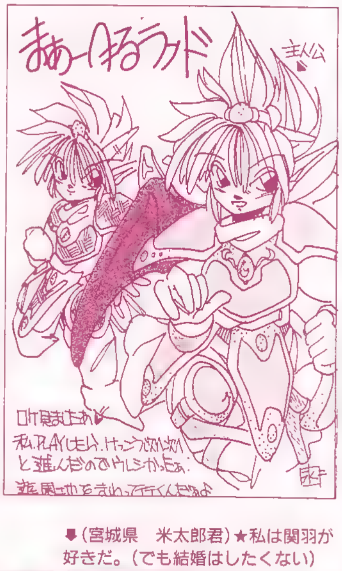
あれから3週間が過ぎて、裏面も裏々面も裏々々面もクリアして、後はいかにハイスコアを出すかに挑戦しています。でも、地元ではハイスコアが残らないのです。それでも、自力クリアだけでもう充分！　だと思っています。私はこのゲームに会えて本当によかった、とつくづく思うのでありました。

（群馬県　白岩道隆君）

★あきらめなければ、きっといつかはできるはず。どうしてもしんどい時にゲーメストが力になれれば、うれしいね。



⬆（福岡県　粉　美湖君）★私も好き。クラックもしぶいぜ!!



➡（東京都　志月〝氷魅子〟だよ香守美さん）★こいつは要チェックだぜ!!

⬇（宮城県　米太郎君）★私は関羽が好きだ。（でも結婚はしたくない）



こりないテトリスト三たびあらわる!!

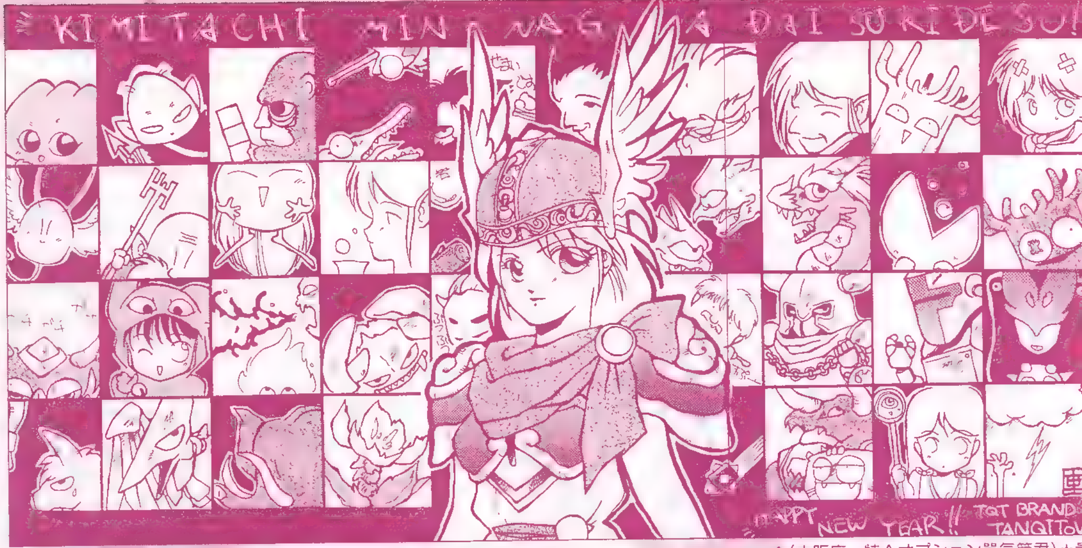
（ホッツエンプロッツかな君は）

読者の皆さん、私を覚えておられるでしょうか。

私は、去年春に帰省した徳島で謎の女子高生2人組にテ



⬆（群馬県　EX-S-T²とゆかいなオプション達）★あれから1年たちますが、皆さんいかがお過ごしですか。



⬆（大阪府　特Aオプション単気筒君）★貴方と過ごした時間を、ずっと、忘れない。

ゲーメスト大賞 受賞記念

テトリス 汚染度（スーパープレイヤー）ちぇっっっっく!

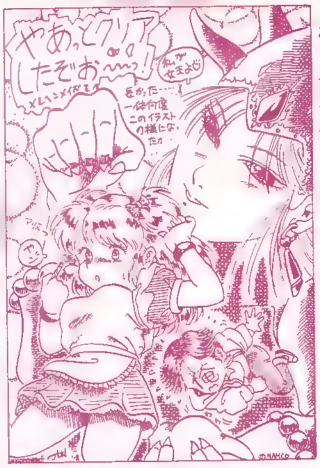
❶手が勝手に赤待ちを作っている。
❷他人のプレーを見て「なんでそこに入れちまうんだー！」と叫びたくなる。
❸大画面テトリスでギャラリーを集め、快感をおぼえる。
❹なぜテトリスの台にはヘッドホン端子がないのか？と考えた事がある。
❺他人のプレイを見るだけでどのくらいのレベルまで行くかわかってしまう。
❻赤の出てくるタイミングのあまりのよさに、友達に機械とつるんでいるといわれた。
❼テトリスは芸術だと思う。
❽残り３ラインぐらいから復活したのは２度や３度ではない。
❾テトリスをやりながらとなりのゲームをよくのぞく。
❿ほとんど意識しないで回転入れをやってしまう。
⓫復活不可能とみたらライン数を２でも３でもかせぐ。
⓬「詰めテトリス」のような赤の回転入れをやった事がある。
⓭ゲーメスト大賞のキャラクター部門に赤ブロックと入れた。
⓮４ライン全部消し以外、何ら感動を覚えない。
⓯飲食しながらテトリスをやった事がある。

さてさて○の数が…

0	普通のテトリスプレイヤー。
1～4	もう少しですね。
5～8	テトリスプロ。
9～11	テトリスト。一生食えるのでは…。
15	テトリスそのもの。

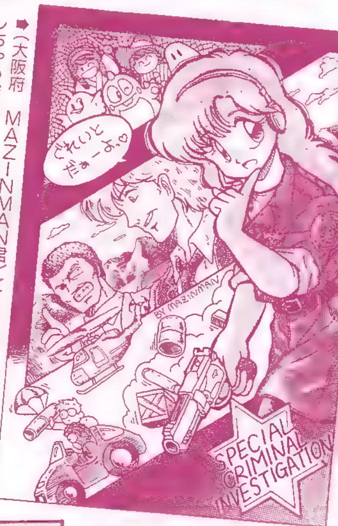
（千葉県　AM・HOT君）

★まだだいじょうぶは、もうあぶない!!　ちなみにＴＪ君は⓭⓮以外チェックだそーな…。



⬅（千葉県　U・Soldier君）★みょおーに女王が色っぽいんですけど…。


（神奈川県　ささのさとる君）★なんか喜んでるよーに見える？

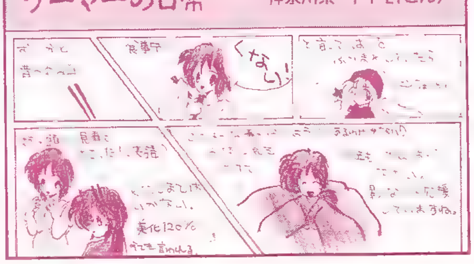


➡（大阪府　MAZ-INMAN君）★TAITOしちゃうぞってか。（ボツ！）



➡（熊本県　みゃあ君）★だから外人なんだってば。

ゲーマーの日常　神奈川県　PF21さん)



トリスで（主観的かつ自爆的に㊫）敗れ、地獄の訓練のすえ誌上報復宣言までしたのにリターンマッチをすっぽかされた男です。この正月、前回予告した通り３たび鳴門市に帰ってまいりました。そして１月４日から２日間、例のジャスコの屋上で２人組のテトリス少女を探したのですが…。

結論から言って、今回も見つかりませんでした。それらしき人物を何組も見かけたのですが、違ってたら大マヌケなので、あえて声はかけませんでしたが、まぁもし違っていてもナンパしたと思って、お茶ぐらいさそえたらLUCKY！なんてくだらない事は一切考えずに、テトリスに対する純粋な心で探したのですが、やはりだめでした。

ひょっとして、私が来るのは知ってるけど、つまり、私にまったくの**下心**があると思われているのではないか!!　これも去年１月号のずる氏のつっこみのおかげ…と過ぎ去った事をぐたぐたいってもしょうがないので、この場をかりて一言!!

下心なんぞは微塵もございません！　あるのはテトリスを愛する心のみ!!

というわけで、次回は春休みにまた来るので、それまでに心の準備をして待ってお け！　私はあきらめないぞ、ハッハッハッ…。

とはいうものの、だんだん自信がなくなってきたので、徳島県在住の方々彼女達に関する情報を㋘まで送って下さい、お願いします!!

（大阪府　阿部陽太郎君）

★……（あきれている）

1990.4

大芸道



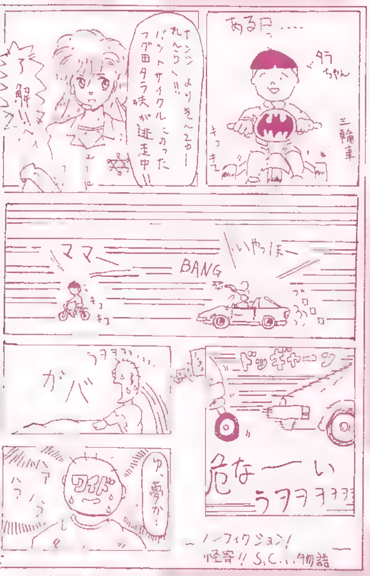
⬆(愛知県　布令君)★人間として悲しすぎる…。



⬅(大阪府　玉置朝伸君⑬)★メガブラストー面ボスの投稿される日も近い。



⬆(埼玉県　悪究霊君)★愛ある人を人は笑う、誰が知るのかその涙の熱さを！

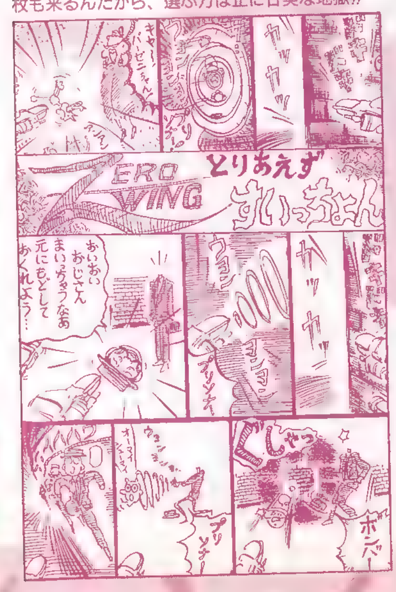


⬆(長崎県　奇の一字をマチガエたワイド・カンダタ君)★す、すごいアナーキーな感じ…。



⬅(大阪府　中村雅信君)★もーダメって感じ…。

⬇(北海道　ちょっぱあ卍君)★この調子で月何枚も来るんだから、選ぶ方は正に甘美な地獄!!



そりゃないぜセニョール的 ぱろげー短編集!!

◆返事をくらう

先生が「人と会ったら挨拶をかわしなさい」と言っていたが、どうやってよければよいのだろー。

◆スマイルファイターズ

西崎が、田村が、大島が、ブリューワが、日ハムの選手達がニコニコ笑うだけのげーむ。(こわいんですけど…㊫)

◆雑種野郎

血統書付きに負けるな！今、雑種犬たちの熱い戦いが始まる。

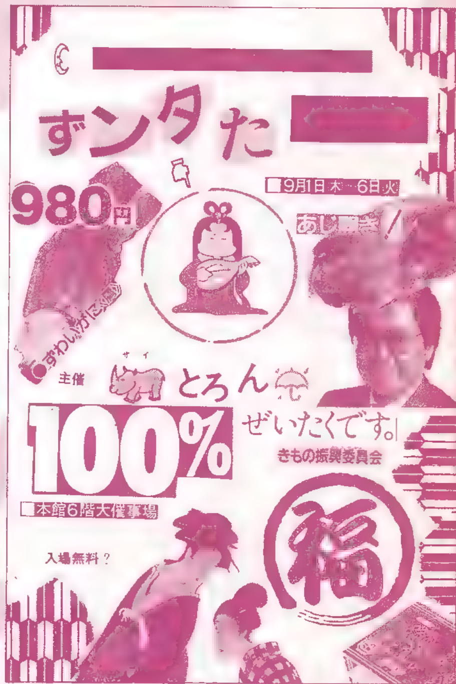
◆ヘクションZ

友人「ぶぇくしょわいんっありゃぁ!!」(「ありゃぁ」というのがポイント)

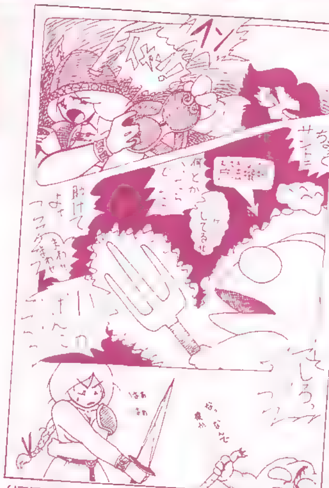
(埼玉県　過去忍者ですよ君)

★私の友人は「ありゃぁ」のあとに「ぶるるるる」をつける。(ぱっちい)

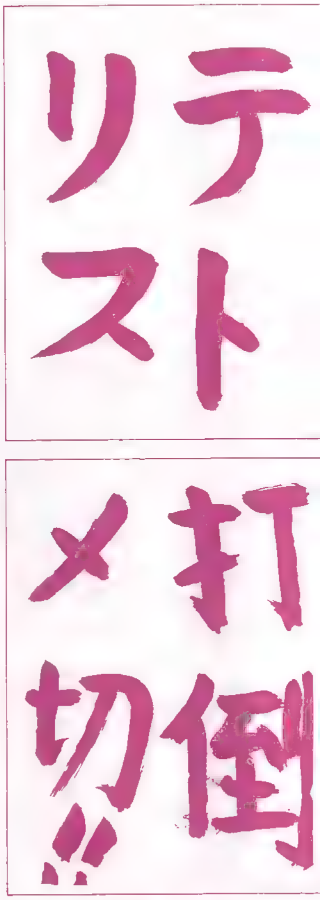
短編集がなくなるだろうとの



⬆(東京都　横山みゆきさん)★コラージュ第2弾。ZUNTATAの広告だって…。



（福岡県　高橋正緒君）★担当者のイメージが落ちるから下品なネタを送るのはやめようキャンペーン実施中！（だからのせんなよ）



★新年早々いわゆる「書き初め」なんぞ送ってきてくれたのは東京都はアムルの弟君㊫。（書きぞめって長ーい半紙に書くんじゃなかったっけ）大芸道では君のキレがあるのにコクがある芸をお待ちしております。段階昇級制は見事ポシャッたけど一本とったらテレカを送るのでよろっしっくっ。

こちらこだわり派

CDを聞きながら眠ってしまい、見た初夢。とにかくえたいのしれない何かがおそってきて、ただ自分は叫んで助けを求めているという変な夢。母親に聞くと「その音を消してくれ～頼むから消してくれ～」と叫んでいたという。あな恐ろしやテトリスCD。

（四日市市　今村渉君）



（東京都　HETA HEAD君㊫）★商売のプロと戦いのプロ…生き残るのはどちらか!!

これだけは言いたい!

ゲーメスト大賞に思わず納得!!

☆2月号、第3回ゲーメスト大賞読ませていただきました。「テトリス」や「ダライアスII」が惰性的に賞の大部分を占めるかと思いきや、結果は各ゲームの個性が実によく反映された理想的なものとなっていて、大変嬉しく思いました。まさに正当な評価によって与えられるべきゲームに賞が与えられたという感じで、大げさかもしれませんが、ゲーメスト大賞に威厳すら感じてしまいました。

もうひとつ、これによってゲーマーに対する見方も変わりました。今まで自分は（自分がその一員であるにかかわらず）ゲーマーと言われる人達をある種の偏見の目で見ていました。しかし、この読者（＝ゲーマー）が選んだ結果を見て、彼らのゲームに対する愛情を感じざるを得なかったのです。流行や惰性ではなく、公正な評価をもって下せたのは、愛情を持ってゲームに接していたからこそ可能だったのでしょう。

編集の方々、この様なゲーマーの気持ちを紙面に表わすべく、これからも頑張って下さい。特別賞（CPシステム）編集部特別賞（ゲイングランド）など今回は良かったですね。（神奈川県　北川雄一君）

★票のハガキを見てると、皆自分の目や耳、体でしっかりゲームを評価してるなぁ、と思ってなんかうれしかった。今年もばっちし参加してね。

私だってやりたいんですけど!!

☆新品のシューティングゲームが入荷すると必ず5・6人のゲームマニアが囲んでプレイする。1人が終わるとすぐ次の1人がやりだす。くやしい事に、そいつらはゲームがお上手なので、1人30分以上かかる。仕方がないからそいつらのプレーを見ていると、こっちをにらんで「見るなやー！」と言ってきやがる。

ぼ、ぼく達だって「ヘタ」だけど、せっかくゲーセンに来たんだからニューゲーム1回くらいやって帰りたいのにできやしねー!!

「あ～～～～グラIIIがやりたい～～～～～～～!!」

まったく毎日毎日グラIIIやシューティングゲームばっかり囲みやがって

「さっさとどきやがれバカヤロ————～～～～!!」と心の中で叫びまくる今日このごろ。

（愛媛県　X・マルチャンとポキール星人君）

★困ったもんである。

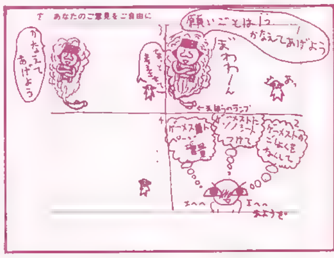
読みごたえのある企画記事がほしい

☆最近のゲーメストは、あまり面白くない。誌面のほとんどが新製品紹介と攻略が占めていて、メーカー特集やOLDゲーム、サークル紹介などがなくなってしまって、読んだあと物足りないのです。

そういう記事では、あのゲームはこのメーカーだったのかとか驚きや発見がありますし、発信局では全国の人達の顔が見れるし…。という事で、昔の企画を復活してくれ！

（神奈川県　篠原一太君）

★よし、わかった。必ずやるぞ。乞声援。



ゲーマーの日常（神奈川県　須藤秀樹君）

1990／5月号　G　90年3月30日発売

なにか大きい物に包まれてふんぞり返ってバラクーダ



CONTENTS

《トライゴン紹介より》
「こちとら江戸っ子（ウソ度100％）、軟弱ゲームなんかやってらんねエぜべらんめエ。やっぱ、シューティングはバリバリのガシガシのゴリゴリのゲシゲシなのに限るぜ。なんていってるうちにページがないぜ。ちちちちちちち。（でも住民票は東京GOD）」

AOUだ!!メッセは広いぜ、しかも遠いぜ!!体感ゲーム特集までやっちゃって、なかなかなかなか。

アイランドは完全にペースをつかんでとばしてます。かなりバランスとれてる号じゃないでしょうか（自画自賛）。〔349P.〕上イラスト…これ、好きなんです。あ――、なんかわかるな――って。学校とかでぽけっとしてるときにムズムズとやりたくなって頭がいっぱいになる、そういうゲームの持つ面白さってやつ。ああっゲーセンが呼んでいる!!ってかんじね。またこの坊主の表情が絶妙じゃないですか。投稿したひとは、たしかこのころ受験生だったはず。『今日のいっぱつ!!!』おお、明るい話題。いいなあ。否定文句いう前に自分で動け!!〔350～351P.〕文章投稿も絶好調!!完全な穴ウメだったまずい飲みものシリーズも、ここまでインパクトがあるものなら立派!!『レゲーの魂』では福島の一駄菓子屋が急速にクローズアップされてる。いいのか全国誌で。43号の解説で書いた店が紹介されてるなー。このあいだ改装したけど、4階5階はあいかわらずキテる。いまゲームがいっちばん進んでない街、それが新宿!!（92年8月現在）

それにしても、文章・イラストともに現在おなじみの面子が多いな――っ。いちいちチェックしてらんなくて悪いけど、このころから載りはじめた人も多くてコメントに困るが、あえて〔352P.〕の左上、過去忍者君についてかいておくとしようっ!!

ともかく載るため、目立つためには手段を選ばない男!!ミッ○ーの広告を足がかりにしだいにアイランドにその名を刻み出し、現在ではイラストまでのせている!!ダーティファイターだが、投稿者としては実に見上げた根性だ。

C・LANの証言

まーなぜ私がここに文章を書いているかというと、それはかつて投稿者だったからにほかならない。

今でこそストⅡなどの攻略記事も書かせてもらってはいるが、実は私は「記事の企画」のためにそもそも編集部に引き込まれたのであった。その証拠に、ストⅡ、ストⅡダッシュ以外の攻略は、9月号のウォリアーブレードを除けば、ほとんど攻略になってないトライゴン2P、文章だらけで見にくいといわれたドラゴンセイバーの復活パターン、6面までしかやってないキャプコマ2P（実はドッペルが抜けられなかった）といった、あくまでアフターフォロー的なものばかりだ。

ま、それはおいといて、肝心の「企画」だが、私が企画した記事、特集は、はっきりいってない。これも、会社が悪いのよん、てことにしておこう。

で、私が編集部員となるキッカケの投稿は、遠く5年もの昔にさかのぼる。それに関してはあえてふれたくないのでやめておこう。ちなみにそれは、アイランド宛に送りはしたが、別のところで取り上げられたのでこの本をいくら探しても見つからないのであしからず。本当に助かった（そのくらい思い出したくないものなのだよ。それは）。

そして晴れて編集部員、というわけにはいかなかった。編集後記まで書いたのに（1回のみ）、ライターとしての私の文章が誌面に載るのは、実に3年後、つまり今から2年ほど前のことだった。受験だ何だといろいろあったのよ。

その3年間はゲーメスト読者として、ずうずうしくも投稿していたりしたわけだ。というか、後記とか書いておきながらも、本当に編集部員になったのか?という一抹の不安があって、「仕事くれ～」なんて編集部に押しかけたりはしなかったために会社から次第に足が遠のいていったのであろう（長い文だ）。

その間に投稿したもののうち、本誌に掲載されたものは、小さいのが2つにでかいのが1つ。アイランドに載ったのは小さいの2つのほう。実はそれらは本名で載っている。そして両方ハガキだ。暇な人は探してみるのもいいでしょう。でも全然大したもんじゃないからね、ホントに。

でかいの1つは……やめておこう。過去ってやだねえ（文句言わないよーに。無理やり書かされてんだから）。

そうこうしているうちに3年の月日が流れ、会社から1本の電話があった。

大学にも受かり、編集部員として復帰。そして今に至る。

ちなみに最初の原稿は「花博レポート」であった。

当時の新鮮な気持ちも、今思えば愚か…いや懐かしいものだ。

以上、お粗末ながらもC・LANの経歴でした。



©楳図かずお「神の左手悪魔の右手」

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

ア・イ・ラ・ン・ド

楽しんでほしいという気持ちがうれしいんです

☆前によくアイランドでゲームセンターに対する苦情が載ってましたが、僕にもちょっと言わせて下さい。というのも、僕のよく行くゲーセンを紹介したいのですが…。

そのゲーセンはゲーメストの宇宙堂の広告でも紹介されているゴジラ屋というゲーセンです。はっきりいってここはせまいです。外見だけで見れば、そこらのゲーセンよりも劣るでしょう。しかし客へのサービス精神がすごい。

まず第一にコンパネが壊れているというコトがありません。(これって重要なコトですよね！) 壊れていてもすぐに直してくれます。そしてゲーセンの暗さもありません。でも不思議と、画面が見にくくなる程明るくはないんです。

さらにほとんどのゲームが一番簡単なレベルに設定されています。クォースも残機制、ニューゲームでもおかまいなしです。(ダライアスはB設定のようですが…) でもって新製品が入るのも早く、R－TYPEⅡもいきなり5機設定…。

これらのことだけでも僕はここが気に入っているのですが、もっとすごいコトがあります。それは、たとえどんな人気ゲームもニューゲームも、麻雀と筐体モノ以外は1ゲーム＝50円という事なのです!!（テトリスベリーイージー2ゲーム50円なんて他にあるんだろーか？麻雀・筐体は1ゲーム50円）そして2階にある10円（メダル）コーナー!!「そんなものどこにでもあるわいっ!!」と言われそうですが、この店は違います。新しいゲームが多いんです。今あるモノを言いましょーか？グラディウスⅡ、達人、ドラゴンブリード、上海Ⅱ、ワールドカップetc.…前にはストライダー、大魔界村、フェリオス、天聖竜、究極タイガーなんかもありました。

店員さんの応対もよく、「クレジットが入らなかった」と言ってもいやな顔ひとつせずクレジットを入れてくれます。ほんとにゲームを楽しんでほしいという気持ちが伝わってきますネ。お客さんは会社帰りのサラリーマンや高校生が多いのですが、来る人も皆純粋にゲームを楽しんでます。悪い意味でのめりこむ事なく…。1年くらい前、暴力事件もあったそうですが、そういう人達は今後一切入店禁止!!という紙が今だ貼ってあったりします。警察だとか、どっかの教育団体だかからも支持されているようです。

ほんと安心してゲームが出来ますネ！かぎりなくゲーセンの理想に近いところだと思います。世の中にはこんなすばらしいゲーセンがある事も皆さん心のどこかで覚えておいて下さい…。

（名古屋市　いちばん星君）

★これはまさに理想のゲームセンターのひとつですね。また行ってみたくなる店、ってこんな店じゃないかな。



↑（愛知県　COG君⑬）★ゲーマーの帰る所。

最近、面白いお手紙が…多い!! はっきりいってこれは嬉しい!! 次はこれを読んでるアナタの番です!!! とゆーワケで春先から景気もよろしく行ってみましょうか、まずは――

今月のいっぱつ!!!

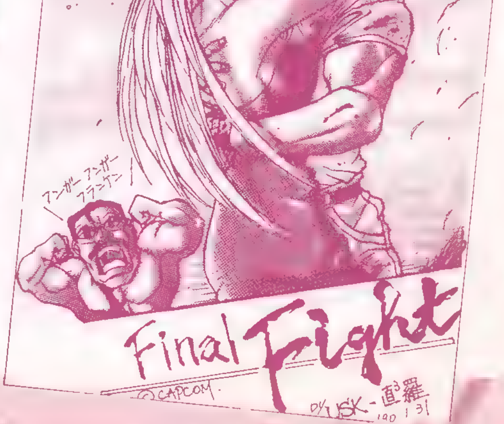
がぶりよりゲーマー人生



AOUへ行った。うおお噂どおりの熱気だ!!人の数だ!!と興奮していると、どこからともなく懐かしい音楽が…な、なんとストライダー飛竜があるではないかー!!3月号の「天空の暗殺者」を読み何回もうなづき、無性にやりたくなってもどこにもなかった飛竜がまさかここにあるとはー!!

（千葉県　ボッ・ピエロ君）

↓（横浜市　USK－直羅君）★やっ、たあぁぁあっ!!



地獄の走り屋ゲーマーその正体はっ!?

☆うちの近くのゲーセンには、座敷わらしならぬ「体感通信わらし」が出るのです。（いきなりコワイ！）

こいつは本当に小学4年生ぐらいの男の子なのですが、もう数人の体感一発プロ（なんじゃそりゃ）がやられています。実はこの私もやられてしまいました…。

このガキンチョは（おいおい）ゲーセンの体感ゲーム、しかも通信付きのゲームの筐体の所にひそんでいて、プレイしようとする奴に突然挑戦するのです！　しかも、めちゃくちゃ速い!!（特にウイニンググランなんて化け物的なスピード）さらに速いだけならまだしも、高校生相手にブロックしたり、急にスピードを落として後ろにべったりとついてカーブでブレーキをふませず、相手をカベにぶつけて自分はゆうゆうと走り去るようなテクニシャン（死語）!!

私がやられたのは去年の12月、ゲームは得意だったモナコGP。「兄ちゃん、競走しようぜ」「よし」これが運のつきだった。初めのうちは余裕だったのですが、だんだん追いつめられて私は見事ガードレールとお友達になりました。うおうくやしいよん!!!

まったく、末おそろしいクソガキ（おいおい）がいたもんですね。皆さんの回りにはいませんか？こんなやつ…。

（秋田県　血の色が変わる友人をもつ男君㊫）

★うーむ、何やらものすごいモノを感じるぜっ!!　ゲーセンはワイルドな男の戦場だったのだ!!（知らなかった）

驚愕!!このゲーセンは実在する!!!

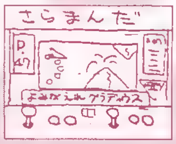
☆今だにスペースインベーダーがあのでっかい台のままある「鴨〇グランドホテル」!!

☆テクモのワールドカップが流行ってた頃、トラックボールにごはんつぶがたくさん、あまつさえシャケまでついていたお店!!

☆4方向レバーだった達人!!

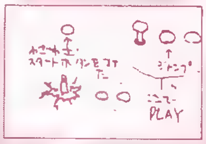
☆前に入っていたバブルボブルの2方向レバーのままの為まったくプレイできないグラディウス!!!!

☆サラマンダの筐体にP47が入り、その後グラ!!が入ったというとんでもない台。当然ショットとミサイルが1つになった2ボタン!!



☆1Pボタンでジャンプをさせるパックランド!!　しかもレバーが壊れていて、1Pボタンのすぐ横に強引にレバーが付けてある。

（だいたいレバーは使わないだろーが!!）



☆こいつは究極的におかしいっ!!ハンドルを右にきると左へ180度回転、左にきると右に180度回転、クラッシュするとぐるぐる回り出す「ルマン」の筐体に入った「恐怖・逆回転ホットチェイス」!!…一人でやってぐるぐる回ってるとすごくはずかしい。

これらのゲーセンは実在する…。

（埼玉県　TZW（LAM）めぞん鈴木君）

★実は逆回転ホットチェイスは私もやってしまった事がある。世間は狭い!!

究極の味覚ドリンク登場!!

☆何ヵ月か前の記事で、切れてるジュース特集としてJR西日本梨ジュース、ひやしあめドリンク等が載ってましたよね。私はそれを読んで、その2本は言うに及ばずサスケ、Dr.ペッパー、メッコール等まで飲んでみました。しかし、ここにそれらは〝おいしい〟と言えるぐらい切れているジュースが見つかったのです。

その名は〝どすこい〟!!　ちゃんこ風スープどすこい!!



自動販売機ではHOTで販売しています。たったの190mlを飲み干した人間は、まだいません。この〝どすこい〟、大阪では恐ろしい事に普及していっていますが、東京ではまだ出回っていないかもしれません。もし、味を知りたいというグルメの方が編集部にいらっしゃったら郵送させていただきます。

たかがジュースといえども、もしこれがゲームセンター内で発売され、まちがって飲んでしまってスペースハリアー等をした日には、地獄です。

（実は私だったりする。）

このような事を考えた時、ゲームセンター内における安全の為にもぜひゲーメスト誌上で今後も「切れてるジュース」「きてるジュース」をとりあげてほしいのです。どうか宜しくお願いします。

（大阪府　府立高専次期農園部部長　湯浅賢二君㊫）

★こ、これは…！　力強いデンジャラスなものを感じるぞ。とりあえず送っていただきたい。

ドトーのつっこみこれは問題だっ!!

関西人なら絶対知っているであろう、その名も「関西電気保安協会」のTVCM!!　協会?の人が2・3人ゲーセンの中に立っているんです。その周囲にテーブルゲームが置いてあって、ゲーマーが何かにとりつかれた様にプレイしています。

そして問題の場面。TV画

ヒューマンシリーズ
駄菓子屋ゲーセンを救え!!

❖レゲーの魂❖

●何をかくそう、私は3月号で紹介された駄菓子屋原田の近くに住んでいるのだ。それで非常に嬉しく思ったのだが、「福島県というだけでは誰もわからん!!」と思いペンをとりました。場所を書くだけではだれも来ないと思うので、原田の味のあるすばらしさを書きます。

○コーラの箱を椅子のかわりに使っている。

○冬はストーブがつくが、夏はサウナと同じである。

○店のおっちゃんは酒好きで、酔っぱらうとたまにタダでゲームをさせてくれる。

○きわめつけに昭和46年製造のカレーと焼肉のたれを売っている!(私より年をとっている)

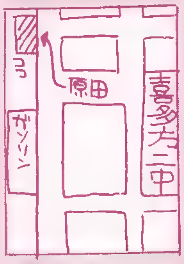
この駄菓子屋のすばらしさがわかる人、またわからない人も一度みて下さい。喜多方二中のすぐ近くです。

(福島県　HARADA愛好会名誉副会長KIM君)

★うーん人情だねえ、日本の心だねえ(人情で20年前のカレー食わされたらかなわん)いいないいな、にんげんって



↑(兵庫県　唐雪君)★受験はどうだったかな?

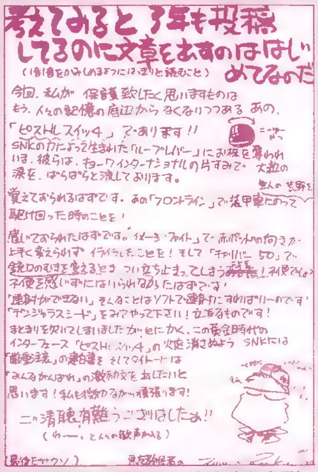


いいな(私も人間だが)でんでんぐりがえってばいばい(アホか)

●南海本線みさき公園駅すぐのみさき公園内のゲームコーナーは(2つある)すばらしいゲーム機ばかりです。

・レディバグ、ギャラクシーウォーズ、クラッシュローラ、フリッキー、アッポー、ルナレスキュー、トランポリン、レーザーグランプリ、ニンジャウォリアーズ、海底宝さがし等々…。一度やってみる価値はあると思います。動物園や水族館もあります。イルカもいて、とっても人なつっこくてカワイイですよ。

(大阪府　どらごんちゃん)

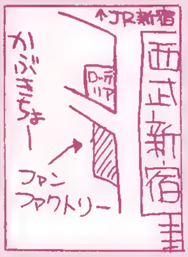


↑(神奈川県　佐々木無宇君)
★先日フロントラインやったら自分の手榴弾で死んだ。(実話)

●西武新宿駅のロッテリア向かい、ファンファクトリーが目的地だ! ゼビウス、フェアリーランドストーリー、ムーンクレスタ、スペースインベーダー、シティコネクション、バルガス、タイムパイロット'84、ペンゴ、キャプテンシルバーその他たくさんが50円、行くしかない!

(神奈川県　鈴木幸宏君)

★JR新宿東口さくらや近くのスポーツランドには、元祖レ・ゲーコーナーがあるぞ。「ごんべいのあいむそ〜り〜」が入ったとの情報アリ。



面の真ん中ちょっと下よりによく映っている台…あっあれはアルカノイドだっ!! そしてゲーマーがボリュームコントローラーでプレイしているのです。アルカノイドとはやってくれたなと思ったその時、ゲーム画面の中央で点滅している文字が…まさしくあれはINSERT COIN!!

そーです、その人はデモのアルカノイドをプレイしてたんです。CM作る金があるなら1ゲームぐらいケチるな!!

(京都府　バイマン・ハガード君)

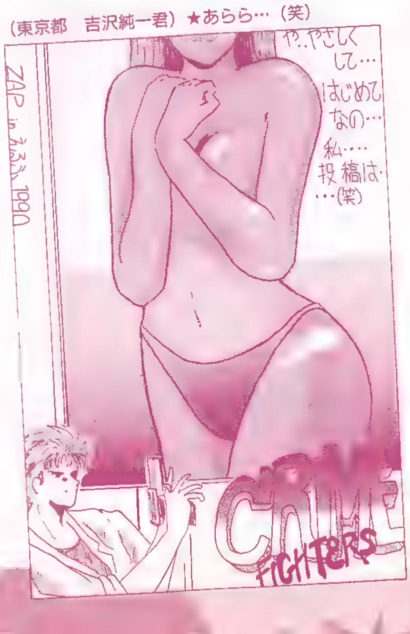
クラリオン製のベストヒットというレーザーカラオケなんですが…ゲーセンでロケしてるじゃない。曲目はWINKの愛が止まらない(だったかな?)。しかしあの感覚はすごい…。アサルトレバーでブラストオフ。ムービングしないアウトラン。赤いテスタロッサをおもちゃで隠してのアウトランのビデオ!!

忘年会や新年会で歌った人なら知ってるはず!むちゃくちゃなさけない。これは必ず見てみるべきだ!!

(兵庫県　ぷりてぃーともちゃん)

★まさに日常にひそむボケ。チェックする方も相当のものがあるなぁ…。

(東京都　吉沢純一君)★あらら…(笑)



つっこみ三昧

目にもとまらぬ日常に指摘の矢を放て!

☞先日「小説・吉田学校」をTVで見ていたら、出演者に「リック・ジェイソン」という人がいた。これは…?

(東京都　小林達也君)



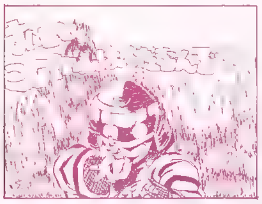
☞これは中国のハンコですが…中国人はすでにクオースを極めていた!?

(埼玉県　空金庵君)

☞「シーラカンスはまずい」とウチの高校の理科の先生、通称ゴシックは言っておりました。子供達にいーかげんな事教えちゃいかん。(岐阜県　はろういん君)

⬅鳥山明がうまいと言っていたとぜんじ師匠が言っているぞ。

☞シャドーダンサーをやっていると

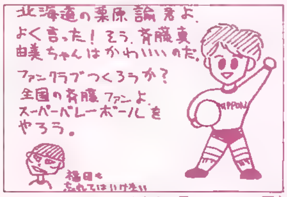


ときこえる。ゲームは私も好きなのですが…さすがSHINOBI TEAM!

(川崎市　九条院"じぐさん元気?"忍君)

☞3月号のグラIIIインタビューで「有機的イメージ」とありますが、水とか砂は無機物なんじゃないでしょーか?

(京都府　すえきち君)



(高知県　KM君)

☞最近のヤキイモは、高いねえー。

(神奈川県　PF21さん)

⬅なにそれ!?

☞今年はやっぱりふんどしギャグがはやると思うよ。テトリスの水色もさー下向けるとなんとなくふんどしみたいじゃん。

(千葉県　ふんどし孝太郎君)

⬅この人あぶない。

燃えよ青春

行きつけのゲーセンにダライアスが復活。喜んでやり込んでいた矢先、店の人が「明日でおしまいなんだよねー」「はあ!?」なんと逗子市唯一にしてインベーダー以来のゲーセン「キャロル」は今月で閉店してしまうのであったー!!去年は大船ビーバーとジョイランド追浜が消えたというのに…。時代は刻々と変わりつつある。

(神奈川県　奥成洋輔君)

ナイスト狂いの小市民です

☆突然ですが、このわたくしM・Y／めはナイトストライカーにぞっこんです。思い起こす事数ヵ月前、ゲーメストでNSの記事を見て「やっぱタイトーさんはすごいなー」と感じ、うなづくばかり。

翌々月、ついに入荷。関心どころのさわぎじゃありません。多種多様の敵キャラ、ダライアス譲りの面セレクト、ズンタタMARさんのノリノリの（死語）サウンド、そして何といってもあの自機「インターグレイ」の設定！車好きでもある私は初プレイで一ペンに惚れ込んでしまいました。「このゲームこそ自分のモストフェーボリットゲームだ」

それから今まで、小遣いの3/5をNSに注ぎ込みました。郊外面のトラックやしつこい追尾ミサイル（特に海の面）に泣かされ、ほとんどザコのトンネル面ボスや都市面のへりに暴言を吐き、そんなこんなでこのゲームを楽しんできました。

面クリアの爽快感が、まるで麻薬のように自分の体を（良い意味で）襲います。ここまでくるとほとんど中毒。CDを買い、VGMの半分を家の電子ピアノで弾けるようになり、かなり「きてる」状態です。

そして…、ついに、ついにあのNSを制しました。ラストはステージR。そう、オプションのつく都市面です。頂点に達した爽快感に明ける朝のエンディングは感涙モンです。その日はそれから寝るまでニヤニヤした顔が直りませんでした。

1つクリアできるようになり、今では全部のエンディングが脳裏に焼き付いています。エンディングBGMの「シ・メール」を聞くごとに、その爽快感に混じった感動がふつふつと盛り上がります。

普通、全面クリアしたゲームはやらないのですが、NSだけは今だに続けています。何故か？　やはり全36パターンもある面構成のおかげでしょうか。しかも全面クリアの時はいつも「ガハハハハ」（腐語）と得意満面、他人が見るとかなり「アブない」様です。

こんな自分ですが、NSが廃版になるまでずっ——っと このゲームを続けたいと思います。タイトーに、感謝！

（三重県　M・Y／君）

★強力なファンを持つこのゲーム。見た事のないという人も、一度プレイしてみてね。まだまだ長く残しておいてほしいですね。

今月の一曲!!

元祖過去忍者伝説

（筋肉少女帯の「元祖高木ブー伝説」のフシで）

過去忍者〜〜〜〜!!
俺は過去忍者だ　俺は過去忍者だ
まるで過去忍者だ　俺は過去忍者だよ
一人で描けよ　没っても泣くな
また会う日まで御機嫌よう
苔のむすまでに　描いたはずのハガキが
担当者の手で没になっていく
何もできないでアイランド見ていた俺は
まるで無力な俺は　まるでまるで
過去忍者のようじゃないか
俺は過去忍者だ　まるで過去忍者だ
俺は過去忍者だ　まるで過去忍者だよ
月末は本屋でゲーメストを買った
まっさきにアイランドをさがし
1人でため息をついたものさ
ハガキをいつまでも書き続けたかったよ
ハガキをいつまでも送り続けたかったよ
春にハガキを送り　夏にそれが載った
秋に全て没った　そして無名の冬が来たよ
過　過　過去忍者　過　過　過去忍者
過　過　過去忍者　過　過　過去忍者
過去忍者　俺が過去忍者だよ

（埼玉県　過去忍者滝君）

★ここまで露骨に自分をアピールしてる人もめずらしいぜっ!!

ダサい死に方に悩む学生15才男

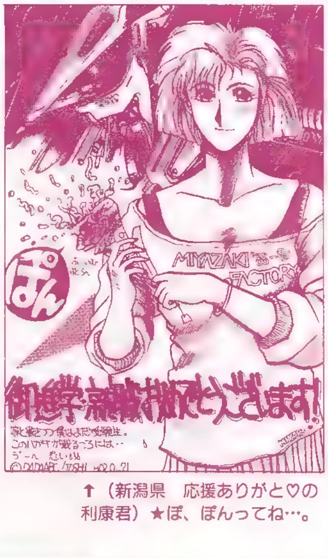
☆はじめまして。初めてお便りしますが、ボクの話を聞いてやって下さい。

ボクはシューティングゲーム、とりわけグラディウスシリーズが好きなんです。で、ゲームには簡単な所と難しい所の波がありますよね。ボクは割と難しい所はすいすいと生き残り、簡単な所でサクサク死ぬのです。すると友人に「ダサい死に方っ!!」とか言われてくやしいのです。ああ……。

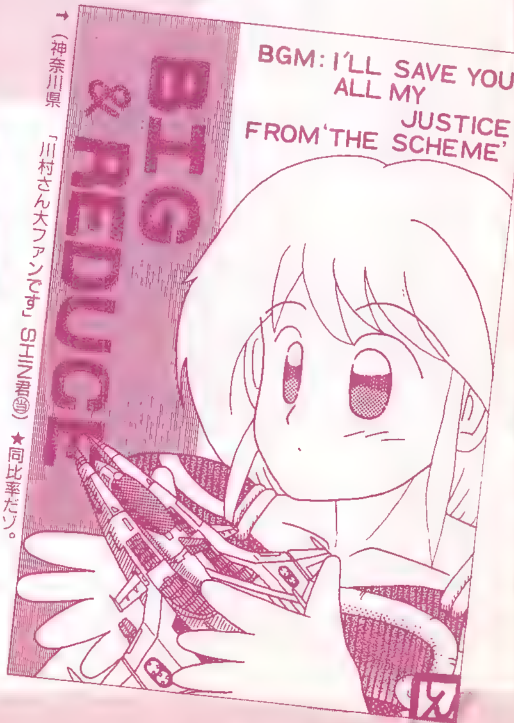
でも、こういう悩みを持つ人はまだ多勢いると思います。（そうかなあ……？㊝）さぁ、立ち上がれ!!『ダサイ死に方ゲーマー！』反響の手紙が来ると嬉しいです。

（東京都　なさけないゲーマー・BIG　CORE　X君）

★なさけない死に方というとどーいうんだろ。教えていただけると有難い。



↑（新潟県　応援ありがと♡の利康君）★ぽ、ぽんってね…。

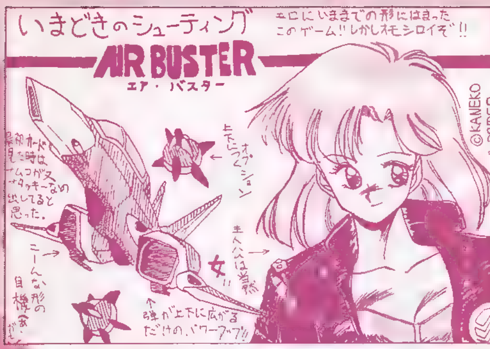


↑（神奈川県「川村さん大ファンです」SHIN君⑬）★同比率だゾ。

こちらこだわり派



ゲーメストでもグラIIIは大きくとりあげられているけど、僕の行く店では入口からずーっと奥のスミの方にグラIIIがあります。どんなに人気が出そうなゲームでも、場所が悪ければプレイされないと思うんですけど…。（愛知県　M・O君）



←（大阪府　横山英幸君）★デザイン、スピード感がイイ！

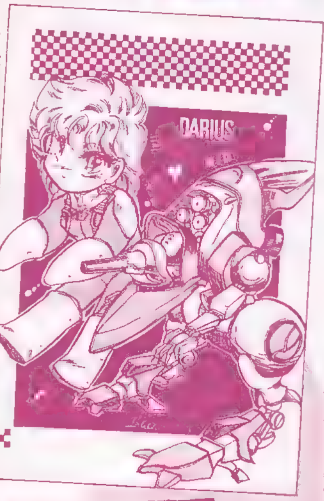
メーカーの考えを聞かせて

☆今回、僕もアイレムさんにご意見を聞きたくペンを取りました。「メーカーの要請により、ドラゴンブリード、Xマルチプライの攻略（特集）を組めない」との事ですが、いったいなぜなのですか？　アイレムさんの答えを誌上で聞きたいです。それも僕ら（ゲーマー）の納得できる答えを。アイレムさんにもいろいろ考えはあるでしょうが、どう考えても記事をのせない事はゲームの人気を落としていると感じられます。ドラゴンブリードもマルチプライもいいゲームで、R-TYPEやイメージファイトにもおとらないと思います。もし攻略記事が載ったなら、それを読んで「できそうだ」という気がわいてくるのを、R-TYPEやイメージファイトで経験したプレイヤーも多いかと思います。

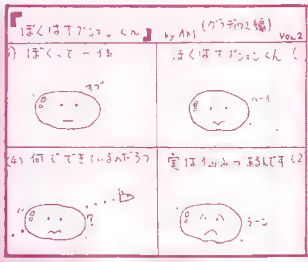
僕はR-TYPEIIがドラゴン…やマルチプライの二の舞いになりそうで心配です。アイレムさん、どうですか？

「けちけちすんな、のせろ！」なんて暴力的な言い方はしませんが、せめて貴社の考えを僕達に教えて下さい。ゲーメストさんからもお願いして下さい。（山梨県　FJT君）

★せっかく出たニューゲームなんだから、もう少し先までプレイしたいよね。



→（大阪府　菊地いかちよさん）★初投稿、はじめまして。



ゲーマーの日常（大田区　AKIRA君）

TVCMをチェックだ！

☆皆さんは御覧になったかなっ!?　カプコンに続いてTA-TOのゲームCMがTVで放映されたのだあ!!　2月16日の夜8時ぐらい、CMになったのでトイレに立とうとした俺の目にWGPの筐体が！　画面が!!映っているではないか!!　うおーこいつはすごいではないかー!!　さらにさらに"あしたのジョー"の画面まで!!しかし！ドジな俺は録画ができなかったのだ…。

今度はコナミやナムコのCMが見たいなーと思う俺であった。（茨城県　玉川初紀君）

★こいつはゴイス！



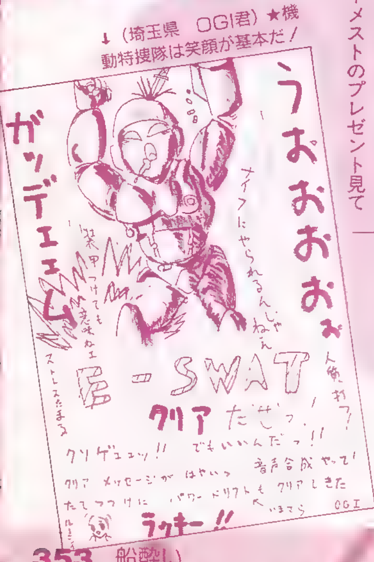
←（兵庫県　みさわぽこさん）★花なくて…何の己が命かな、と。

ゲーセンで働くワタシですが

☆私はお店番の娘なのね。で、各メーカーさん！　基板買ったんだからポスターつけてよお～!!（無いんならいいけど）ゲーメストのプレゼント見ていつも泣いてんだい！　ポップが入ってんのはすごくうれしいけど、ポスターポスタ～♪ポスターが入ってるともっとうれしいな♡

そーそー、お店に来る人、置いてあるポップ欲しいんなら一言"ほしい"と言ってちょーだい！　急にポップがなくなってるとびっくらこくでねーのよぉ。あと、台をけっぱくんのも止めて！ウチの可愛いゲームになんてことすんのよ馬鹿（と言いたくても言えない）（神奈川県　武藤静香さん）

★マニアになるのもかまわないけど、それなりのマナーがあると思うのだった。



↓（埼玉県　OGI君）★機動特捜隊は笑顔が基本だ！



↓（埼玉県　ふるさわたかひろ君）★傷の分だけ強くなれる。

大芸道

★トートツだが、このコーナーの毎月の題字を募集しようかなー、とか思うのだ。我と思わん方はとりあえず力強いのを送ってきてみてちょーだい。〈今月の題字・BLUE蒼十郎君〉

パロゲー超短編!!

今春、残念ながら涙を飲んだ皆さんに贈る、愛と感動のファンタジー巨編

初浪（ういろう）

（…感動のエンディングと恐怖の2周目の狭間にいる　東京都　石橋秀夫君）

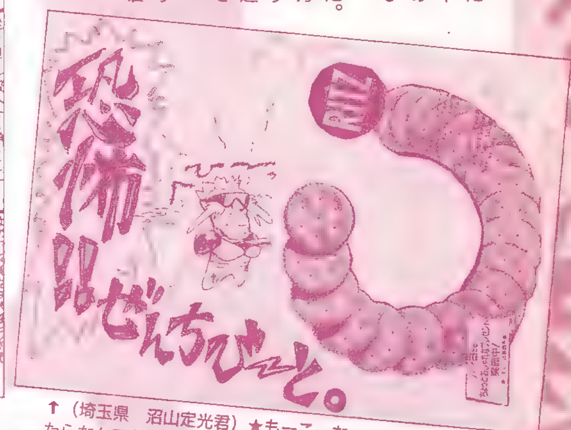
★……シャレになっとらんわ…（タイムリーすぎる）



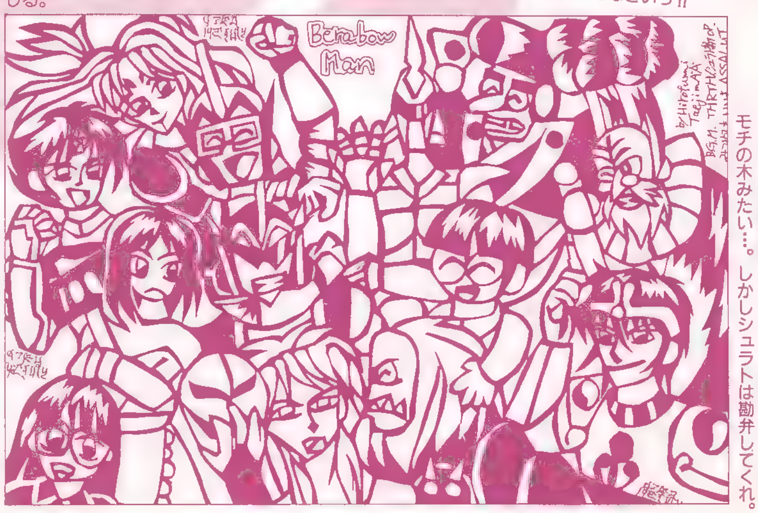
↑（東京都　五道転輪君）★CODYかわいい。



↑（ギルガメス軍　フェニックス大佐）★モアイ氏に落ち着いた男の風格を感じる。



↑（埼玉県　沼山定光君）★もーこーなったらなんでもいーや、送ってきなさいっ!!



←（三重県　妙島浩文さん）★切り絵なのだ。モチモチの木みたい…。しかしシュラトは勘弁してくれ。

市長の横顔

あれから1年…彼に平穏の時は来るのだろうか

ジェシカを取り戻してから1年、ハガーは再び市長として活躍していた。

「いやー、今思い出すと懐かしくてたまらんなー」

ハガーはあの闘いの事を思い出していた。路上でステーキを素手で食ったり、ゴミ箱のパイナップルを皮ごと食ったり、人が噛んだガムをひろって食った日々。「し、市長!! えらいこっちゃ!」

そこに飛び込んできたのはあの闘いからハガーの秘書となった関西弁の忍者、ガイであった。

「どーしたの」

「マ、マッドギアの連中が…」

なんと、まだマッドギアは存在していたのか!! ハガーは緊張のあまり机にフライングパイルドライバーをぶちかました!

「マッドギアがどーしたんだ!!」

「た、対抗馬として今度の市長選挙に立候補するんや!!」

驚きのあまりハガーは椅子にバックドロップをぶちかました!

「で、誰が出るんだ」

「そ、それが…」

「なんだ!! はっきり言え」

「5面の背景にいる犬です」

なんという事だ!! あそこで吠えていた犬がマッドギアの1員だったとは…なんというどんでん返し、これ程の見事なストーリー展開が今だかつてあっただろーか、いやない（反語）。



↑この犬だ!

「ま、まあいい、犬が相手ならわしの圧倒的勝利だろう」

「え、市長知りまへんのか、おたくすげー評判悪いでっせ。街中のゴミ箱散らかすわ、バーで火い出して繁華街を焼くわ、鉄工場をストップさせるわ、電話ボックスはぶちこわすわで今度の選挙は犬が圧倒的に有利でっせ!」

ハガーは硬直した。全て身に覚えがある事だった。よく考えてみると娘1人取り返すのに何て事をしてしまったんだろーか、このままでは……。

「ちょっと出かけてくる」

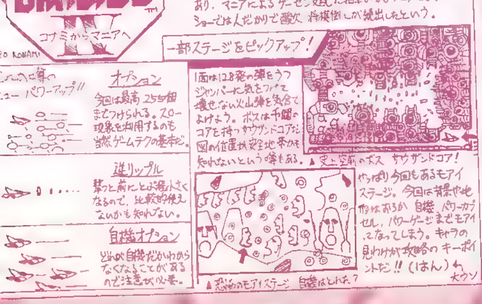
ハガーはゆっくりと上着を脱ぐと出ていった。

「またかいな…それにしても何でいつも対抗馬は選挙間近になって姿を消すんやろうなあ?」

その理由を知っているのはハガーだけだ。フライングパイルドライバーある限り市長の椅子は常に彼のものだろう。

…ところでインストカードのハガーの目ってすげーうつろだと思いません?





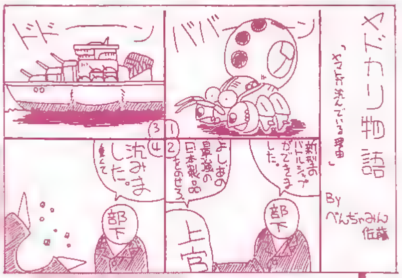
←（三重県　ぐんもーにん・はとぽぽう君⑬）★こーゆーのが載ると必ずコナミ営業部に「ほんとですか!?」とか電話する人がいるのである。



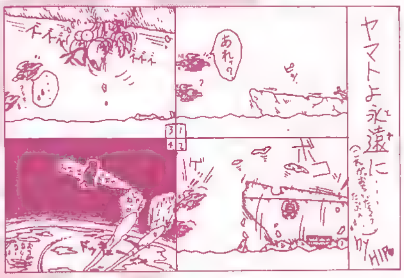
↑(大阪府　山三君)★このハガキ、羽たまご宛になってる…。



(北海道　ちょっぱあ卍君)★一体、なんというか、この…。



↑(宮城県　べんぢゃみん佐藤君)★①住所も違うのに続編のような(つづく)
↓(神奈川県　HIP君)★②この2作。魂が呼びあったのかな?



◆PCエンジン版発売記念

あなたの うああ 景清度 チェッック!!

❶男のくせに化粧をしている。
❷肩の関節がない。
❸どんなお化けもこわくない。
❹鳥居を見ると通りたくなる。
❺婆さんの言う事はよく聞く。
❻閻魔大王やお釈迦様に会った事がある。
❼花をつむと愛を感じる。
❽女に触られると殺したくなる。
❾西日本を歩いて旅行した事がある。
❿死ぬことに、なんとなく、なれを感じている。

0の人＝「ありがたや」常人ですね。
1〜4＝「かたはらいたいわ」髪の色を注意された事があるのでわ?
5〜9＝「気を付けなされ」もしや、前世は…。
10の人＝「なさけなや…」腐臭がするぞって言われませんか?

(宮城県　源　景清君)
★そんな奴は、おらん!!(ムーの読者なら…)

スーパーリアルフィクション!

2/27

平成2年2月27日、その日は昨晩からの激しい雪が降り続いていた。午前十時丁度、白く化粧した幕張メッセへ軍靴下の赤い粛正が音を立てて近付いていた。

幕張メッセ…日本屈指を誇るこの国際見本市会場では、AOU1990アミューズメント・エキスポが華やかに行われていた。会場は盛況を呈し、行事も滞り無く運んでいた午前11時15分、突如鳴り響いた銃火音で空気は硬直した。消音器(サイレンサー)は付いていなかった。次の瞬間、群衆をすり抜ける様に機動歩兵が突入し、鮮やかに会場を制圧した。

「この幕張メッセは既に我が部隊の管理下にある! 無駄な動乱は避けさせていただく!!」

指令官らしき者のこの声が聞こえた時、すでに死を覚悟した者もいたという。

数分を待たずして兵卒の1人が堅い表情で駆けてきた。

「報告します! 面白くないのに難易度だけ高く、ク○ゲームと判断されるゲームを発見いたしました!」

「よし!撃て!」

当然と言うがごとく指令官は言い放った。

「ま、待って下さい」

開発会社の係員が制止に入る。しかし、その声に対する返事はなかった。

「問答無用!尊芸倒奸、天誅!!」

銃口が一斉に火を吹き、後に残ったのはもはや原形を留めない基板と薬莢だけだった。

この惨劇もまだ事件の終了を意味するものではなかった。

「報告します!帝都のゲームメーカー各本社、占拠に成功しました!」

「大阪に向かった特務小隊、在阪各社占拠完了!!」

指令官の口元が僅かに緩んだ。

「よし! 各社の開発部員および重役に新製品をハーデストランクにしてプレイしていただけ! ノーミスクリアするまで生かして社から出すな!」

「む、酷(むご)い…」

制圧された群衆の中から思わず声が漏れた。

「維新! 我々の目的は、迷走するゲーム業界を憂いての平成維新である! 急激な難易度の上昇により辛苦を嘗めさせられているプレイヤーの現状を理解していただくのだ!」

指令官の言葉に係員の1人が反論した。

「ば、バカな。ゲーム業界は今、最盛期にあるのだぞ! そんな事があるものか」

「権門下に驕(おご)れども、芸を憂う誠なし! 財閥富に誇れども、社稷を思う心なし!!」

こう言い返した司令官の瞳に陶酔の境が映っている事は、誰の目にも明らかであった。

現在、平成2年2月27日午後12時3分、外はまだ雪の止まぬ冬の昼下がりであった。

(愛知県　はまきた原人君)
★この小説は冗談(フィクション)であり、実在するゲームメーカー、ゲーム、イベント、個人等とは一切関係がありません…と言っておこう。



↑実物



どーでもいいけどもう1枚のインストの絵はひそかにちょーいろっぽい。

話に脈絡ってものを感じないが、カプコンワールドでとんでもない目にあった。友達4人とやっていて、2面ボスでマンガ・アニメを選んだ訳。

「第1問、ドラゴンボール、悟空の必殺技は?」カメハメ波に決まっとるだろーが! ぶーっっ!!え、え、何とカメカメ波を押してしまっていた!! くそー!

「第2問、忍者ハットリ君のライバルは?」ケムマキに決まっとるだろーが!! ぶうぅぅっっ!! え、は、何いっ!! まちがえてマキマキを押してしまったぁっ!!

「第3問、一休さんのガールフレンドは?」さよちゃんに決まっとろーが!! ぶうううううぅぅっっっっ!! 何だぁ!? うおおおっ!!ちよちゃんを押してしまったあ〜〜っっ!!

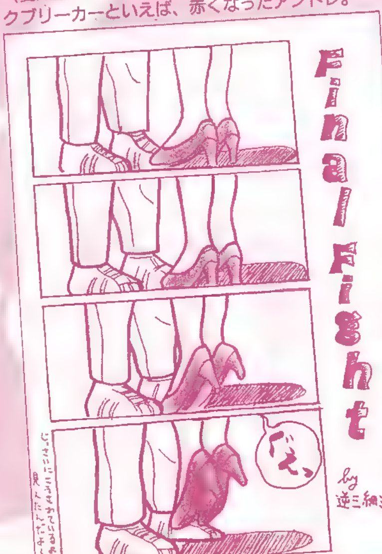
そして自分の目の前にはゲームオーバーの文字が。

「…お前、車とかに乗ったら事故りまくりそーだな」

うそみたいだけど本当の話、うぅう自らの注意の無さにイヤ気のさした日でありました。

(大阪府　中村雅信君⑲)
★不幸というより不注意なアナタ。それにしても市長は近年まれなヒットキャラ!?

(愛知県　逆三細ミソ君)★ハンギングネックブリーカーといえば、赤くなったアンドレ。



《疑問》

「前述のよーな、なつかしアニメの話が盛り上がると必ずといって話題になるのが『キューティーハニー』ではなかろーか。あれは実際スゴかった。なにがスゴイってまず歌がスゴイ。『私のハートは、チュクチュクチュクしちゃうの』だぞ。チュクチュクチュクって、なんだ」。（読者様バージョン）

1990/5月号　G　90年4月19日発売

ランダムに配置されていた娘たちが危険な結晶へと…

今ではまず手に入らない幻の別冊第一号。あっという間に売り切れたので、買えた人は運がいいといえます。

ギャルズに限らず、ゲの増刊はやたらと売り切れが多いので、買うつもりの人は、

書店に注文

しておくことをおすすめする。

一見、ただの男子中・高生島け美少女バラエティムック（編集部では「オタハア本」のよーだが、単なる女の子本ではない。これは、とんでもない女の子本なのである。

かわいー女の子の写真のっけとくだけなら誰でも作れる。そのほうが楽だし、売れるだろう。

だが、そんなものはゲーマー生活十ン年の意地がゆるさん!!ゲーマー（すくなくともアーケードゲーマー）は、かわいー女のアニメ絵見て単にへらへらするだけの人種ではない　のである。やるときゃーとことんやるぜ。「女キャラ本か、ははん」と笑いとばす奴をどひゃーとおどろかすようなとーんでもないマニアックな本を作ってやるぜっ!!ええやりましょう。というわけで、少ないスタッフながらも頑張って作ったのだ。

結果として、部分的にギクシャクしてアラもあるけれど、なにやら異様な殺気がほとばしる超あやしげな本となった。とても女の子本に対して使うものではないような形容表現が使われてしまうあたりから、内容を察してもらえるのではなかろうか。

とまあいろいろ（意味のない）苦労をしたわりにあっさり幻の本になってしまったので、読者投稿コーナーだけ特別に再録することにした。実際にはカラーのページもあったんだがねえ。

今回の結論。

増刊は　見たらその場で　買っておけ

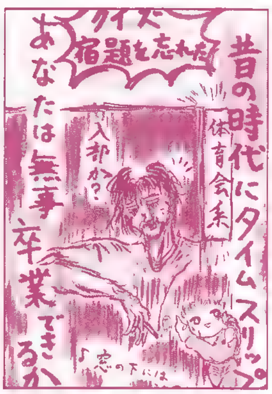
（スタッフ・同）



ボツはいやだっ!!（酔歩編）

★なんかこう、時代の流れからはずれたかのようなハガキたち。すでに我々の歴史とは別の世界のものなんじゃないかしらみたいな。すくなくともゲーメスト創刊前の感覚ですね。これは。でもはっきりいって、こういうの好きです。本誌じゃできないけどここでやったんで悔いはないです。

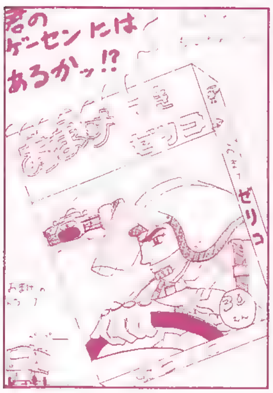
いにしえのアイランド



◀埼玉県　ヌ・ヴェガ君



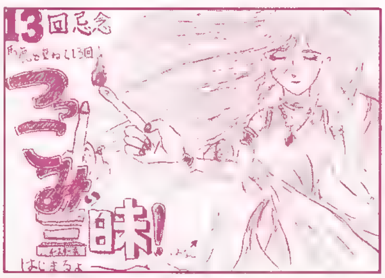
◀北海道　ルハン君



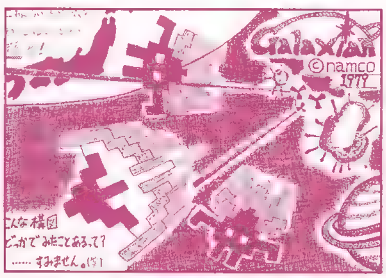
◀山形県　ドッギャーン君



◀青森県　しゅりけんのおやす君



▲静岡県　住所不定無職君



▲愛知県　低難度の野望君



真打 GAL'Sアイランド

さてお待ちかね。読者の皆の女の子イラスト大公開だっ!! 今回は別冊とゆーことで8ページどーんとイラストを特集っ! ボツ復活コーナーもおりまぜて、たぁーぷりたんのーして下さい♡

構成:栗原桃郎 助っ人イラスト:みんく・いるか・藤原ひさし



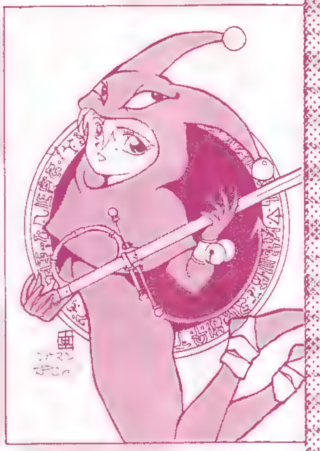
➡(札幌市 Pop・Off君)★一瞬かわいいと思った私は…。



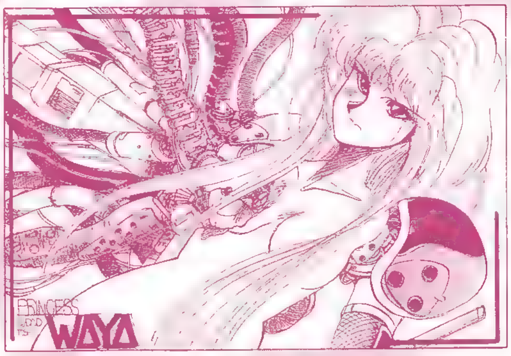
➡(大阪府 ASIおぱぱっぱ君)★むむー、○○○心をくすぐるっ!?



➡(群馬県 Exis-T²君)★やはり黒髪ですね。



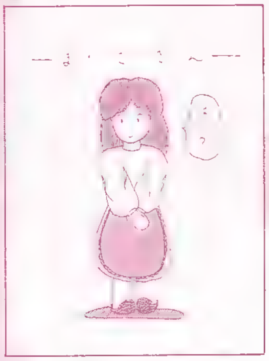
➡(大阪府 ブリュンヒルデ聖気高君)★コアクマンといえばこの人。



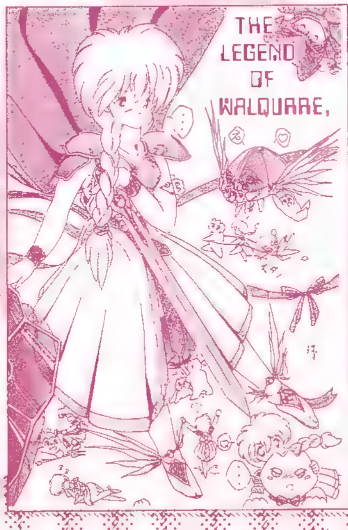
⬆(新潟県 塩原利康君)★戦いに美は必要なのか?



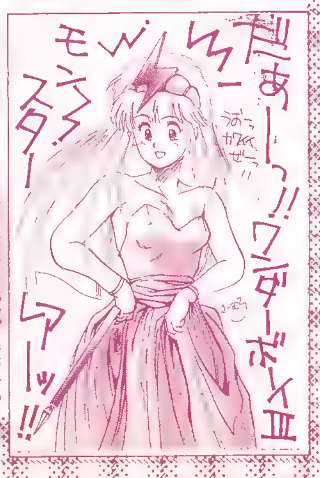
➡(ホドラハラ町 六鹿文彦君)★ヘビーだ…。



➡(岩手県 青倉龍君)★これにはまいった…。



➡(長野県 Skyさんへ・月影竜君)★靴にも羽が付いてるの?



➡(兵庫県 さーむら君)★何かと色っぽいおみあし。

(福岡県 ゲシタ竹下君)➡
★みんな、無頼拳って知ってるかい?



⬇(千葉県 革命交響楽団君)
★あのおふだには、「大入」と書いてあるのだ。





➡（群馬県　洸・祐亜君）★こんな人もいましたね（人じゃないけど）。



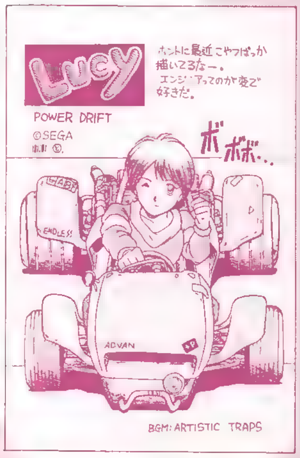
➡（愛知県　PKA-G君）★女神さまって感じね。髪がティモテ。



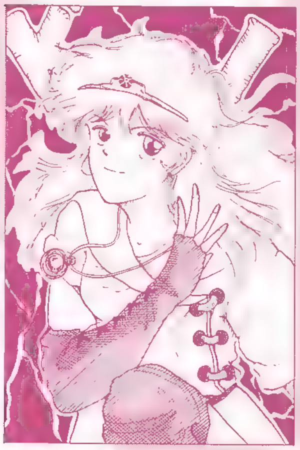
➡（富山県　L-BLAもとよし君）★単に服描くのがメンドーだっただけだって？



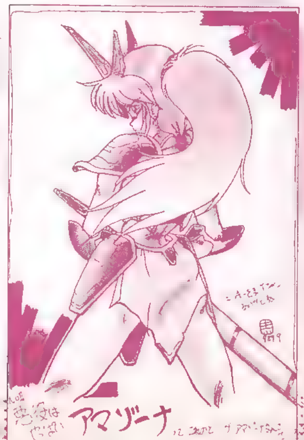
➡（群馬県　仙人君）★わや真眼はやめてくれ…。



➡（横浜市　まるとノ君）★エミリーよりもファンは多いみたい。



➡（藤沢市　源影樹さん）★私、残酷ですわよ。



➡（埼玉県　馬鈴薯君）★結局一度も実物にお目にかかってない。

超虚構劇場 I

アテナ外伝

「うーん…」

どれぐらい気を失っていただろうか。

「ここはどこ…？たしか扉に入ってそのあと…」

思い出せない。周りを見回すが、見た事もない風景だ。

ふと我にかえる。肌寒い。

「えっ？」

彼女は体に真っ赤なビキニしかつけていなかった。

「私こんなの着た覚えないわ。まさか私、崎につかまってあんな事やこんな事されたのかしら。そんなのいやっ!!」

勝手な想像をしているアテナに後ろから近寄ってくる者がいた。

「誰っ!!」

振り向いたアテナの目には化物の姿が映っていた。驚いて見つめ合う2人。

…沈黙…

「あなた私に変な事したでしょ」

出し抜けにアテナが言った。

「私が気を失ってるのをいい事に、あんな事やこんな事、あげくのはてにこんな服まで着せられて…ああ、私って不幸！」

一方的にまくしたてられた化物は、言葉に詰まって呆然としていた。

「ちょっとあなた。責任者呼んできてよ、責任者」

我にかえった化物は、ヤバイと思ったが逆らうと何をされるかわからないのでとりあえず責任者を呼びに行った。

「何か用か？」

責任者は不機嫌そうだった。（作者注・作者は最後まで行った事がないので、最後のボスや展開を知らない）

「最終面からわざわざ来てやっ…」

「ちょっとあなた、責任者でしょ」

アテナは期待が外れてちょっとムッとしていた。（こんな変な所の責任者っていうぐらいだから多分…いや、きっといい男よ！）（どういう論理やねん）

甘かった。しかし、めげずにアテナは続けた。

「こんなかわいい女の子が（オイオイ）気を失ってるのを見て、助けもせずに変な服着させて…」

「言っとくが…」

「さらに!!」

有無を言わせなかった。

「動けないからってあーんな事やこーんな事までして（してないっつーの）手下のしつけをちゃんとしてないからでしょ!!責任とってよね、責任」

（俺は直接関係ないのに…）と彼は思ったが口に出さなかった。いや、出せなかった。

「責任といっても…どうすればいいのだ？」

「うふふふふ…」

アテナは不気味に笑った。

数年後、若い男に化けさせられておまけに無理矢理結婚までさせられた彼は、アテナの尻にしかれて地獄のような毎日を送っていた。



「あなたっ掃除が終わったら子供の世話、それから食事の用意よ。わかったわね！」

「へいへい、わかったよ」

妙にエプロン姿が似合っている彼は、ハタキをかけながらぶつくさ文句を言った。

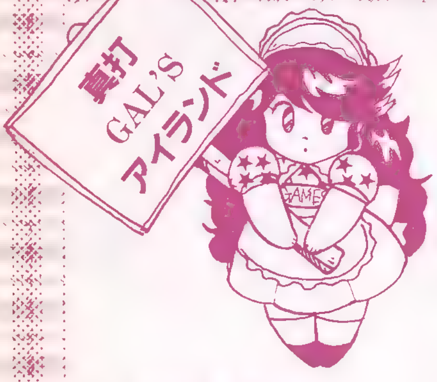
「なんだって魔王の俺がこんな事しなくちゃ…」

「あなたっ!!」

「はいっ、今すぐ…」

こうしてアテナは、内容はどうであれ魔王の野望を打ち砕いたのだ（よく知らんけど…）。ありがとうアテナ、君のことを我々は忘れるかもしれない（ファンの人、石を投げないで下さい）。　完

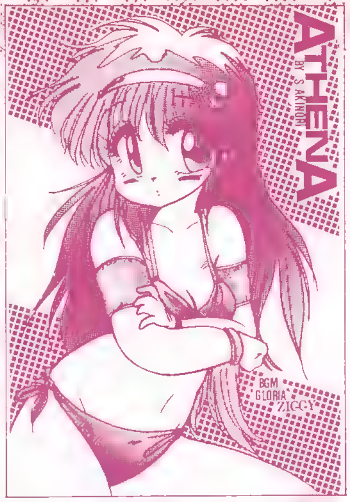
（住所を教えて！　いぬわらべ君）



↓（茨城県　熊沢修也君）
★ちょいと乙女ちっくなジェニファー。

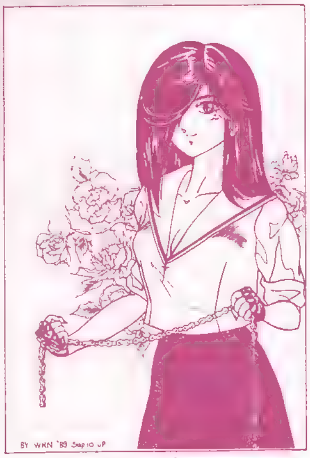


↑（青森県　谷村潤也君）★私はヘティーが好きですねェ。



➡（千葉県　杉崎亜綺紀君）★俺がしきる！と言ったかどうか知らんけど、彼と言えばアテナ。





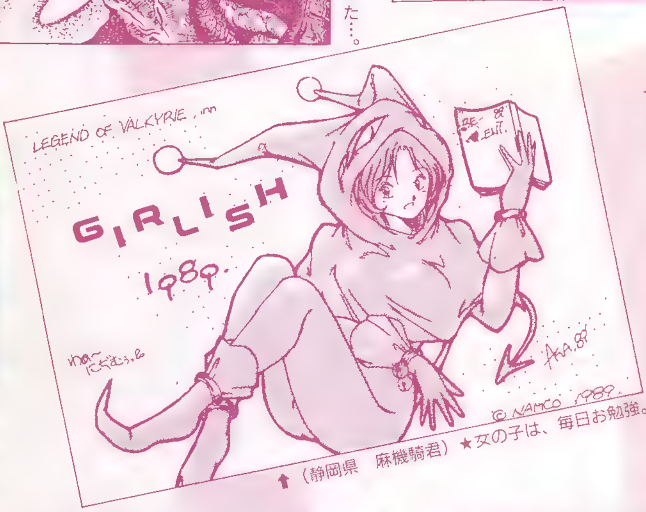
➡（熊本県　WRU君）
★くにおくんの久美子。さすがに早苗をかいた人はいなかった…。



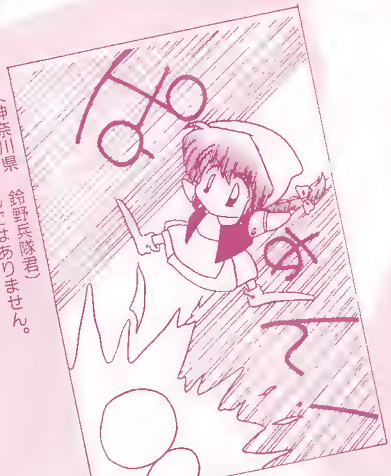
➡（大阪府　英弁天町君）
★「2代目はクリスちゃん」…って、気付いた？



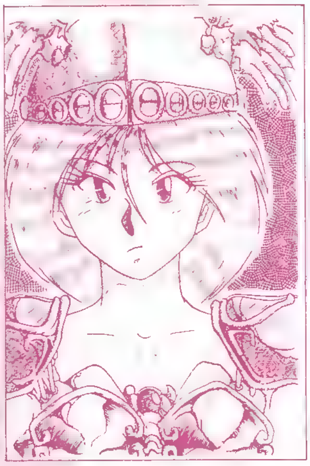
➡（群馬県　EX-IS-T^{2}君）
★知らないようで知ってる2人？



↑（静岡県　麻機騎君）★女の子は、毎日お勉強。



➡（神奈川県　鈴野兵隊君）
★赤ずきんちゃんではありません。



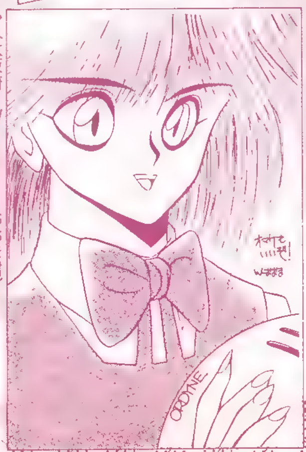
➡（福岡県　OCT-PUS君）★んっ？



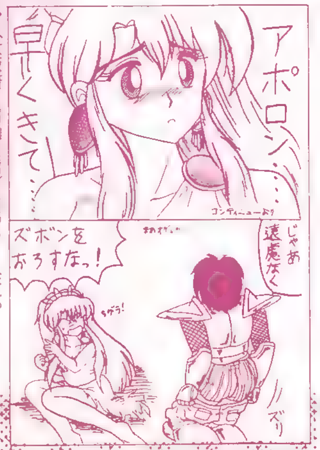
➡（長野県　霧沢陽さん）
★助手席を空けたままで何がトライブぞや。



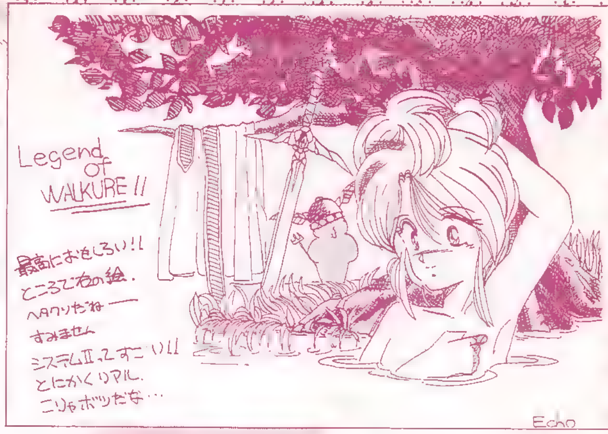
➡（北海道　川村真理さん）★国土を守れ！



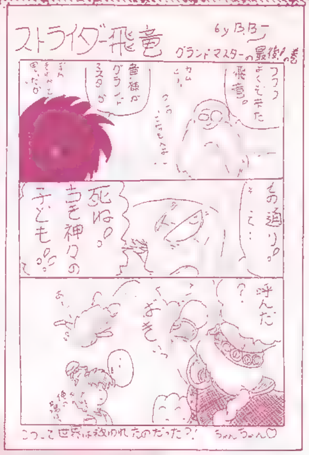
★（大阪府　Wyvernおおま君）
★みゆきちゃんですか？（てんで性悪…に似てる）



➡（大阪府　青山K君）★あう…（汗）。



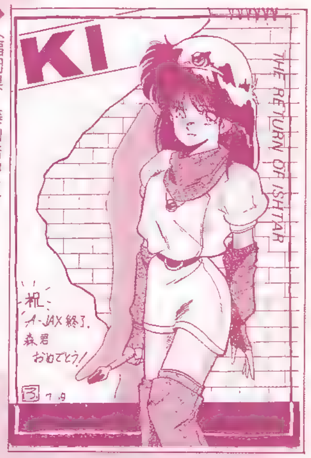
➡（愛知県 Echo君）★あなたは見張り。



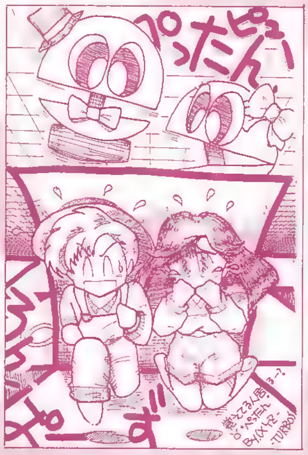
➡（シベリア送り ぷるーべりーじゃむ君）★いーのかなこれ……？



➡（大阪府 中村雅信君）★リアクション様々。



➡（福岡県 藤山浩伸君）★ひょっとして一番名前の短いゲームヒロイン。



➡（札幌市 XYZ-TURBOさん）★昔、ラーメン屋の2階で一度だけ見た記憶が…。



➡（愛知県 夢の翼さん）★キラキラッ！



➡（兵庫県 みさわぽこさん）★シャボン玉の中に、空が見える。



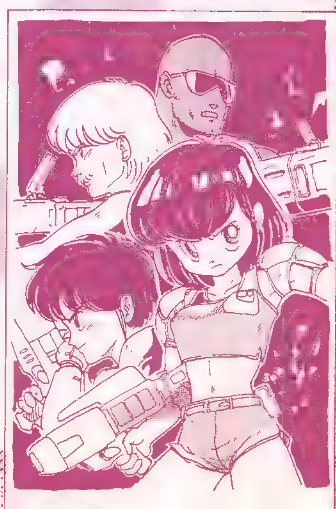
➡（静岡県 どんとすとっぷさん）★麻雀はこんだけ。



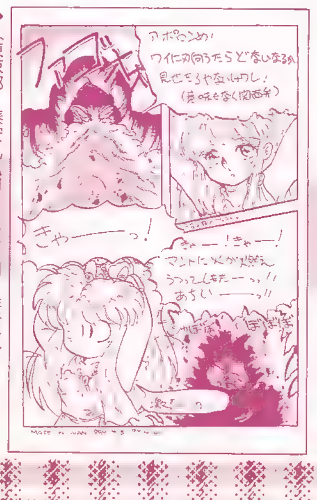
➡（栃木県 響笑翔衝斉MK-III君）★なんじゃこりゃ…。



➡（東京都 朝月 円君）★女の子ですから。



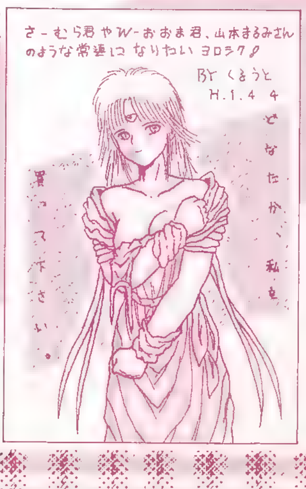
➡（東京都 田尻健一君）★銀河四銃士、カルテット！



➡（東京都 泰安"AJI-ZKN"洋行君）★なんだかなー。



➡（兵庫県 さーむら君）★あ…うまい。



➡（山口県 くるうと君）★海氏のイチオシ。



今、幾年月を経て――ここによみがえる
㋘没イラスト復活コーナー!!

（82、83の2ページだけだが…）

ボツの条件？

なんでこれがボツったの？と思う人も多いでしょ。没には理由がいくつかあって、面白くないのは論外として①同じ月に1つのゲームやネタに集中してハガキが来た。②投稿者が何枚も送ってきた。③今ひとつ、時期やコーナーにそぐわなかった。と、まぁ「運」の要素もからんでくるわけなのです。1枚のハガキの裏に何枚ものボツ葉書あり（実際本誌アイランドも別冊も競争率10倍以上!）。「常連だから載せてる」なんて言わせない。

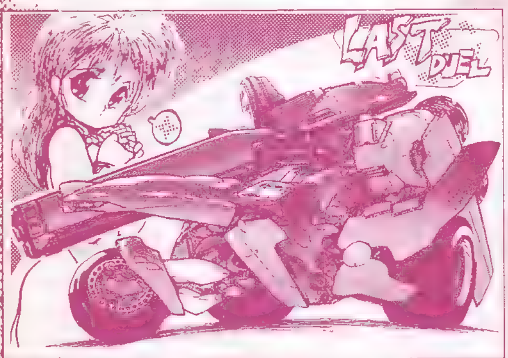
（担当者）

毎月、毎月、毎月毎月毎月アイランド編集箱から大量に生み出される没、また没のハガキの山!!その先は天に届き投稿者の怨みは血の河となって大地を染めた。

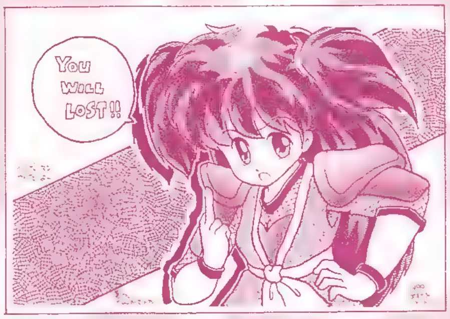
この機会を逃したら!!…ハガキに込められた情念と、担当者の執念が軌跡を呼ぶ!

復活――不毛のボツ地獄から、スタッフの趣味と共に白日の下に還り立つ、このまま消え去るには惜しすぎる没イラスト達。門はひらかれた!!

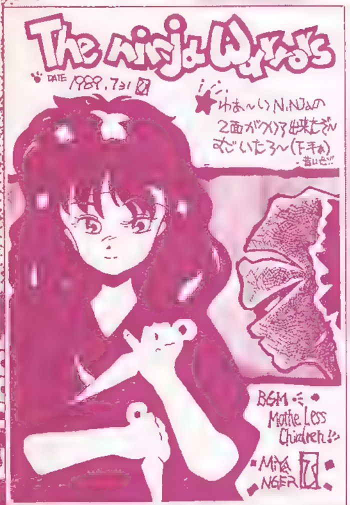
（少し大げさすぎるのでは）



⬅（埼玉県　ゲンバツ・キャロット君）★エンディングの笑顔のために!



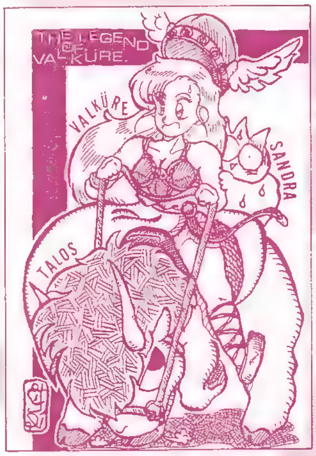
⬆（京都府　ぱすてるとらっど君）★断定。



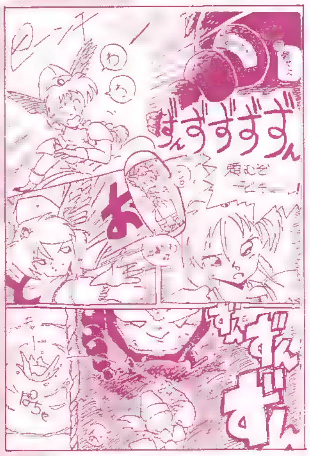
⬅（愛知県　MIYANGER⑦君）★私クリアできない。



➡（北海道　げんちゃんMKIII君）★なかなかいい味出てます。



➡（宮城県　籠棒むかゐ君）★あばれ牛タロス。



➡（岐阜県　CHYO³➡ちょちょちょ君）★カプセル怪獣って…（古い）。



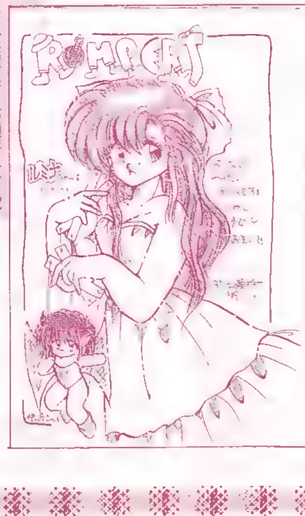
⬅（大阪府　單気筒君）★さっさっさっ。



➡（千葉県　杉崎亜綺紀君）★待っておくれ。



➡（千葉県　GRAND PRIX君）★家でやってみたいよ。



➡（兵庫県　七瀬将斗さん）★昔のゲームの香りがしたなぁ。

超虚構劇場II

デュポンの神殿で…

…アルテミスは、部屋の飾りにする為にさらわれて来たのではない。すなわち、君達が一番最初に考えた事で合っているのだ。

分身の術を使い、人と同スケールになったデュポンは年甲斐もなくニコニコしていた。

「アルテミスちゃーん、先にシャワーあびてるからねー♡」

デュポンの鼻歌を聞きながら、アルテミスはベッドで泣いていた。

その様子を覗いている者がいた。メデューサである。

「私は何も悪くないのに…ただアフロディーナがブスなだけなのにこんな姿にされて…デュポン様も見向きもしてくれない…それであんな小娘に…悔しィーーッ！石になっておしまイィィィ」

メデューサの5オクターブの叫びもデュポンの8オクターブの鼻歌にかき消された。

アルテミスは泣き疲れて眠っていた。

…アルテミスの胸のところが破れてるのになぜ垂れないのか不思議に思った人もいるだろう？もうわかったね、そう、服が鋼鉄製なのだ。違うって。

カチャ。

「アルテミスちゃ〜!!…〜ん……」

デュポンは途方にくれた。アポロンがメデューサを倒すと石にされていたアルテミスは元に戻ったが、デュポンはショックで術が使えなくなった。仕方なく牢に入れておく。

「なんか食べ物ちょーだい」

「ふざけるな」

デュポンはやけに不機嫌である。食べ放題のディロスを思い出し、アルテミスは思わず涙をこぼした。

グラフィックの問題であんなに小さいが、デュポンはでかい。ちょっとした星などゴルフボール代わりだ。したがって宮殿もでかい。作る時にちょっと手抜きをしても巨大な抜け穴となる。アルテミスは逃げ出した。

途中で下から柱が延びてくる。うーんサンダーセプター。ジャンプ！うーんメトロクロス。間に合わず、ころぶ。柱はデュポンの指だった。アルテミスは筆をとり出し、書いた。

「ここまで来たぞ。アルテミス」

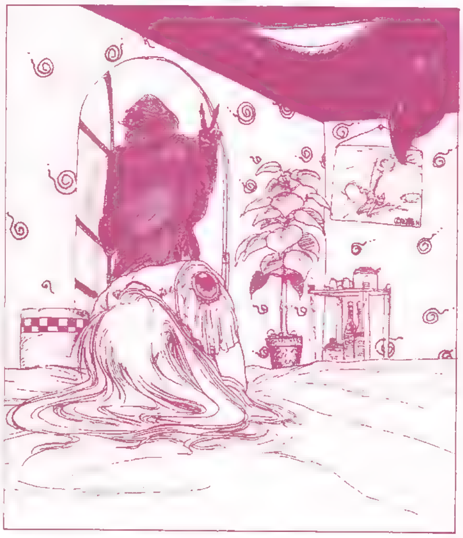
…スキュラも、元はとっても美人だったんですよ。ところで、スキュラって凄く綺麗な響きだと思いませんか？

「アポロン、光の剣を手に入れなければデュポンに勝てないわ」

デュポンは遂に分身の術を使えるようになったが、アポロンは目の前だ。アルテミスは空腹に耐えられなくなった。

「食べ物！」「うるさい！」

もっとも、アルテミスにはここの食べ物などたべられない事ぐらい、さらわれてきた日からわかっていた。食べ物と呼んでいいならばの話だが。



アポロンを倒しに行ったデュポンが、それを1つ残して行った。アルテミスは、何度もためらいながら、おそるおそる、遂に一口食べてしまった。

「……おいしい♡」

アポロンは、邪獣デュポンを遂に倒した。天馬になり、かけおりてくるアポロン。

アルテミスには、アポロンがこんなに素敵に見えた事がありませんでした。

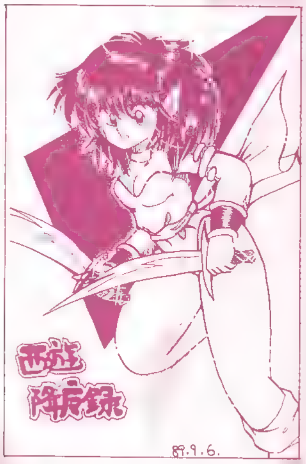
「来てくれたのね？うれしい♡大好きよ、アポロン♡」

アルテミスは、抱きつきざまにその剣をそっと奪った…。

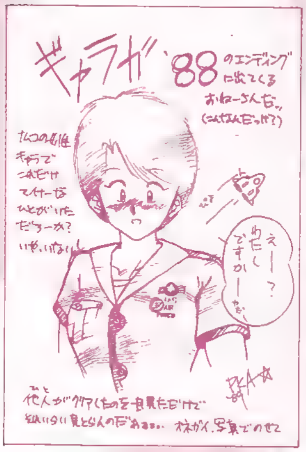
（藤沢市　裏切僧侶君）



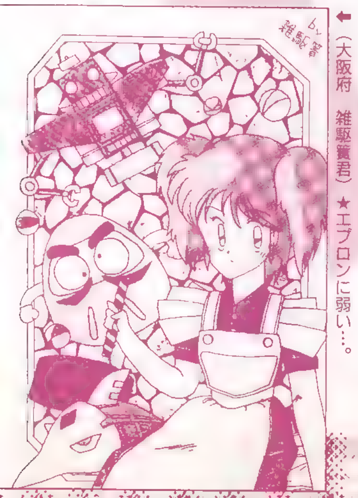
➡（京都府　犬飼多吉君）★神にでもなったつもりかっ！



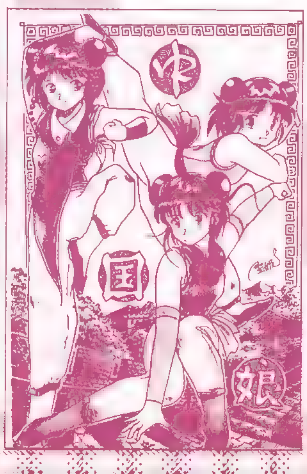
➡（兵庫県　七瀬将斗さん）★一体どこへ行ったのであろーか。



➡（PKA／君）★今度は男と女の時間を…。



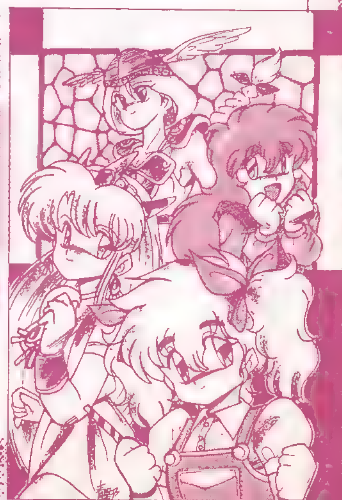
➡（大阪府　雑駁賓君）★エプロンに弱い…。



➡（島根県　聖姫君）★もろ中華風。



➡（さくら姫通信君）★サンドラって何でできてるんだろう。

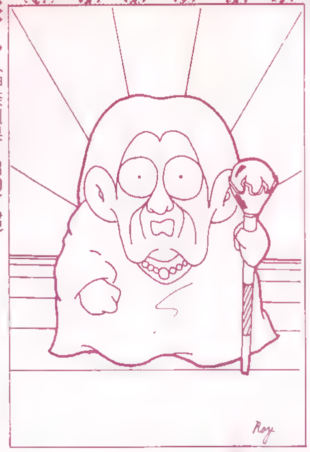


➡（東京都　青野六剛君）★ナムコ爆発！

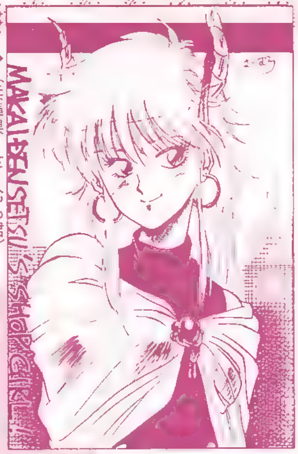
真打GAL'S アイランド



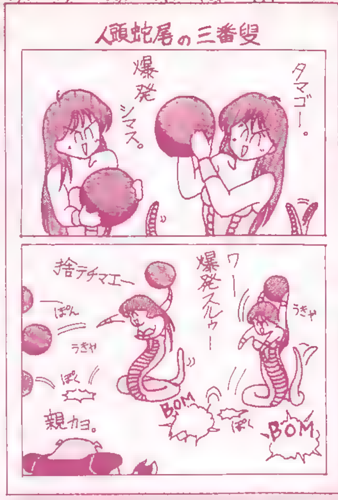
➡（神奈川県 ROY君）★まほうおばばがあらわれた！ コマンド



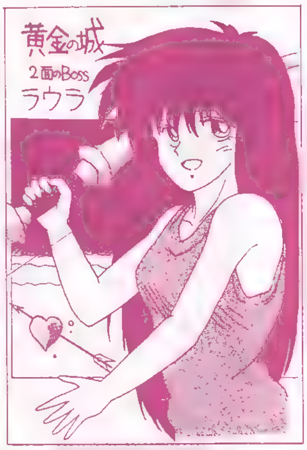
➡（兵庫県 さーむら君）★超一部に根強いファンを持つ！



➡（埼玉県 信天翁君）★ワイルドファングなのだ。わかる…かな？



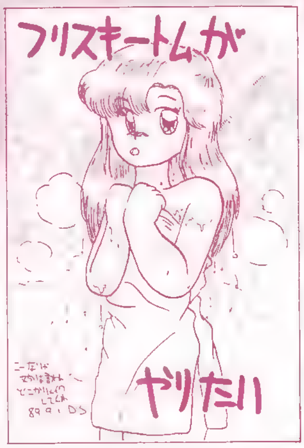
➡（東京都 ジェネチョリの友人君）★この人は…ねえ（笑）…暗黙の了解。



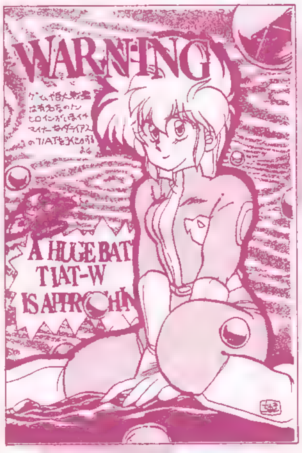
➡（東京都 矢矧 軽君）★ゲーム中はほとんど顔が見えんのであった…。



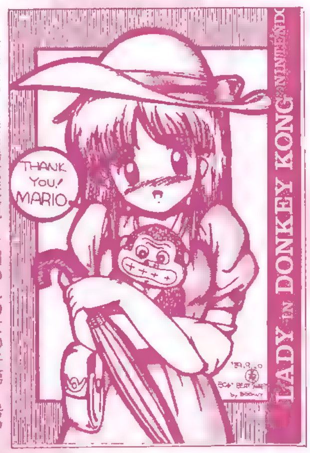
➡（埼玉県 D-SPELL君）★まさか画面写真が載るとは思わなかったでしょ。



➡（愛知県 高野千明さん）★これは迫力…。



➡（東京都 桑田鴨志派君）★囚われの女の子第1号？



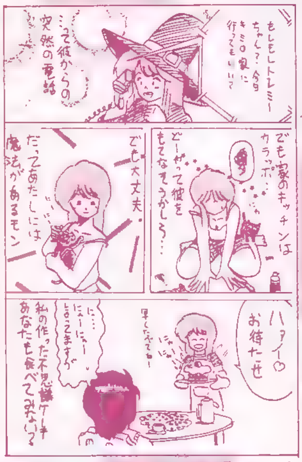
➡（東京都 赤城久留美さん）・★ハハのよーな人です。



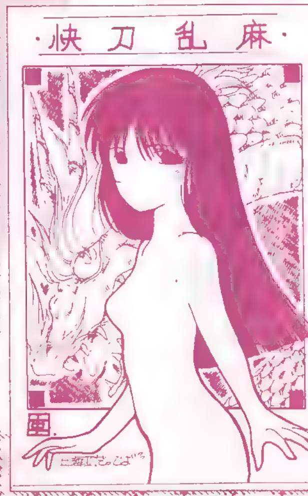
➡（愛知県 あぶりさん）★Oh, you're my Lucky-Star!（って言うんだよ）



➡（大阪府 さんぞー君）★ほら、あなたが
食べてるケーキ…イチゴが点滅してませんか？



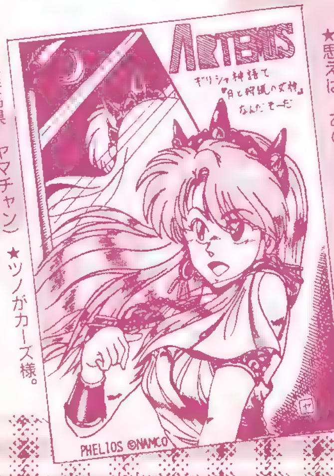
➡（大阪府 オメガアルバイター軍気筒君）★菩薩になられた日には…。



➡（北海道 川村真理さん）★思えば、あの日からすべてが始まっていた。



➡（群馬県 ヤマチャン）★ツノがカーズ様。



⬅（群馬県 洸 祐亜君）★思えばアブナいゲームであった…。





超虚構劇場III

黄金の秘伝説

沼地で赤鬼が飛び跳ねていた。小島の真ん中では子供が倒れて泣いている。

「ホラホラホラァー、どおしたのォ～!?ホラホラホラホラ」

子供は、恐ろしさにまた泣き出しそうになったが、赤鬼の後ろに人影を認めてはっとした。人影は赤鬼の肩をつかむと、左手に持った盾で赤鬼の顔を何回も張った。

「ほげぇぇ～!!」

赤鬼は頭から地面に倒れ込む。赤い顔をさらに赤くさせて立ち上がり、鼻から血を「ブシュー」と噴き出させながら目を細くして人影を「ギロリ」と睨む。

相手は太陽を背にしていた。目が慣れると少しずつ相手の顔が見えてくる。

それは女性だった。羽をつけた帽子をかぶり、胸には鎧をつけ、右手にはブロードソード、左手には盾を持っている。

「なんだ?てめぇは?」

角のある生き物の問いにワルキューレは答えなかった。緑色の瞳で冷徹に見下し、鼻をフンとならす。背景は「ドオオオオン」と鳴り、子供は「はああ!」と驚いている。

赤鬼はムッとすると、「ビシィッ!」とキメてワルキューレを指さした。

「きさまぁー!この、おれをぉ!この俺を!よくも叩いてくれたなぁぁぁ～っ!!許さん!許さんぞきさまっ!この俺の『分身』のスタンドでっ!!

一言ずつポーズをとった後、どアップでこう叫んだ。

「きさまを切り刻み、その場に押し倒してから、たっぷりもてあそぶようにー(以下解読不能)してやるぅ～っ!」

赤鬼が動いた。「ドッギャアアアアアン!」という効果音とともに赤鬼が増え、ワルキューレを取り囲む。

「そおらあ～っ!!ORAORA ORA ORA ORA ORAー っ!!」

ワルキューレは地面に倒れた。しかしすぐに無表情のままゆっくりと起き上がり、長いスカートについて泥をはたき落とす。

「ヒャハハハーッ、どぉだぁーっ!あぁあ～ん?俺のスタンドは無敵、無敵ぃ!誰にも本物はわからねぇぜ」

「それはどうかしら。本物の鼻の上に血がついてることよ」

赤鬼は慌てて鼻に手を当てはっと気付いた。

「『しまった!きさま!だましたな!』という」

「しまった!きさま!だましたな!」

「くらえっ!!」

ジャキ――――ン!!

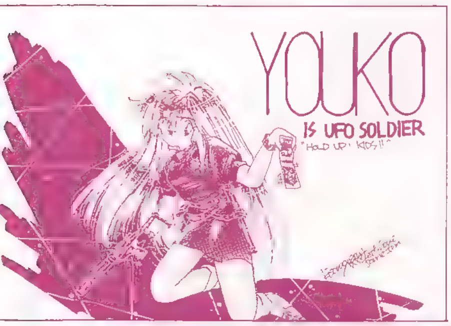
「ぶげえおばぁっ!!!」



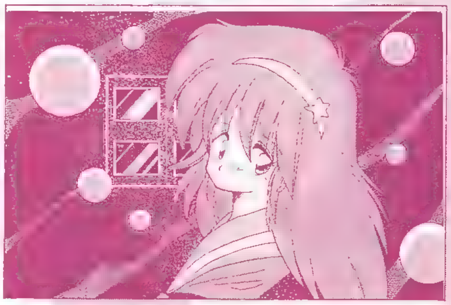
ワルキューレは赤鬼を真っ二つに切り裂いた。その細胞は、少しずつかき消えて行く。今、まさにその姿がなくなると、少女は言うのだ。

「ありがとう お礼に私の家に寄って行って下さい」…

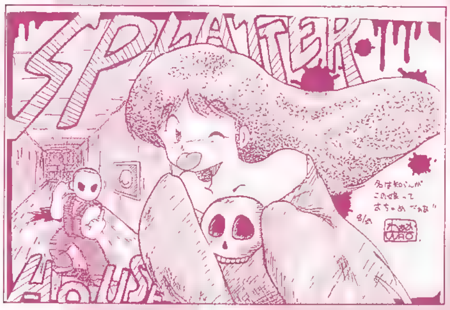
(岩手県 青蒼竜君)



⬅(北海道 如月詠泉君)★今世紀最大の……くっ……ゲーム!!

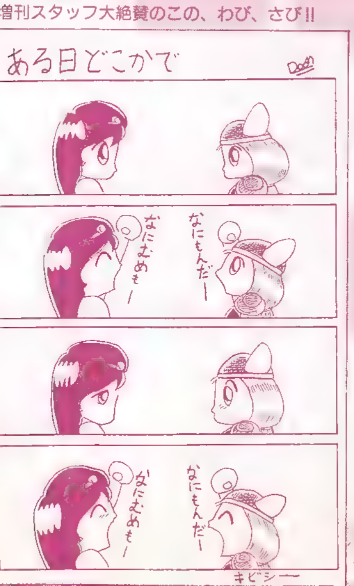


➡(大阪府 "火の鳥見ようね!"らいと君)★すーぱーがーるアテナ。



➡(群馬県 堀和夫君)★ジョーカーっていうのだ。

⬇(大阪府 デューム君)★こっ、これだあ!増刊スタッフ大絶賛のこの、わび、さび!!





➡(大阪府 あしももんが君)★たしかサン電子。おさるをぶっとばせ!



➡(大阪府 山象君)★君の事は…もう知らない。



➡(大阪府 そめいよしの君)★そーいえば東風の絵少ないな。

一枚の葉書にすべてをかける若人達に送る!!

大投稿講座

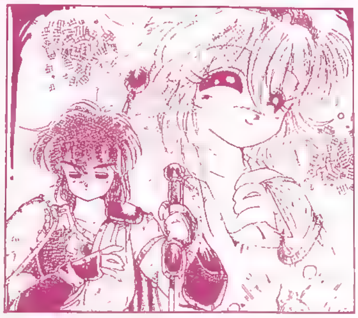
指南役・
アイランド担当者
栗原桃郎

実用編

さてさて、実用編では実際にゲンコーを描くにあたっての小手先のテクニックといったものを紹介しよう。没復活コーナーでも取り上げた亜綺紀君の作品を血祭り、もとい参考にして解説を進めていく。

①ペンによる効果

女の子の髪や手がほんにゃらーっとした感じでしょ。絵は、線が一番の基本なのだ。ごっつい線、コミカルな線、シャープな線…と、描くモノにあわせて線の強弱を意識してかくとイイ。筆記用具を替えるのも手だね。次に背景や男の子の髪、防具を見てくれ。人物や服の線（オモ線という）に細かい線を重ねて立体感や質感を出してるでしょ。金属や皮も、ただ黒で塗りつぶしてるんじゃなくて、ペンによって強く光が当たってる感じや、だんだん影になっていく感じを表現している。



②ベタ

黒く塗りつぶした部分をベタといいます。細かい部分はペンやサインペンでかいた方が早い。広い部分はマジックでも筆でも。多少のムラは気にしなくてもいいのだ。

髪の毛などを筆で表現する時は、面相筆などの筆先の細いものを。墨汁をつけっぱなしにしとくと傷むので注意。筆ペンは便利だぞ。

③ホワイト

ミスした所を修正したり、効果に使う。

修正は、ポスターカラーの白を水にといて細めの筆で。ちと薄めにして、乾いてから2度、3度と塗るのがコツ。メンディングテープをホワイトの上に貼ると再度ペン入れしやすい。

女の子の目のキラキラ。ベタとホワイトをうまく使うと、光が実に効果的に表現できる。この場合はちと濃い目がいい。トーンの上にホワイトをのせる時は、かるくケシゴムをかけるといいぞ。

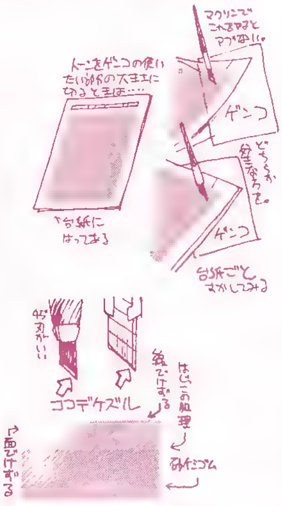
細い筆は、面相筆などとよく言われるけどプラモデル塗装用の細い筆でも充分イケる。身の回りのいろんな道具をうまく応用してしまってかまわないのだ。要は、印刷にキレイに出ればよいのだから。

④スクリーントーン

女の子の髪や服、男の子の肌の影に点々がついてるでしょ。こいつはトーンといって模様が印刷された薄い透明なシール状のシートなのだ。ちょっと大きな画材屋さんでないと手に入りにくいかもしれない…。

トーンはB4大の台紙に貼ってあって、カッターで切りぬいてゲンコを貼るわけだが、普通の刃折りカッターを使っている人は、一度トーンナイフ（デザインナイフ）を使ってみてほしい。意外と（ものすごく？）使いやすいのだ。それほど高くないし。

トーンは、貼りっぱなしでもいいのだが、服や髪など、カッターでトーンの印刷をカリカリっとけずり落とすと立体感が出てくる。けずりにはカッターの刃の背（折り目）部分か、トーンナイフを使う。刃をたてて（軽くだよ、軽く）シュッシュッと線でけずるやり



方と平たく置いて面でけずるやり方がある。砂ケシゴムをかけて、きれいなグラデーションを作るとゆーテもある。貼ったトーンは、トーンナイフの後ろなどでコリコリ押しつけて定着させてからけずる事。あ、女の子に全体的にかぶせられているのは、黒のインクのかわりに白でドットが印刷されてるトーン。ま、こんなのもありますと。

トーンはうまく使えば非常に効果的だけど、高いし、はじめは使いづらい。（効果的な使い方がわからないんだよね）ペンとホワイトによる表現の、あくまで補助という感じで少しずつ使っていくのがいいんじゃないかな。

基礎編

前々からゲーメスト誌上で要望の多かったイラスト講座なのだ。とりあえず投稿をはじめる為に最低限必要な道具と技術、載る為のコツを書いておく。ゲーメストイラスト班によるアドバイスもついてるので、参考にして下さい。（ちなみに、イラスト班はほとんどが投稿者あがりである）

ペン

最初にことわっておくけれど、原則的に鉛筆で描かれたイラストは、カラー以外はほとんど印刷に出ない。だから、鉛筆の下描きに何らかの〝ペン入れ〟をしなきゃいけないわけだ。

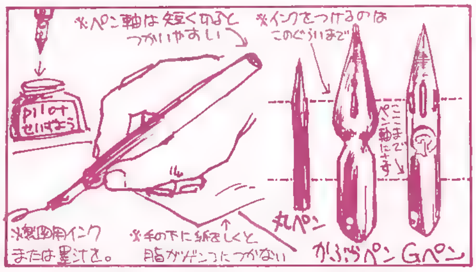
とりあえずペン入れ初心者におすすめで、広くおなじみなのが〝ピグマ〟や〝ドローイングペン〟などの文具屋で100～200円で売っているサインペン。0.1ミリからいろんな太さがあるし、お手軽に使える。下がき・ペン入れという手順に慣れていない人は、とりあえず、こいつで描く事に慣れるといいと思う。

さて、一般に絵を描くペンと言えば漫画家の使っている金属のペン先がついたあのペンである。

ペン先にはGペン、かぶらペン、丸ペンがある。Gペンは強弱がつけやすい。かぶらペンは細かいかき込みがしやすい。丸ペンは少女マンガのような極細の線がひけるのだ。ペン軸は安い木の奴で充分じゃないかな？

ペン先は1個60円ぐらい。ゼブラやニッコーなど、メーカーによって使い心地が異なる（と言われている）。Gペン、かぶらペンは普通のペン軸で使えるが丸ペンには専用の軸が必要。

ペンは毛筆のような感覚があるので初めはとまどうと思うが、一本一本の線を美しく〝描く〟ように意識するといい。どんな絵になるかは下描きの段階ですでに決まっていて、ペン入れはいかにそのイメージを美しく、生き生きと紙に定着させるかという作業なのだから。



ペンには線を引きにくい方向があるので、インクのかわいてない所にも注意しつつ、とにかくきれいな線が描けるように原稿の向きを変えたりしながらペン入れしよう。

使いこなすのが大変だけど、ペンの絵は表現できない物はないと言うぐらい色々な線が描ける。多少線をかく気のある人は、早めにとっついておいて損はないよ。別にロットリング（均一の線が引けるハイテク万年筆。2千円位する）やサインペンでも、それでいい絵が描けるなら構わないが。

紙

投稿は、まずハガキとお友達になる事だ。文章も、白黒もカラーも全てこれが基本。

しかし、ハガキだと消印で汚れるとかお金がかかるとか紙質がイマイチだとか（私はそーでもないと思うけど…）不満も出てくる。そういう時は市販の紙をハガキ大に切りだめしておいて、それにかいてまとめて封書で送っても可。

白黒でトーンを使うイラストならケント紙か上質紙、市販のマンガ用原稿用紙等。カラー着色で水を使うなら画用紙等の水を吸収する厚手の紙を。ともかく画材類はそれぞれの画風や個性に合ったものを自分の足と目でさがすしかない。



道具の話はさておいて、手っとり早く上手になる方法をお教えしましょう。写真雑誌等に載っている人物写真（なるたけ大きなもの）の上にトレペ等のよく下が見える紙をのせ人物のアウトラインをとにかくていねいに、ゆっくりえんぴつでトレスするのです。普通、絵が下手だといわれている人は手くせがものすごく悪い人が多く、くせだけで絵を描こうとする強引さがあります。この方法は20分程集中して行なえば体が自然と線の強弱と人物の体の曲線を学習していきますから、手くせは自然にとれます。－ただし、あくまでも、ていねいに正確に、じっくり描く事がコツです。定規使用などもってのほかですよ。絵の上手な人もこの方法を時々集中して行なえば、急に数段、上手くなる事があります。元々、この方法は仏教でいう所の写経、コミックスでいう所はあすかの紙を真直ぐ切るリハビリ（花のあすか組）に通じる所があって無心になれた人間程、上達できるという、とても奥の深い練習なのです。その奥深さは、とてもこのスペースでは語り切れないのでやめますが、一言、ヒントを言わせてもらうなら「自然を見切る」というすごい修業だったりするわけで君もさっそくやってみよーっ。

注・（写真の代わりに他の人の描いたイラストをトレスしたりすると、その人のくせが、うつるだけなのである、気を付けよう）

（みんく・Ｉ）





まずいい絵とゆうか、上手い人の絵を観て参考にして下さい。必ず一定のリズムというか、雰囲気があるはずです。

さて、絵を描くにあたっては、自分一人の想像力をたよりにするのはかなりつらいので資料を集めた方がいいでしょう。なにも美術解剖図とはいいませんから、好きな人の画集なりを集めておくといいと思います。

どの様にがいてゆくかは、人それぞれだと思うのですが、何を描きたいのかが、しっかり分かる様にした方がいいと思います。そこの部分を思いっきり描き込んで、ほかの所はあまり書かないとか。

要は、自分の描きたい絵を頭に思いうかべて、それに近づくように手を動かすことです。

その人なりの絵柄が出てきたら、だいじょうぶでしょう。そうなるまでには大してかからないと思います。がんばって下さい。

（藤原ひさし）

投稿しても没ばかり。理由はカンタンだ。絵がど〜〜しよ〜〜も無くヘタだから。あるいはネタがクソつまんねえから。ここで私は後者を取り上げる。面白いネタを書くには、まず日常がタイクツである事が必要だ。学校が面白くて彼女（彼氏）がいて楽しい友達がたくさんいる。そんなのには内輪ネタ的お茶にごしギャグはできても面白いネタはできない（断定）。かといって自分自身も空っポではこりゃも〜〜救いよ〜〜が無いわいなあ。とゆ〜訳で映画を観る。TVを観る。本を読む。歌を聴く。とにかく何でもかんでもミソでもクソでもい〜から面白いものを探して吸収するのだ。人は吸収し続けたらどこかで放出（創造）しなければいられない生き物だ。

この上で日常に発散の場が無ければ、君の投稿ギャグは冴えてくることうけあいだ。実際私がGAMEST誌上に出だしたのは『暇は無いけどタイクツな』浪人生時代であった。

大体、絵、ことに技術的な事に関しては数こなせばどんなタコも何とかなるから、やっぱ勝負はそっから先だな。

（雑君保プ）



海くん わからない攻略

投稿ハガキって、どこの雑誌に出してもドキドキするものですよね。自分の描いた絵が他の人に評価される訳だし、自分の好きな絵のワクや技術を知ってもらえる。画力で行くか、内容で行くか、でしょう。どちらもできないという人はたぶんいないと思う。もっと確実な形にしたいのなら両方マスターすればいいんじゃないかな。投稿しても載らないというのは、自分の持っている力の使い方がわからないんだと思う。

人間（キャラ）を描きたいのに描けない…でも朝起きて夜寝るまで人の顔を観ている訳でしょ？少しは描けてもいいはず。それでもわからない。紙に描いてないからだよね。矛盾してるけど実際は違う。たいがいの人は失敗したら消してしまうけど、どこがまずいかわからなければ結局ふりだしの状態だし、ですから、失敗しても一応は取っておく。それを参考にするわけだ。そういう所で「わからない部分」をわかるようにしていく。

下手な絵や、失敗した絵でも、後々に見てみると、なかなか嬉しい気分にさせてくれるのだ。なぜかは試してみればわかるよ。

（海軟風）

投稿編

とりあえず、道具の基本的な使い方はわかったかな？投稿者もプロも、使っている道具は同じ。いろんな人の絵を見て、表現のテクニックをじっくり観察しよう。学習、練習、実践は上達の鉄則だね。

絵を描く上で注意する事を3つあげておこう。

表現力

人間や自然、機械を存在感たっぷりに描けるか。立体としてのバランスや質感の表現。これらは見る人を説得する力があるのだ。デッサンの狂いは紙を裏からすかすとよくわかる。リアルでもSD（デフォルメ）でも、いかに「らしく」描けるか、というのが大切。女の子は女の子らしく、悪役は悪役らしく…。観察と練習あるのみ。

みせ方

ただ描いても仕方がない。女の子を描くにしても、背景をどんな風にするか、服装は？泣いてんのか、笑ってんのか、怒ってんのか？一緒に怪物や、おっさん等いかが？と、どうしたら一番おいしい料理ができるか考えなきゃ。他人の目というものを意識しないと面白いものはできない。常に、自分の作品に対してキビしさを持ってる事が必要だ。

演出の基本は、レイアウトとタイミングとコントラスト。構図、間の取り方、明と暗のバランスの妙に気を配ろう。

表情

いい絵って、なんだか懐しい気分にしてくれる。技術に関係なく、魅力のある絵となり絵ってあるんだ。

センスを磨こう——実に、実にオーソドックスな結論だけど。面白さを理解してない人に他人を楽しませる事はできない。色々な絵や、音楽や、映画や、小説や、人に会おう。面白さや悲しさ、かわいさ、カッコよさをドン欲に感じよう。そして、人に「みせる」事を考え、自分を表現しきるために腕を上げよう。

人の心を動かす程ステキな事は世の中にない。頑張って、いい絵をかいて下さい。

——さて、最後に投稿の際の注意を、選ぶ立場から。

○使われるハガキには、それだけの何かがある。絵がヘタならギャグに走るとか、誰も書かないジャンルをねらうとか、ウリを明確にする事。

ただ絵が上手い、だけでは載り続けられない。載るのは〝面白いハガキ〟なのだ。

○原稿はキレイに、封書で送る時はハガキ大の紙に1枚1枚住所氏名、ペンネームを書く事。

ゲーメストへの投稿は
〒101　東京都千代田区内神田1－15－15　新声社
ゲーメストアイランド係

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことｔｍ

ア・イ・ラ・ン・ド

グラⅡに完全燃焼！

君が楽しませてくれる限り僕は挑戦し続けよう

「…久し振りに寄ってみるか」

書店の帰り、駄菓子屋を目にして心の中でつぶやいた。

こんな田舎町にグラⅡが入ってきたのは、88年の9月。発売当時（4月頃）はグラⅡをプレイするには隣の高崎市まで行く必要がありました。自転車で1時間以上、バスで行くと590円…。とても通える距離じゃない。すでにクリアを諦めたグラⅡ。そんなグラⅡがこんな所に…。初めにその駄菓子屋でグラⅡを見つけた時、少しとまどった。しかし手は財布から50円を取り出していた…。

その日から、グラⅡ攻略が始まった。学校帰り、ほぼ毎日その店でグラⅡをプレイしていた。逆火山の4面がクリアできず、ゲージを2番から4番目に変えてプレイしていた頃、年が明けようとしていた。怒りモアイの5面がクリアできず、友達と攻略を考えているうちに期末が終わった。初めて5面をクリアした頃中3になり、最終面がクリアできないとなげいていると夏休みになった。部活の帰りももちろんグラⅡをしていた。

グラⅡを始めて1年になったが、そんな調子だから、夏休みが終わっても全然受験を意識していなかった。それでも「いくら何でも、そろそろヤバイかな…」と悩んだ結果、「グラⅡをクリアすれば解決するじゃないか！」という結論に達し、忘れもしない9月17日、グラⅡをとうとう一周クリアしたのです。

その後、細々とグラⅡを続けながら受験に入り、2周目5面という記録を作って何の悔いもなしに入試を受けて無事合格、卒業となったわけです。でも一周クリアの時の感動が合格や卒業の時の感動に勝るものであったと感じるのは、やはりゲーマーの性なのでしょうか。

そして今日。

初めてクリアした時と同じ星空をバックのエンディングを見ながら、「…もうあの感動は味わえないな」と思っていました。「…2周目か、今日はどこまで行くやら…せいぜい2面、よくて4面か…」。しかし、今日は何かが違いました。4面を抜け、5面を抜け、とうとうボス・オンパレードまで行ってしまいました。

あとはもう無我夢中。カバードコアとの対戦で、初めて足の震えている自分に気が付きました。そして最終面…砲台をごっそり装備した中ボスにたたきのめされ、やっと我にかえったのはギャラリーの声を聞いてでした。

「よくあんなとこまでいけるよな」「あいつでも2周目1面、クリアできないって言ってたぜ」

…そりゃ、俺だってここまでの道のりは長く、けわしかったさ。そう心の中で答え、ふっと思ったのです。「これは、さめてしまった俺に対するグラⅡからの挑戦かもしれない。今日、2周目を進んで行く僕は無我夢中でした。そして楽しんでいました。

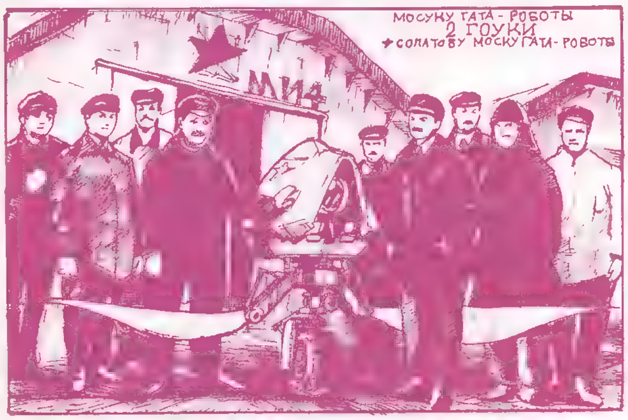
「グラⅡ…お前が僕を楽しませてくれるのなら、楽しませてくれる限り挑戦してやる！その青天井の難易度に限界まで近付いてやる!!」。そう決心し、帰ることにしたのです。

グラディウスⅡ…本当に長い道のりを経てきました。しかし今日を境にまた新しい情熱がわきおこってきたのです。

到達点があるわけでもなく、ただ延々と難易度が上がっていく…そんな事がわかっていても、限界まで挑戦したくなるゲーム。…いいゲームとは、そういったものではないでしょうか？

（群馬県　Ⓟグラⅲむずい君）

★どんなゲームだって、プレイヤー自身が楽しまなければ「面白い」はずがない。プレイヤーを楽しませて、なおかつ「楽しんでやるぜーっ!!」というのを受け入れてくれるゲームこそ、面白いと呼べるんじゃないかな。



↑（神奈川県　田中建史君）★語られることのなかった歴史がある。

がぶりよりゲーマー人生



サイパンに行ってきました。小さなコーヒーショップの隣のテーブルゲーム達は、今から10年程前のレトロなゲームばかり。でも、観光バスでは少年が1人ゲームボーイで遊んでました。…せっかくの旅行で、そこまでするかー？ 何かちょっと変な気がする。

（東京都　森本三樹さん）



→（神奈川県　グラIIIに愛120%DACERさん）★5時までバイトされてるそーです。

涙はただ悲しみのためでなく

☆長崎県のワイド・カンダタ君は、ゲーム等をしていて極度のプレッシャーがかかるとトイレに行きたくなるそーですね。実は、僕も似たような病気を持っています。それは「動きのめまぐるしいシューティングゲームをやると目が痛くなって涙が止まらなくなる」病です。ダライアスなど、自機が小さい割に動けるフィールドが大きいゲームほど症状はひどくなるという、とんでもない病気なのです。

ゲームをはじめてしばらくするとなぜか目がかゆみ出し、目をこするとかゆみは消えて一時的に平穏な状態になります……が、第2波がすごくて、しばらくすると眼球全体に何千本もの針がつきささったような痛みとかゆみの中間のような感覚を覚えるのです。こーなるともう大変。涙がとまらないんです。たまりかねて目をこすったり、しきりにまばたきをしても痛みかゆみはとまらず、涙は滝のようにあふれ続け、ゲームどころじゃありません。

それでも必死に自機の動きを追おうとして何秒か毎に片目ずつあけてプレイするのですが、あふれる涙で目の前はかすみ、涙をぬぐって再び画面を見た時にはすでに終わっていた、なんて事もしばしば。

想像してみて下さい。ほおに何本もの涙のすじをひき、鼻水をすすってプレイしている男の姿を。どー見ても異常でしょう。うーん、困った困った。

いつだったか、ダライアスIIをなんとかクリアした時も、この病気が出て、エンディングを見ながら泣いている僕を見た友人に「そんな感動したの？」と言われた事さえありました。ホントの事なんて恥ずかしくて言えないよ！

というわけで、僕やカンダタ君のように他人に言えないへんな病気を悩んでいるゲーマーも日本中にたくさんいる事でしょう（多分）。この際だからアイランドで「奇人変人ゲーマー特集」なんかやってくれたら面白いかも。また、こういう人同士集まって「全日本ヘンな病気持ちゲーマーの会」を結成して悩みを分かちあう、なんてのもいいかもしれませんね（どこがじゃ）。

あーあ、こんな病気もうたくさん。正常になりたい…。

（長野県　GUU渡辺直哉君）

★目医者に行きなさいよっ！ なんだかなー、本当にヘンなゲーマーが来たらどうするの。

インターナショナルな読者様なのだ

☆はじめまして。私、久留米太郎兵衛（本名）というジャパニーズ・トラディショナル・サムライネームの持ち主です。去年の8月から米国へ留学しています。勉強内容は日本の高校より簡単なのですが、いかんせん英語というフラッシュポイントがじゃまするのです。週末、息抜きにゲームセンターへ行きますが、なにせカリフォルニアの田舎町オーハイ。片道バスで1時間かかります。

日本人の先輩にすすめられて行ってみると、そこは確かにゲーセンなのです。が、日本とは少し違う点がある。

①体感以外はすべてアップライト型なので、足が疲れる。

②警備員が見回っている（たまにゴールデンアックスに割りこんでくる！）。

③OLDゲームに不自由しない。ヘビーバレル、トップシークレット、元祖ハングオン、ジャイラスなんかがある。

④その代わりNEWゲームに不自由する。クライムファイターズ、エリア88、ビーストバスターズの3つだけだったりして…。ウエストウッド（ロサンジェルスの西）の親戚の家のそばのゲーセンは、ナイトストライカー、ミッドナイトレジスタンス、シャドーダンサー、鮫³！などがあって楽しいです。

しかし！ 古いゲームでも何より楽しいのが外人との2人プレイ！ ゴールデンアックス、バブルボブル、テトリス、忍者ウォリアーズ…彼らは、日本人より気楽に「Can I play with you?（はいっていいかい）」と聞いてくるので、こちらも快く「Sure!（もちろん）」と返してしまいます。

ある日、メキシカンの兄ちゃんとテトリス（アタリ版のゲーセン中にPSGでトロイカがひびくヤツ）をやって、打ち負かしました。すると、名前を聞いてくるんです。答えたら「Good job! but, I shall return（やるじゃない　でも　これでかったと　おもうなよ）」と言って去っていきました。見た目はコワイけど、とってもフレンドリーな人が多いです。

日本ではR-TYPEIIとかファイネストアワーとか、ゲーマー心をくすぐるのがいっぱい出てるそうでうらやましい限りです。6月に帰国したら、なによりもやりたいのが友人とDARIUSIIをする事です。

待ってるよ、バイオストロング！ 貴様を葬る帰国子女はこのオレだ!!

p.s. 永井君と宮川君。もしこれを読んでるのなら手紙をくれ。

（カリフォルニア州　久留米太郎衛君⑲）

★世界で頑張る日本のゲーマー。なんか嬉しいね。みんなの地元や旅行先の地方色あふれるゲーセンレポートも送ってほしいな。

ファンの心をくすぐるのです

☆本日2月28日、ついに1941を初クリアしました。はっきり言って感動の嵐！ あぁ、とうとうやったんだな、という達成感でいっぱいでした。

…思えばステージ1の背景で、艦隊同士が砲撃戦をくりひろげているのを見た時が、私とこのゲームとの運命の出会いでした。このシーンを見て、もともとミリタリーマニアだった私はいっぺんで気に入ってしまい、「これはやるしかない！」と思ったのです。

勿論これだけにとどまらず、1941にはファンの心をくすぐる数多くの工夫がなされています。ゲーム性云々はこの際別として、まず舞台をヨーロッパに設定したこと。舞

すでにアイランドの無法地帯!

つっこみ三昧 Tsukkomi Zammai



↑
（3月号より）
（茨城県　山本義教君）

4月号は楽譜とか付いててよかったけど**ください。**カセットレーベルに顔を近付けて下さい。ぎんなんの香りのゲーメスト。

（福岡市　坂本一樹君）

↑そ…そう?

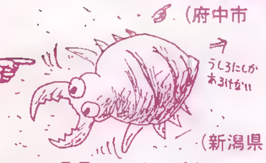
大阪の人ってビンのフタとか開かない時「あかん、あかんわ」とか言うのでしょ〜か?　ひとつ音声合成調査室で調べて下さい。

（横浜市　かもしだ男）

↑㊞の近くにはイチビルとゆービルがある。

ゲーメスト読者サービス部

（府中市　岡村俊隆君）



（新潟県　原健浩君）

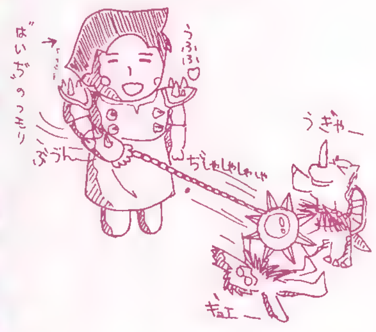
4月号でアリジゴクのハサミはおしりに…とつっこんだ私は大馬鹿者である。アリジゴクは後ろにしか進めないだけだったのだ。知ったかぶりでアル・カポネ。

（福島県　宍戸博之君）

↑「そりゃハサミムシだ」「昆虫図鑑をよめ」「わくわく動物ランドをみよう」等のつっこみ返しがドトーのように来てしまった…気付かずに載っける担当も大馬鹿でした。

3月号102ページ幻夢幻夢の広告の

アルプスの戦士とは



こーゆーゲームなのだろうか?

（三重県　DING THE 3RD君㊔）



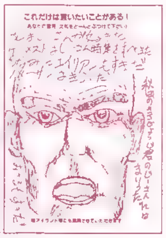
これはかなり前の某誌をめくっていて見付けたものです。なんかすげー不気味です。

（八尾市　AIM君）

↑誌面じゃわからんだろーけど、青い顔したおっさんが顔しかめてて…はっきりいって、死ぬほどこわい。



（北海道　てりぶる円亭君）



（兵庫県　橋本毅司君）

巨乳といえば麻宮アテナだが、モスバーガー久留米店のねーちゃんに比べればものの数ではあるまい（ローカル）。

（久留米キャロット常連一同）

最終面、倒れているジェシカにフライングボデーアタックをかけて「ジェシカよ、今だけは、今だけは父と呼ばないでくれー!　男にしてくれー!!」ハガー市長、その後の消息はようとして知れない…。

（群馬県　黒相達哉君）

↑こんなコーナー、作んなきゃよかった…。



←（千葉県　P. OPTION君）★こりゃーいーっすよ。やるしか!

台=太平洋というマンネリ内容がこれによって覆されました（私はてっきり1944になるのかと思っていた…）。

次に、敵としてドイツを選んだこと。相手がドイツならば、どんなに突飛な兵器が出てこようが、納得できます。「わがナチスの科学力はアァアー!!（以下略）」ですし。

最後に2P側の自機がP−38から変わった事!　これは大きいと思います。しかもそれにデハビランド=モスキートを選ぶとはほんとに開発スタッフは通!!　知らない方の為に記しますが、このモスキートはイギリスの誇る全木製（!）戦闘爆撃機です。武勇伝も多く残っており、時のドイツ空軍司令官ゲーリングが「我が上空に敵機なし」と演説している最中に、何とその会場をモスキートが急襲、司令官の鼻をへし折ったというエピソードもあります。

ゲームバランスなどでゲームを評価したり、選ぶのはもちろんいいのですが、「19」シリーズのような設定内容のゲームは、その背景、兵器などを知っていると倍のめりこめます。皆さんも、歴史書片手に1943などプレイしてはいかがでしょうか?

p.s.私は自他共に認める日本軍マニアなので、19シリーズをやっていると友人に「非国民」と言われます。4月号のヘッドベアレフードさんのおじいさんじゃないけど、複雑な心境…。（神奈川県　Z君）

★東京都の高階俊嗣君によると、最終ボスはドイツ軍幻の爆撃機GOTHA GO−229なのだそうだ。ゲーム内容も演出もしっかり練り込むカプコンの姿勢には、好感を持たずにいられない!!

先月号の感想など

2月15日、それは知る人ぞ知るゲーメストアイランドの発売予定日でした。幸いにもお金があった私は、大雨の中、傘をさして買いに行きましたがそれらしきものは本屋になく、結局私はずぶぬれになりながら市内のすべての本屋を回ってしまいました。次の日、私はひょっとしてと思いまたもや市内を一周しましたが、どの店にもありませんでした。

あきらめのつかなかった私は直接送ってもらおうと新声社に電話をかけました。すると相手の方は「ちょっと遅れて4月頃発売になるんです」と言いました。

私は受話器を置いた時、ふと人生とはいかなるものだと考えました。

（千葉県　強敵磁蚯蚓烏賊君）

★ご、ごめ――んっ!!（汗）その分、気合が入ったものになったので、じっくり読んでやってくれい。地元にない!という人はP.96の注文票を持って書店で注文してね。

アーケードゲームなんてほとんどやった事がなかったのだけど、今年の成人式前後からこの道にはまってしまった者です。バイト先の本屋で50冊くらいコミックが入った箱を2つ重ねて持って「ウォーハガーだよーん」とかやっても誰もわかってくれませんが、くじけずこの道を歩んでいきたいと思います。

（千葉県　大久保弥生さん）

★頑張って下さい。

今月号で興味深かった記事はセイブ開発訪問記だった。最近の貴誌は〝らしさ〟が無くなってつまらなくなってきていた所だけに、大変良い企画かと思う。やはり昔のコーナー復活希望は私だけではなかったのだね。

（新潟県　増田裕明さん）

セイブ開発の記事を見ていて、ふと思った事がありました。今のゲームは、拡大とか回転とか、いろんな機能を使ったものが多いです。それはそれで面白いですが、少し前まではセイブ開発のような、何の機能も使わないゲームでも驚き、面白いゲームがたくさんあったんですよね。

面白いゲームは、すごいハードから生まれるわけじゃない。僕は今までのシステムでゲームを作っているセイブ開発が好きです。

（宮城県　小室義男君）

もしまたメーカー特集をやるのなら、ぜひ東亜プランを!!　私も究極スラップ君同様熱烈な東亜ファンなのです。お願いだからやってみて。

○東亜プラン全ゲームの紹介
○開発室長だったと思う太田さんへのインタビュー
○東亜のVGMについて
金子製作所についても特集してほしい。

（大分県　ウダットモハル君）

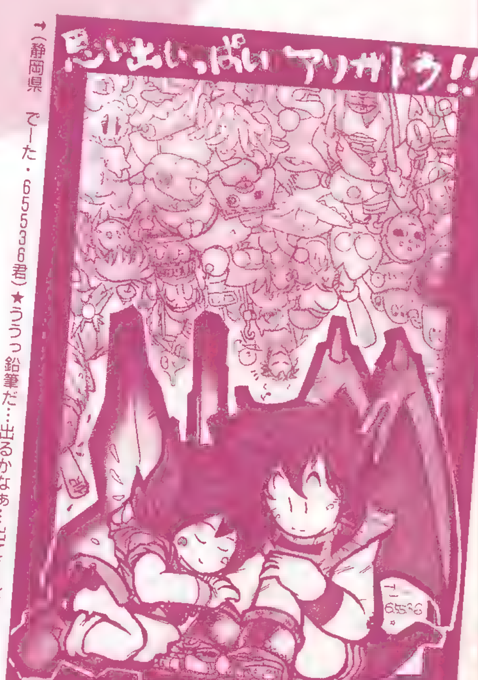
★先月の体感特集、今月のコナミ特集はいかがでした?　ゆっくり見守って下さい。

燃えよ青春

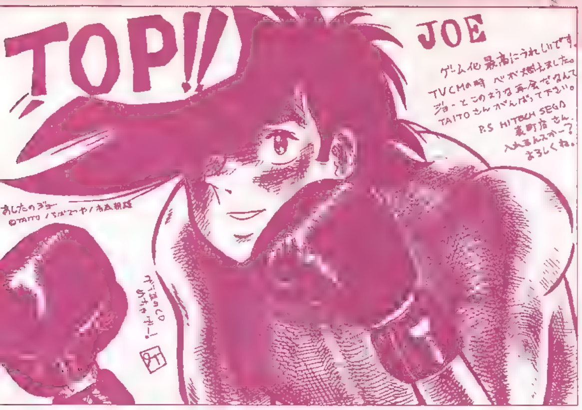


マーベルランド、とってもイイですねェ。誰もが考えそうで考えつかなかった「遊園地」のアイデア。ジェットコースターなんて最高にオモシロいですよ。なによりカンタンだし、やってて楽しい。久々に〝子供or大人に夢を与えてくれる〟ゲームに会えたようで、とってもうれしいです。

（奈良県　鷹城ひとし君）



↑（静岡県　でーた・65536君）★ううっ鉛筆だ…出るかなぁ…出てくれよ…。



←（岡山県　夜遊び倶楽部ーよしと君）★マンガがむしょーにみたいのである。

面接に意地を通したゲーマーであった

☆受験生だった皆さん、新しい生活はどーだいっ、苦労しとるかね。私なんかは「人生是運とタイミング！」を信条に生きておるから、タイミングを見計らって高校入試を済まし、今はゲーセン漬けの毎日だ。

しかし、このパープリン森でも悩みはあったんだよ……（フェードアウト）。

試験当日、面接会場にて。試験官のマニュアル通りと思われる出身中学校名、氏名、クラブ等のポピュラーな質問にこちらもマニュアル通りに答えて次々にクリアしていった。そして、運命の時。

「君達の趣味は？」

これについては前日まで悩んでいた私であった。「どーってことねー、ゲームって言えばいいじゃーん」とか軽々しく口にしてはいけない。私達の町のゲーセンではいまだヤンキーの兄ちゃんがタバコすいすいRタイプ（IIはない）に興じているのだ。灰色のノーサイボーが半分死滅する程考えぬいた私は、遂に決心していた。

5人ずつのグループ面接で、私は5人中2番目。

1番の奴は、安全策を取ったのか「音楽鑑賞」等と答えていた。そして私の番。私は、心の中で「理解してぇぇぇ」と叫びつつ、「ゲームです」と答えた。一瞬の沈黙。面接のオッさん（失礼）は、ケゲンそうな顔をしつつも尋ね返してきた。

「…それは、ファミコン等の事かね？」

「ゲームセンターのです」

奴はなおも言い寄る。

「中学生がそんな所へ行ってもいいのかね？」

私は内心〝ごんちくしょ～ゲーセンを『そんな所』呼ばわりしやがってバーロー〟などと思いつつも、顔面を無理矢理スマイル0円にして次のように申し述べた。

「はい。今じゃもう不良の人々も減ってきましたし…」。これは事実である。

敵も、それ以上は質問してこなくなって面接は終わり。

不安にかられつつ、3日後の発表を待つ私の心境は、ブロックの上まで積み上がった超赤待ちに近いものがあった。ゲーセンにも行かず、家でモンモンとする日々…。

そして3日目、私の手には合格通知が握られていたのさ。

そして私にとって、合格したヨロコビよりも「ゲームを好きな事が認められた！」というヨロコビの方がでかかったのさ。テストの点数は自分でも知りたくないもんだわい。

このように、このバーカな森ケン様にも人生の悲哀と葛藤を味わった頃があったんだよ…とか言いつつ、気楽な私は「明日ゲーセンでいくら使おうか〟と財布をのぞいている次第である。どっとはらい。

（豊中市　Wカンダタ氏の弟子にして頂きたい森〝ZEL〟ケンイチ君）

★うーむ、よかった、おめでとうー。ゲームセンターのイメージなんて、当のお店とプレイヤー次第なんだから、ぜひともさらに頑張ってほしいもんです。

燃えよ社会人ゲーマー!!

☆3月号の、「もう就職でゲーセンに行けなくなり、ゲームもできなくなってしまう…」というHOP㋶君へ。

私はあなたの投書を見て、首をひねってしまいました。18歳を過ぎれば、日没やpm10時の年齢制限等に関係なく、12時の閉店までいられるのですよ。それに社会人なら自分のかせいだお金ですから、誰にはばかる事もなく趣味にお金が使えます。

私は現在26歳ですが、むしろ大学を出てからゲームをはじめました。中学の頃は不良の遊びとして禁止されていたので…。久しぶりにゲームセンターに弟と入って、「ファンタジーゾーン」を見て以来病みつきになり、何百回となくプレイしました。1面クリアできるまでに1ヵ月かかったぐらいですから。

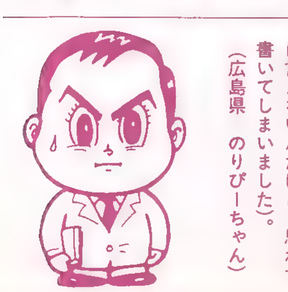
ファミコンも買いこんで必死になって練習し、大型オパオパを倒してエンディングを出した時には、手がふるえながらも感動しました（わかるでしょう？）。ダライアスなんか、出張や残業の時をのけて毎日のように会社の帰りに通いつめて1年間で160回クリアしました。今はダライアスとエリア88しかクリアできませんが、それなりに楽しんでいます。

たしかに長時間居座って何回もプレイする事は、会社帰りのせいもあって疲れてできませんが、1日1回ぐらいなら負担にならないし、毎回のプレイを大切にするようになりますよ。クリアまでの回数も短くなると思います。

あともう1つ。ゲーム「だけ」が友人との絆だなんて、悲しい事を言わないで下さい。ゲームをきっかけにした友人でも、それ以外にも何か共通の部分があるからこそ友人になれたんでしょう。

社会人になったのだから、もう少し元気を出して、しっかりして下さい（偉そうな事は言えないんだけど、思わず書いてしまいました）。

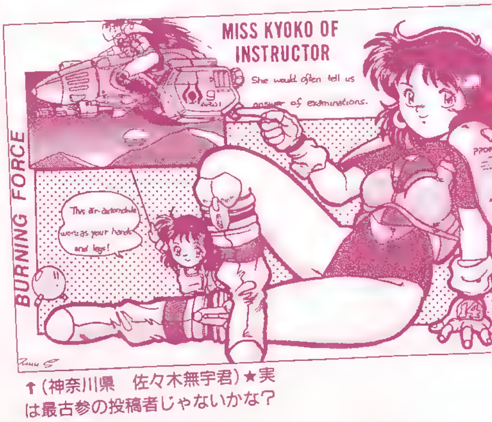
（広島県　のりぴーちゃん）



こちらこだわり派

「あ～～～!!」とか「なんなーそりゃあ～!!」(方言)と思っっきりシャウトするゲーマー達がいる。ゲームにかける気持ちはよくわかる。でもね、びっくりしてバイパーが地形に特攻するんだよ～ん。あげくはコンパネをなぐる、筐体にケリを入れる。たのむ、やめてくれ! やめねーかテメー!! みんなのゲーセンですよ。心当たりの方、やめましょうね。

(岡山県　中級ゲーマー集団　夜遊び倶楽部)



↑(神奈川県　佐々木無宇君)★実は最古参の投稿者じゃないかな?

古いゲームをなくさないで!!

☆2ヵ月半ほど前、近所のゲームセンターからワルキューレがいなくなりました。私には1コインクリアできる数少ないゲームの1つだったので、非常に残念に思いました。

しばらくして、店員さんに聞いてみました。

「一度なくしたゲームを再度入れる事はないんですか?」

人気があれば入れる…それが私の期待した返事でした。しかし、店員さんは一言、

「ありません」

とても悔しかったです。しばらくその店に行かなかったぐらいです。

なぜ、「古い」という理由でゲームを変えるのでしょう。一般客の女の子のゲーマーが増えてきた近頃、Mr.ヘリの大冒険のようなコミカルなゲームを入れたりすればうけると思うのですが…。

自分のゲームセンターも同じだという店員さん、どうかそんな冷たい事を言わないで考え直して下さい。私はMr.ヘリやワルキューレ等、過去の(もう!?)名作が帰ってくるのを楽しみに待っています。

誤解のないよう言っておきますが、その近所の店はニューゲームも入るしプレイヤーの希望も聞いてくれるし、決して悪い所ではありません。ただ、ニューゲームに目をとられてそれまでのゲームを忘れないでほしいだけです。

以上、店員さんにも都合があるでしょうけど、わがままを書かせていただきました。

(東京都　R・らっきー君)

★うーん、お店の方もインカム(コイン収入)が少ないゲームはどうしても置いておきづらいんだよね…。

でも、どこの店へ行っても同じようなニューゲームばかりじゃ、面白くないっ。

これでいいのか麻雀ゲーム

☆3月号に麻雀ゲームへの批評が載ってたのを覚えていますか? 今から話すのはその事について改めて考えさせられた私の体験談です。

先日私は某ゲームセンターでP.IIIをやっていました。香澄を倒し(?)未来の4枚目を取った所でGAMEOVER。すると、後ろで見ていたと思われる小学校高学年ぐらいの2人組が「もう1回やってくれない?」と言ってきたのです。思いもかけないこの一言に「はぁ?」と聞き返すと、「お金は出すからさ」と言って50円玉を差し出してきました。

この2人、麻雀ギャルの裸が見たいけど自分では勝てないから代打ちをしてほしいというのでした。私はあきれてそのまま帰ってしまいましたが、その夜3月号の記事を思い出して考えました。

「たしかに麻雀ゲームは過激になってきている。しかし、戦争ゲームと同じようにPLAYする方も見る方もゲームと割り切っていれば問題ないんじゃないか…」というのが、今までの私の考えでした。いくらエリア88が好きだといって、将来外人部隊に志願して人を殺しまくろうなんて考えてる人はいないでしょう。

が、女性の裸がこれでもかというぐらいに出る麻雀ゲームは、PLAYする方はともかく見る方に割り切れといってもできない人もいるのではないか、と思えるようになってきました。

自分自身こんな事を言える立場でない事は十分承知してるつもりですが、麻雀ゲームについては少し考えた方が…と思います。自分達にとってあたり前になってるような事が、けっこうこわいのでは。

(静岡県　ミッキー・サイモンナ君)

★私自身麻雀は好きだから麻雀ゲームをなくせとはいわないけど…皆さんのご意見、ぜひ聞かせて下さい。

ワタシのアルバイター日記!!

☆私はこの春から学費をかせぐ為、念願だったゲーセンでのバイトをはじめました。やはり客として遊んでいるのとは違って厳しいものがあり、そのため店長に注意をうけて自分の考えの甘さに自己嫌悪に陥ったりもしました。

しかし、それ以上に楽しい事もありました。今まではハイスコアをねらうようなプレイヤー達とは無縁だったのですが、人に破られたハイスコアを抜きかえすために1ヵ月も苦労していたプレイヤー(T君という)が「やったで!ついにぬりかえたで!」とうれしそうに記録を更新しに来る顔を見れば、「やったなぁ、おめでとう」と誰だって言いたくなります。そうすれば彼も、「ありがとう!」といってくれるので、それから会話がはずむのも当然です。T君の友人とも話をするようになりましたし、バイトが終わればプレイヤーとして彼らと遊んだり色んな話をしたりします。最近ではバイトの先輩方とプレイヤーを交じえてボウリングにも行きました。とにかく、バイトをしてまた新しい視野が広がったと思います。

皆さんもアルバイターとして違った方面からゲームとつきあうのもいいかもしれませんよ。あ、それから私のバイトしている所は大阪ヤングプラザジャンボなので、来て下さいねー(あいかわらず女性客が少ないのを実感した…)。

そうそう、もう1つ。ゲームセンターでバイトをする、と親に言った時、「あかんあかん! あんなガラ悪いとこ」と言われてしまいました。結局説得したのですが、大人の持つゲーセンへのイメージを実感しました。最近新しい見方をする人も出ているとはいえ、我々はそれが多くの人々にあてはまっているような気分になって自己満足的になってなかったでしょうか?

それに、暗い・不良のたまり場といった以前のイメージとはまた違った悪いイメージがあるのも確かだと思います。例えば、小中学生がお金を湯水のように使うのを見ればいい感じはしないし…。したがって、現状に甘んじる事なくさらにゲームセンターのよい所を世間にアピールし、悪い所を客観的に分析し、改善し続ける事が我々のするべき事ではないかと思ったのです。

(大阪府　阿部陽太郎君)

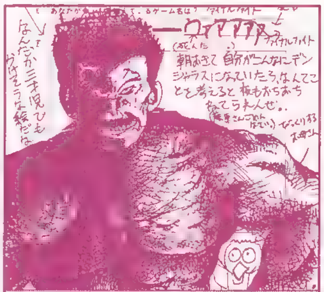
★いい事いうなあ…これはゲーメストにも言える事だよね。寝屋川ジャンボといえば新ピンボールが100円3Pで音もでかくて感動したなぁ。

大芸道

★毎月の題字を募集してるぞー。君の力強いヤツを大芸道まで送ってくれい。バックに使わしてもらったイラストは埼玉県　トビオ君㊥だ。

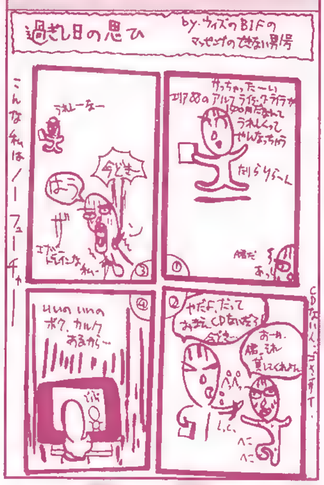


←（北海道　大亜門君㊥）★ひとコマ目でいきなり笑えるのがすごい。



ゲーマーの日常
（秋田県　CDがない男君）

ゲーマーの日常
（埼玉県　近藤勇君）



あったらいいな、こんなゲーム（よくねーよ）
バーニング・ホース

全国のゲーマーよ！　今の体感ゲームに、不満はないかァ－？　車、ヘリ、戦闘機…マンネリ化もええとこや。これではアカン！　そこで登場した

バーニング・ホース
（別名　燃えろ！　草競馬）

こいつはスゴイぜ。

このゲーム、なんと馬型の筐体でプレイするんだァ!!乗り心地や肌ざわりは本物そっくり、落馬防止ベルトも付いている。鞍、あぶみ、拍車、手綱、くつわ、尻叩き用のイバラのムチもちゃんと揃っているのだ。

「馬」の正面には大きなモニター。通信付きだから、なんと最高8頭までの馬型筐体をずらりと横に並べられるのだ。大きなゲーセンなら観客席をもうける事もできる。ビール売りのバイトやハズレ馬券の紙ふぶきも付いてるぞ！

毛並みの良さは天下一品

さぁ、まずは乗馬！　恥ずかしがるなッ。周りも笑うなッ。メリーゴーラウンドとは違うんだから！（でもないか…）

コイン投入と同時に「ヒヒ～ン」と馬がリアルにいななく。まずは競馬場までひとっ走りだ。拍車を蹴ってスタート！　リズムをとって軽快にギャロップ、ギャロップ。ムチでたたくと「ウッ」とうなって馬がジャンプするぞ。手綱で方向を指示し、上手にブレーキをかけよう。1ステージごとに3本与えられるニンジンをタイミングよく使えば、馬は猛ダッシュするぞ！

競馬場についたらどのレースに出るか決め、スタートに備えよう。この頃から、筐体の周りの連中が騒ぎだす。どいつに賭けようか迷ってるのだ。君に賭けてくれた奴らの為にも、男ならここは絶対勝たねばならぬ。

♪ドミ　ソッソソソ
ミッミミミ　ドミド　ソ～

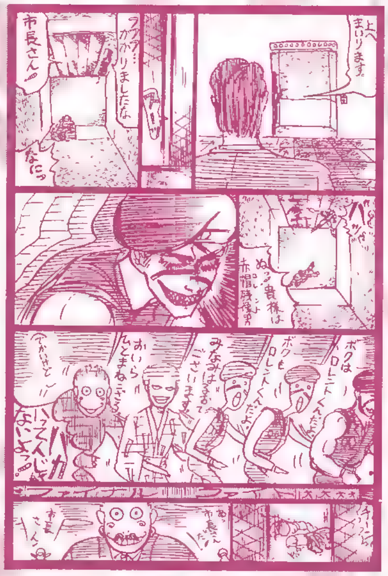
ファンファーレが鳴り響き、スタート！　BGMは草競馬のアレンジバージョン。走れ！　走れ！　障害物を飛びこえろ！　見事、上位に入賞すれば多額の賞金も出るぞ！

レースが進むにつれ、続々と強者が登場！　パトリシア号は、なんと8人を積んだ馬車で登場。形勢不利と見るや、次々と野郎共がとび出してきて邪魔をするぞ！　ユニコーン号のツノ攻撃、ペガサス号の飛翔攻撃もいやらしい。しかし、くじけるな！　のうてん賞は、すぐそこだ！

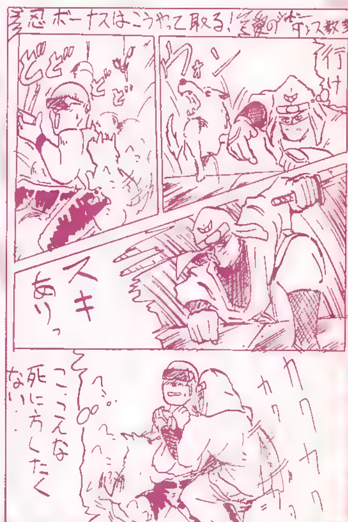
（兵庫県　竹本淳一君）

㊟このゲームは、ぢ民党、ぢ上げ屋などぢの方がやると病状が悪化する事があります。

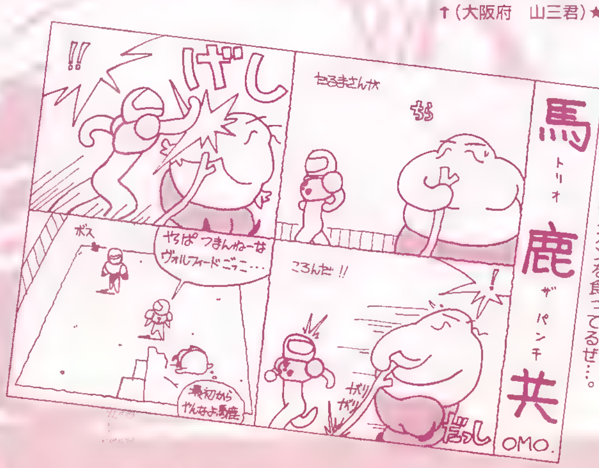
★「チェイスΩ教」なんていうグレイトなパロゲーもきてたのだが、あまりにデンジャラスなのと㋘読者への麻原○晃の知名度を考えて没ってしまったのだ。



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★担当者がわけわからんのにはたして読者にわかるんだろか。



↑（大阪府　山三君）★ううう…。



←（石川県　ちえるピー君）★B．フォースファンから総スカンを食ってるぜ…。

誰もが一度は通る道

音声合成ゲーマー度
(何だそりゃ)
チェック!!

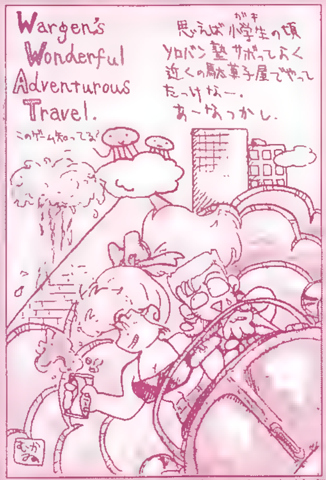
①ゲームをしていてミサイルを取ると自分で「ミッソー」と言ってしまう
②タメうちの時は必ず「波動拳」or「ぬぬぬ〜〜〜でりゃ」と言う
③何の脈絡もなく「ラバカーップ！」と叫んだ事がある
④「ハリアップ！」と叫びながら自転車等を運転した事がある
⑤見知らぬ場所で「ファット イズディスプレイス？」が口をついて出て、おまけに流し目をくれた事がある
⑥「マップ表示」と言いつつ辞書等を手にとった事がある
⑦恥ずかしながら「〇〇、勝っちゃったあ♡」とか「勝負はこれからよ」とかのたまった記憶がある（よく思い起こすよーに）
⑧ミソ汁をのみほして「ミッソーチェンバーイズエンプティ」とゆーた事がある
⑨待ち合わせの友人に、「来てくれたのね、うれしい。好きよアポロン」と迫った事がある
⑩疲れた時は「ビーケアフル、オンリーアヒュウ　リメイニングシールズ！」(ご、強引)

0〜3の人：まぁ、普通のゲーマーでしょう。
4〜6の人：もう後戻りはできない！このまま究極のバカを目指して突き進めぇぇぇ！
7〜9の人：貴方こそ真の音声合成ゲーマーです！さぁ、ゲーム会社に行って基板に埋め込んでもらおう!!
10の人　：この**大ウソつき！**
そんなヤツがいるか！
（でも　いたらどーしよ一…）
（大阪府　月影夜牙君）
★む、無意識に言ってるのがコワイ!!

第3回カラーテレカ デザインコンテスト応募要項っ!!!

てなわけで今回もやるのだカラーイラストコンテスト。49ページからのイラスト特集の中から、「こっこれだ―――っ」とゆうイラストを投票してもらって、上位3デザインをテレカにしちゃおうじゃない!!という企画なのだよ。16ページのアンケートハガキを見るのだっ!!
左の方には**これをテレカに**とゆーイラストのエントリーナンバーを、右には**味がありやがるぜ!!**というイラストのエントリーナンバーを書いて切手を貼って郵便局へダァアッシュ!!
投票してくれた方全員の中から30名にデザインされたNEWテレカを、10名にゲーメストバインダーをプレゼントだっ。締切は、5月31日必着。さーこい！

✣レゲーの魂✣
4月号での魂の呼びかけに反応が…だがしかし!?



↑（宮城県　箆棒むかゐ君）★スタート地点すぐ下のお金がとりにくいんだ、これが。

それでも君は来るのか!?

✣タイムギャルは今も現役で頑張っている。はじめに断っておくが、その地は東京からは非常に遠い。丸1日、新幹線を使っても9時間はかかる。

そこは**島根県。**
山陰、益田駅で汽車を降り、久城方面行きのバスに乗って日赤前にて下車すれば、その前に建つサンプラザマルシン3Fゲームコーナーで彼女に会う事ができる。ちなみにヤマトもあるぞ。木曜は定休日だ。
市役所方向のキヌヤショッピングセンター3FにはASOやラビオレプス等があるぞ（火曜は定休日）。情報は3/5現在です。ところでどこかにスカイキッドは置いてないだろうか？
ps 栩木のzunちゃんお元気ですか。私は留年しちまった。
（京都市　てなーの肉丸君）
★OLDゲーム情報はこーいう風に正確にね。しかし4月号のタイムギャル捜査隊長君島根まで行くのかねぇ。

✣チェルノブ…それは謎のゲームである。あの主人公の後ろ向いて走る姿、死んだ時の「ボヨヨ〜ン」という音、2面のヘルメットをかぶった恐竜、どれをとってもなさけない。テトリスといい、どうしてソ連に関するゲームは面白い。でも、その面白さは一部のゲーマーしか知らない。だれかチェルノブのある所おしえて！　あのなさけない姿をもう一度見たい。
（滋賀県　ISP・TOKIMO君）
★安心しなさい、先日デコの人に「チェルノブ2よろしく」と言っといたから。あそこなら、きっとやってくれる。私は信じてる。



↑（メトロシティ　フェニックス大佐）★人間とは、哀しいまでに己れの為に生きるもの…（哭きの竜・談）

↓（千葉県　渡辺浩介君）★それにしてもファイナルファイトねたが多かった、ううむ…。



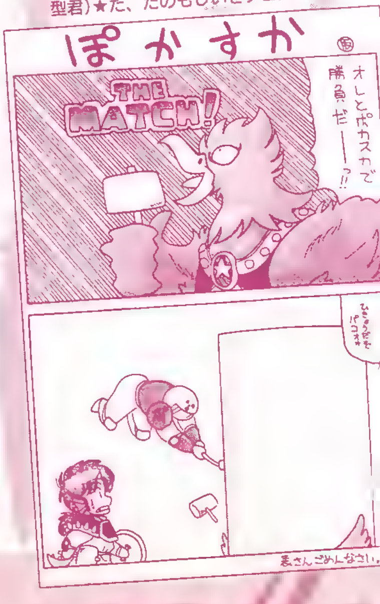


↑（大阪府　湯浅賢二君）★正面図は情けないの



↑（埼玉県　芸銭小僧MK―Ⅱ君）
★ボクトツとしたパコ君がよい。

↓（神奈川県　き、気合が…90歳阪神万歳4型君）★た、たのもしいぜチェルノ…。



1990／6月号　G　90年4月30日発売

生存意欲にめざめた君よ 君の行く道は…実は近い!



NO.46

CONTENTS

○コナミ特集だ!!
○社長インタビュー
○開発者図解入門
○コナミゲームの2大潮流
●パロディウスだ!
●T.M.N.T./エイリアンズ
●グラディウスIII
●マーベルランド／WGP
●ファイナルファイト
●戦場の狼II／1941
●カダッシュ／コラムス
●クラックス／ハットリス
●G-LOC
●あしたのジョー
●スノーブラザース
○カラーイラスト特集
○タイトーファン感謝DAY
花の万博・ナムコの野望
《宇宙堂キャッチコピー特集》
「平成元年記念自粛価格サービス／爆発おひなまつりセール／爆発さくら祭りセール／大爆発鯉のぼり祭り／つゆ空カビカビ祭り／大爆発ゲームスト秋のふれあいセール／今月もしぶとくゲーセン桃太郎宣伝するぞセール!!／うーん毎月タイトル考えるの大変ダギャー『そうだも』セール!!」

すごい表紙。タコの顔がこわすぎる。パンツのシワが妙にリアルだと話題になった。

この号では久々にカラーイラスト特集も。レベルが年々上がっていく……。

〔368P.〕グラIIに完全燃焼!!』…アイランド熱血シリーズ。さわやかだねえ。

左上イラスト…こういうの、好きだなあ……。やはりあなた、ゲームはロマンですよ。全面クリアにしろ、その世界にしろね。破壊の快感だって?ち・が・う・ね(この解説、入稿ギリギリでかいてるので文章がかなりきている)。

〔368P.〕うおー字が多い。この号はあきらかにバランスをしくじっている。

右下イラスト…(超私信)読んでますか?その後にきた手紙、なにかしなきゃと思ったけどけっきょく自分らにはこんなことしかできなかった。こんなことでも、なにか支えになればよかったのだけど。元気にやってくださいね!!

(超私信　おわり)

〔369P.〕つっこみ三昧がいきなりおわっていく…。おまけにつっこみコーナーがつっこまれちゃ世話ないぞ。ちなみに「三昧(ざんまい)」というのは「やりほうだい」「心をあつめてみださないこと(!?)」なんだって。元は仏教用語だたしか。

〔371P.〕下『ワタシのアルバイター日記!!』…徳島テトリス男シリーズで身をすててウケをとっていた阿部陽太郎君だが、実はマジなお手紙もよくくれるマルチなゲーマーなのだ。「このスケベーが!!」とかいって攻撃しないように。

…それにしても、文字の後ろのこの顔はいったいなに?

〔372P.〕『大芸道』…うーむどんどんアナーキー&バイオレンスギャグの世界に突入していくなあ。ハガーのおかげか。ひさびさのパロゲー『バーニング・ホース』の竹本君はこの道ひとすじの歴戦の強者。

〔373P.〕左上端『誰もが一度は通る道』…するどい(笑)

1990／7月号　G　90年5月30日発売

10年ひと昔とか言うから、5年をバカにする人がオル



NO.47

CONTENTS

5周年記念・感謝!感謝の名場面・珍場面特集!!
●パロディウスだ!
●G-LOC／T.M.N.T.
●キャメルトライ
●ボナンザブラザーズ
●エア・インフェルノ
●球界道中記／カダッシュ
●WGP／あしたのジョー
●コラムス／戦場の狼II
○家庭用コンパネで遊ぼう
○ゲーム・キャッチアップ
○みきりんの
たわごとをぬかしおって
○ダイナックス大特集
《ひそかな連載》
「SMC-777求む-グラフィックデザイナー募集／グラフィックデザイナー大募集!／グラフィックデザイナー超大募集!／グラフィック超々大募集!／グラフィックデザイナー超爆裂大募集!／グラフィックデザイナー超ド級大募集!／グラフィックデザイナー募集!(次号最終回)／グラフィックデザイナー募集!(最終回)-次号からは夢の新コーナー登場!!」(ビデオシステム広告、89年〜90年)

いつのまにか5周目(5年目、ってことね)。はやいもんである。「CPシステムにしてはカタくて地味だなー」なんて言われていたファイナルファイトがおもいっきりヒットして、半年たっても人気がおとろえないんで皆「ゲゲゲゲゲ」とか言ってたころ。そろそろアイランドのネタとしておいしくいただける時期でもある。しかし、担当のほうはギャルズアイランド編集のあおりをくらってバテバテであった。ちなみに現在はもうバテバテカウンターストップってかんじだ。無限ふえも近いぞ。

〔376P.〕『サンガリアの逆襲』…見るからに穴ウメ、というたたずまいがあまりにフビンだ。しかしほんとに、なんでこんなことをゲーメストでやっているのだろうか?おかげで編集部の冷蔵庫には今だにわけのわからんのみものが多数保存されている(賞味期間を過ぎて完全に毒と化しているという…)。

〔377P.〕下『麻雀ゲーム誌上討論会』…いまだにやってない。ごめん。完全に時期を逸してしまった。

〔378P.〕『ダサい死に方ゲーマー特集』…なんだこりゃ?こんなことやってたのか、うーむ忘れていたよ。『ダサい死に方ゲーマーの条件』はあまりにありがちでほほえましすぎる。

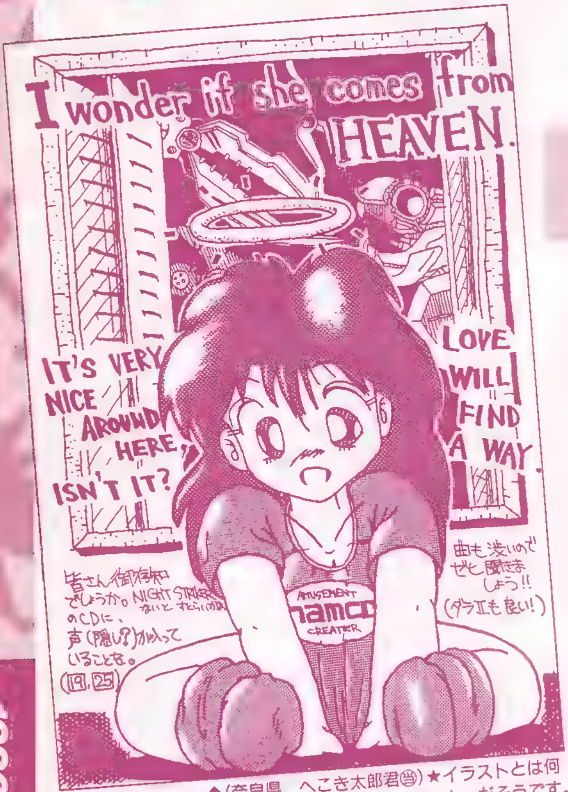
〔379P.〕上『VGM大座談会を読んでなのだ』…コメントで『言われてみれば…』とかいってすっとぼけてるけど、なぜ名前が出ないかは考えれば誰でもわかるのでは?わからない人は「ヘッドハンティング」という言葉の意味を調べてみよう(「首狩り族」じゃーないぞ)。

〔381P.〕写真ネタは競争率がないにひとしいので、よくできていれば一発でのります。さあみなさん、レッツさらしもの!!めんどくさがっちゃいかんよ。

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

ア・イ・ラ・ン・ド



⬆(奈良県　へこき太郎君(当))★イラストとは何か哲学しているゆえのペンネーム、だそうです。

ゲームセンターは、〝目ざわり〟なのか？

☆どうも、お久し振りです。今回は、ある雑誌に載っていた記事について、まことに腹立たしいものを覚えたので、お手紙しました。

内容は、銀座一高いというビルに開店したゲームセンターと、そのビルに入居していたクラブのオーナーの話なのですが…。

ビルの中の小さな店を借りるのに何億円もかかる銀座ネオン街。そんな中でも昨年10月にオープンした『プラザG8ビル』は、〝銀座一の高級社交ビル〟と言われるほどの超高価ビルである。

しかしそれから2ヵ月、このビルの1階正面フロアに「G8」というゲームセンターが開店することになった。

「場所から言ってビルのシンボル店が入るべきなのに〝パピュン、パピューン〟のゲームセンターでしょ。お客さんに〝何だかダサいビルになっちゃったな〟と同情されたり、笑われたり。銀座一のビルに入ったというプライドが吹っ飛んじゃったわね」

こんな声を背景に、ゲームセンター反対を叫んで立ち上がったのが地下1階の「ティファニー」というクラブ。

「入居時には〝1Fにはブティック等が入店します〟ということだったのに。これはビルのイメージダウンになる、と他の店にも呼びかけ、何とかしようと思ったのです」

〈ゲームセンターと同居することは、利用者はもとより、取引先、銀行、同業者などからその経営感覚、ポリシーを疑われるのは火を見るより明らかです。…その開店、営業を停止させることを連帯して参ることにいたしたい〉

こんな檄(げき)文を配布、大家と不動産屋を相手に銀座には例のない反対運動に乗りだした。

「誰が考えても、このビルの入口にゲームセンターを開店するのは非常識ですよ。高級マンションにヤクザの事務所があるようなものですからね」

という同業者たちの声を頼りにあくまでも闘うつもりらしいが、〝檄文作戦〟も不動産屋の「こんな反対運動にかかわったら、店を明け渡してもらうかもしれない」という言葉に連帯を断る経営者ばかり。独自に弁護士を雇って、〝立ち退き交渉〟を繰り返したものの、開店時には手をつかねて見守るしかなかった。

が、こうした動きに対して、ゲームセンターの経営者側は、当然のことながら迷惑顔をするばかりである。

「私のほうは、このビルが建て替えられる前からここでゲームセンターをしていたのです。〝同じ商売を継続できるなら〟という条件で地上げ交渉も承諾したのに、いざ開店する段になって、〝ビルのグレードが落ちる〟なんて横槍を入れられて、実に心外です」

と、ゲームセンター「G8」のオーナーでありクラブ『ティファニー』の大家でもある林正博氏が言う。

「昼間は近くのOLさんやサラリーマンの方たちがここで憩っておられるし、夜は近くのクラブの男性たちが骨休みをしていく。テレビゲーム機中心の健全なゲームセンターですよ。何が悪いの。

高級クラブと言ったって、風俗営業法上はうちと同じ扱い。だいいち、女の子に酒の酌をさせている商売と、どっちが品位が上か、なんて言うこと自体がおかしいのじゃないのですか」

（週刊新潮90年1月25日号「CLUB」より抜粋要約）

この話は、あくまで商売のいがみ合いの話です。私たちが何とかと言っても済む問題ではないのでしょうが…『ゲームセンターが、まだ世間に認められていない』そんなことが赤裸々に表れている、そんな論争のような気がします。

ゲームセンター側としては、残念だ…という気持ちしかないのでしょうが、私たちゲームセンターへ行く側としては、とても…許してはおけません！このゲームセンターを侮辱した言葉の数々、私はただじゃあおかねェゾ！（本音）と思っています。そんなこと思っても、私1人じゃ何もできないし、ほかにもこんな状態にある店があるかもしれないけど…私は、絶対に許さないゾ！

（仙台市 PSY-KAさん(当)）

★みなさんはどう思われますか。

今月のいっぱつ!!!

がぶりよりゲーマー人生



先日部屋を片づけていたら出てきた10年前のアスキーに載っていた広告ですが、「俺はヨーロッパへ行ったぜ!」とかいう人はいるんでしょうか? 「ギャラクシアンのnamco」というあたりが時代を感じさせる。

(神奈川県　えびも好きだけどカニも好きよのえびぜっと君)

バットマンビルへ急行せよ!!



☆皆さんっっっ! 八王子にある「バットマンビル」を知っているかっ!? ここにはあのモノホンのバットモービルが置いてある、ひとビル丸ごとバットマンのお店なのだ。そして知る人ぞ知る地下1階はバットマーク入りの台がずらりと並ぶALL50円!!のゲーセンだぁぁぁ!!

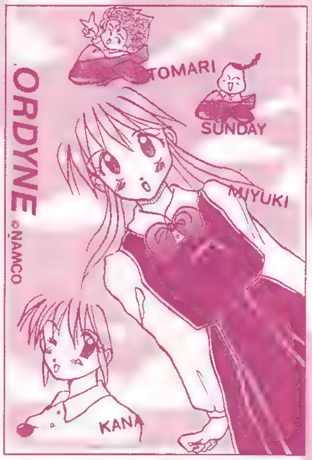
普通のテーブルゲームはおろかっ! ダラIIやWR鈴鹿、オペレーションTBなど特殊筐体も50円!! さらにっっっ! この店オリジナルの「バットマン・ゲームプリペイドカード」があるのだ!! そのうちの1枚を同封するが、10種ほどもあるこのカードをそろえるのもまたいいんでないか?

ただ、カードシステムなだけに、普通のテーブル台はコインで遊べない。うーん残念。ちなみにカードは500円分と千円分、千円分には100円分のおまけつきだぜ!! さぁ、みんなでバットマンビルへ急げ!!

(東京都　DEATH-FIGHTER君)

★ナウなヤングの翔んでるキーワード(©SHARP)とはこのことか!?





←(兵庫県　天ぷる油っ子さん)★青い空、思い出が、溶けていく…。

私はなーにも悪くないのでR

☆学校の帰りに友人Fとゲーセンへドルアーガ(古い!!)をやりに行き、ふと見ると見慣れぬゲームがあるではないか。画面を見た僕は、パックランドが帰ってきたのかと思い感動したがよく見るとレバーがある。タイトルを見ると「マーベルランド」とあった。

その画面にひかれ、100円を投入すると…な、なんとおもしろいのだ!! これぞ私の求めていたもの…ついに!!

次の日、入試も近いので勉強でもしようかと図書館に足を運んだ。すると、そこにFがいるではないか。

はっ!! ふと我にかえると、なぜかマーベルランドをプレイしている僕ではないか。

そして毎日が過ぎ、いつの間にか大学入試である。「げげっ、なんも勉強しなかったー」

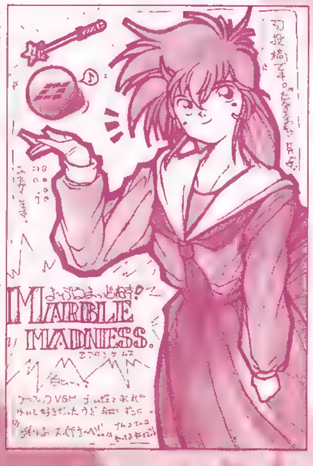
当然、結果は「初浪(ツイロー)」

ガーーーーン!

しかし、僕が悪いのではない。こんな面白い物をこさえるナムコが悪い!!(断定)それとゲームをやりたくさせる友人Fも悪い!!

面白い　ゲームを冬に
出してはいかん
(詠み人知らず　字あまり)

この句からもわかる通り、冬は受験生がいるから面白いゲームを出してはいけないのだ。この句はまさに、各メーカーの社訓にピッタリだと思うぞ。よく覚えておいてほしい。ゲーム全盛期は夏となる



→(静岡県　DATA-65536君)★時間はドン、ドン、過ぎていく!!

サンガリアの逆襲



何の必然性があってゲーメストで扱ってるのかまるでわからない〝ひやしあめ〟だが、先日その禁断の味にチャレンジしようと名乗り出た勇敢なる読者のレポートなのだ。遅くなったのは担当が悪いのだ。

それは、彼の誕生日の前日であった。学校から帰った彼は、見慣れぬ紙袋が届いているのに気づいた。紙袋を破ると、なんとあの〝ひやしあめドリンク〟が入っているではないか!

「すごい! これでおさるも真

つっこみ三昧

アイランドの試金石!!（何が）

☞ 5月号マーベルランド攻略2－3で、斜線の位置でしゃがんで…とありますが、パコはふせているだけでは？

（奈良県　基本を天海君）

←すみません、あれは、しゃがむじゃなくって土下座なのです。けっして、ふせているのではありません。（担当の関西怪人）

←さすが紀伊出身（笑）。（アイランド担当）

☞ 達人をやって指をつったY君にはまだ納得できるが、クォースをやって背中がつったS君。お前は一体何者なんだ!!

（佐賀県　中島武君）

←君はまだ、本当のクォースを知らない…!!

（編集部員一同）

☞ 自慢じゃないが、俺とコーディーは同じ4月18日生まれなんだ！（これ書きゃきっとのせてくれるだろう…）

（兵庫県　拘泥・CODY君）

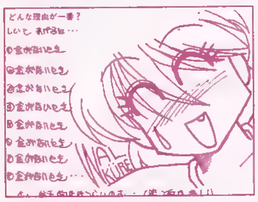
←一体その自信の根拠はどこに!!…はっ！まさか、このコーナーでつっこまれることを予期して…!?ぬう、さすがはゲーメスト読者。奥が深い。

☞ ニックネームは「ハゲ山てる夫君」で出して下さい。

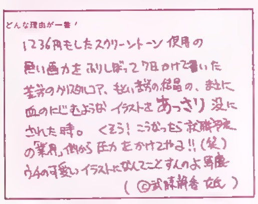
（秋田県　ハゲ山てる夫君）

←そりゃあんた、ペンネームでんがな!!

☞ あなたがゲーメストを買わない時――



（愛知県　大野欣也君）



（愛知県　高橋英司君）



（埼玉県　浦田金助君）

っ青だ!!」

彼は、言っていることがすでに理解不能であった。

すかさず缶を開ける。何とも得体のしれないにおいが出てくる。運送中に付いたのであろう、缶の側面のキズが生々しい。

「行くか…」

おもむろに口に持っていく。少しドロッとした液体が、彼の喉を通過していく。彼の顔色が変わり、目が血走り始めた。まさに禁断の飲み物〝ひやしあめドリンク〟である。

しかし、彼も負けてはいない。彼は、ただ者ではない。彼は耐える。

――何だ、この異常なまでの甘さは。加えて、このしょうがの絶妙とまで言える味付け。さらにこの、ドロッとした感覚。おまけにこの意味のまるでない「蜂蜜入り」とは何なのだ。ウォーッ！燃えてきたぞ!!

死闘42秒。彼はついに勝利した。250㎖、すべてを飲みつくしたのである。その視点はうつろだった。

「ふ、大したことなかったぜ」

彼はその言葉を残し、永遠の眠りについた。

〈完〉

というわけで、まさに禁断の味ではありましたが、まだ何かが足りない！もうこうなったら、あの噂の〝気分転換〟をやるしかない。

（熊本県　プレゼントあらしの田中くん）

★「燃えるーお兄さん」の作者がマンガにポカリスエットを描いたら、メーカーが何箱か送ってくれたそうだが、編集部にひやしあめが5千箱ぐらい送られてきたらどうしよう…と恐れているのである。

次はJR西日本20世紀なしドリンクである。

中国山脈のふもと神々の時代から奥出雲に湧き続けている自然水を使ったドリンクです（ほんとかよ）…と書いてあるのですが、はっきりいってすごい味。さすが天下のJR西日本だなと思いました。ちなみに果汁30%!!

こんな〝ちんみ〟を紹介してくれたゲーメストはやはり世界一ですね（何が世界一なんだろう?㊙）。グルメ係パートⅡに期待します！

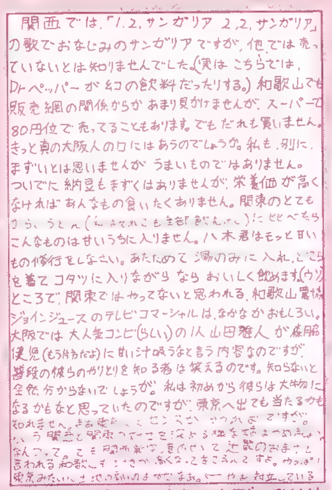
（山形県　冨田貴志君）

なしドリンクをくらったぞ。ひやしあめの残念賞にしちゃたいしたことないなぁハハハハハハ…。

（栃木県　気管につまらせてしまった森田君）

★東西の満たされぬ認識を抱えたまま再び大阪ショーが開催されるのであろうか…。

ちなみに、〝どすこい〟は完全に「ほんだしの水割り」であった…。



関西では、「1.2.サンガリア 2.2.サンガリア」の歌でおなじみのサンガリアですが、他では売っていないとは知りませんでした。（実はこちらでは、Dr.ペッパーが幻の飲料だったりする。）和歌山でも販売網の関係からかあまり見かけませんが、スーパーで80円位で売ってることもあります。でもだれも買いません。きっと真の大阪人の口にはあうのでしょうか。私も、別に、まずいとは思いませんが うまいものではありません。ついでに納豆もまずくはありませんが、栄養価が高くなければあんなもの食いたくありません。関東のとてもうら、うどん（　　　　）にくらべそちら　こんなものは甘いうちに入りません。八木君はもっと甘いもの修行をしなさい。あたためて湯のみに入れ、どてらを着てコタツに入りながらならおいしく飲めます。（ウソ）ところで、関東ではやってないと思われる、和歌山農協ジョインジュースのテレビコマーシャルは、なかなかおもしろい。大阪では大人気コンビ（らしい）の1人山田雅人が森脇健児（もう有名だよ）に甘い汁吸うなと言う内容なのですが、普段の彼らのかけあいを知る者は笑えるのです。知らないと全然分からないでしょうが。私は初めから彼らは大物になるかもなと思っていたのですが、東京へ出ても当たるかも知れません。

↑（和歌山県　久保正文君）★私は納豆大好きである…ハートチップルも。



↑（北海道　アクマイザーQQK君）★まさにおそるべし！

ように、皆で頑張ろう！

（群馬県　さすらいのアッチョンブリケ君）

★う、うーむ。なんとワガママな要求であろうか。

日本古来の伝統遊技なのだ

☆私、今花札に燃えてます。その名も〝華の舞〟。ちょっとアブナイので今までやらんかったけど、ふとしたはずみで最近やり出して、すっかりはまってしまったのだ。でも、とってもおもしろい。マージャンより好き♡　どんでんの術』とか、せこい技って笑えるしね。

ほんとに、おもしろいんだけど、3月号の「本名はヤヨ！」君も言ってたよーに大人でも目のやり場に困るよーな場面があるのがねぇ…。アレなしでまーじゃんや花札はできないのでしょーか。小さな子供たちがあんなの見たらどう思うんだろ?勝つとHなビデオが流れる〝AVまーじゃん〟なるモノが現れたとき、真剣に考えてしまいましたよ。

私らは別にいーけどさ。

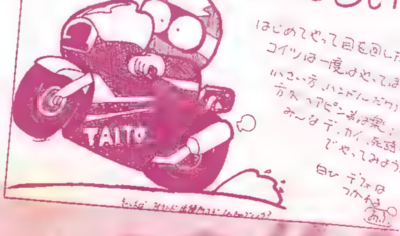
こーなったら、18歳未満おことわりの個室を作ってそこに1台ずつ置いて…って、よけー悪い?まぁ、この問題も、1度じっくり考えてみてはどーでしょう!?

…と、まじめな提案をしておいて、まぁーじゃん特集もいいけど花札特集もやろーよっ！なんて言い出す私は勝手でせうか…。

（和歌山県　ORSIY・Oさん）

★と、いうわけで誌上討論会をやろうと思うのだ。マジな意見、キビシい意見送ってほしい。締め切りは、少し早いけど6月10日。さて!?

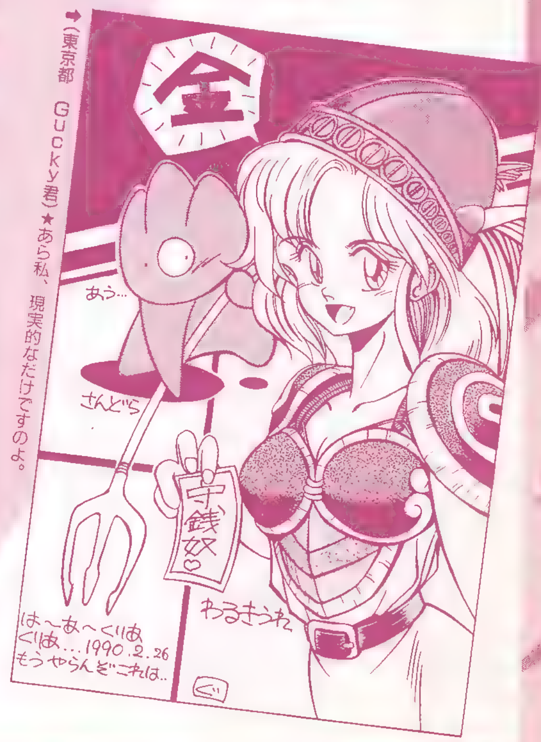
↓（神奈川県　おぷちょん君）★あのコケ方はゲーム史上最もイタそーでは…。



燃えよ青春

鈴鹿サーキットに行ったことありますか？　ここのゲームコーナー、ドライブゲームがアウトランからウイニングランまで揃ってます。ずるずる氏のさがしてるWECルマンもありますよ。ドライブゲームとOLDゲームしかありませんけど…。

（三重県　早乙女東馬君）



➡（東京都　Gucky君）★あら私、現実的なだけですのよ。

遅ればせながら通りましたのだ

どーも、おかげ様で大学に合格しました。本来なら封筒で何枚もの便せんに意見を述べたいところですが、現在気力を使い果たしてしまっているのでこのハガキで済ませてしまいます。

これから受験生活を送る人は、攻略のためでなくあくまで気晴らしとしてゲームをプレイしましょう。でないと後でつらい思いをします。以上、元浪人生からのアドバイス。

（群馬県　四谷唯安君）

★うーん、よかったのう。仕事に疲れてプレイするゲームはまた気持ちいいんだこれが。

我こそはダサい死に方ゲーマー

☆5月号のBIG　CORE－X君、見てっか？

君は情けない死に方に悩んでいるそうだが、私などは埼玉県東地区を代表する〝ダサい死に方ゲーマー〟とよばれるほどの男なのだ。忍者ウォーリアーズでダメージをくらってメカが見えるとプロテクターをはめて無敵になったと勘違いして特攻していったり、ABIIの筐体から放り出されて床でブレイクダンスを踊っているうちに2面で全滅したり、ロストワールドのセンチピードを噂の1万ゼニーだと思って取りにいったこともあった（そんなやつぁーいねーよっ!!㊥）。スプラッタハウスのシャンデリアにつぶされた回数は5回を下らんな。

私は今16歳で結構プライドが高いほうだが、全然気にしていないぞ。むしろ、こんな話をすると皆「お前はなんとトレンディーなんだ」と拍手してくれるのだ。（ヒニクかもしれないが…）。



⬆（東京都　親股没太君）★思えば遠くにきたもんだ。

つまり、そんなことで悩んではダメなのだ。胃潰瘍になっちまうぞ。お役に立てたかな？

（埼玉県　TAKI沢は過去忍者君）

★なんか全然解決になってない気がするぞ。

ダサい死に方ゲーマーの条件とは？

○ダライアスでボスを倒したあと、分岐点の岩に激突したことがある。

○グラディウスでいつのまにかパワーアップボタンを押していて、気がつくと5速になっていたことがある。

タテスクロールシューティングで、スタートと同時にボンバーを撃ったことがある。

ボスを倒したぁー！と同時にボスの最後の弾に当たって死んだことがある。

友人に技を披露し、「ここは安地」と言いながら死んでしまう。

○「今日は調子がいいから、ちょっと冒険して稼いでみよう」として死んでしまう。

○バリアやライフが満タンだと、プレッシャーに負けて壁に当たったり崖下に落ちて死んでしまう。

普通死ぬであろう鬼のような弾の嵐を、何を勘違いしたものかよけまくってしまい、気が動転してその直後にアッサリ死んでしまう。

人が横を通り過ぎると、数十秒後に死んでしまう。

（大阪府　月影武士君㊫）

★どっちかというと小市民的死の美学（美しくないって）ではあるが…。あるあるあるあるてーれーれーれー!!

人間やめますか？　それとも…

あなたの はじめまして度 チェック!!

①行けもせぬのに試写会希望の葉書を出した
②当選もせぬのに試写会会場へ出かけた
③CD、ビデオは予約とサービス部でバッチリだった
④彼女らのためなら200万円のネックレスも怪獣も怖くない
⑤セタテリアに行ってみたい
⑥高橋と名の付く先生は大嫌いだ
⑦童心にかえって水鉄砲をうちたい
⑧ネコになってショーコに飼われたい
⑨「ビデオ見てない奴にはこのネタはわかるまい」とほくそえんでいる
⑩今、すべてのグッズを手中に収め「我が生涯に一片の悔いなし」などと思っている

さて　○の数が

0個　「いらっしゃいませー、あたし、カスミです」正常ですね。
1～3「そんなにあたしの胸見たいの一？」まだなんとかなるでしょう…。
4～6「今のはサービスよ」うっ…ちょっとやばいんじゃないですか？覚悟をしておきましょう。
7～9「続けてやろうか？」もはや言うことはありません。あとはとことん道を極めて下さい。
10個　2周目突入。異常ですね。

（静岡県　ミッキー・サイモンナ君㊫）

★人間には、越えてはならない一線がある…。

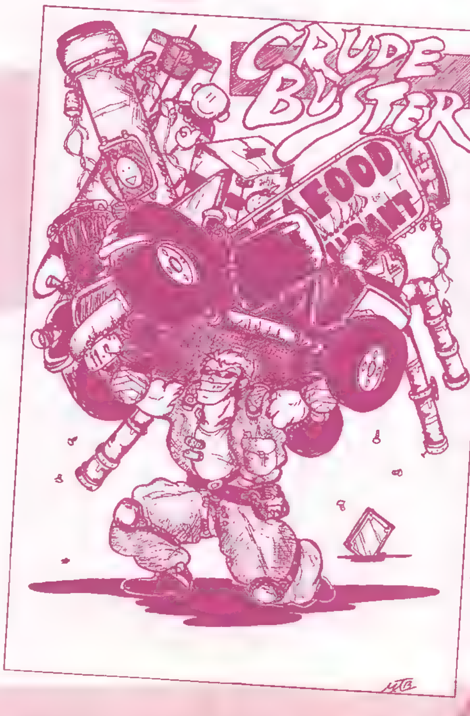
こちらこだわり派



4月号の各メーカーVGMクリエイター座談会、よかったぜ!! 違うメーカー同士で話してるのに、自社のが一番! とか、そういう感じがあまりしないのがよかった。

つまり、他社のだろうが良いものは良いと素直に認めること、ですね! (個人的には、やっぱりハードロック調の曲がいいけど)

(新潟県 極花粉症会新潟支部長 SGG君)



⬅(愛媛県 バケモノ師MTB君)★だーりゃっ!!街を騒がす腕っぷしだぜ。

VGM大座談会を読んでなのだ

☆VGMベストオブザイヤー、発売おめでとうございます。前からこういうCDが欲しかったんですが、まさか本当に出てしまうとは…。今月の座談会も凄いの一言。

各社の顔ぶれを見ていると…あれ?上の3人だけ、なんでイラストなんだ?

前から不思議に思っていたのだけれど、なぜナムコの人たちは写真を載せないのでしょうか?ゲームをエンターテインメントの1つと考え、様々な分野へ進出している会社が、自分の社員たちの写真を出さない。社長はあんなに顔が出ているのに…。個人的な意見になりますが、自分たちがやっていることに自信がないから顔を出せないのでは。

それから、これはナムコに限らないのですが、ゲームにたずさわる人たちは本名が知られている人が少ないということ。芸名というよりは、本名を知られたくないがために無理矢理作った名前という感じで…。作っている人たちがそんな弱気で、業界の発展なんてあり得るんでしょうか? 開発の人たちを人と思っていない(言いすぎ!?)メーカーの今の態度に一石を投じたい。

写真を載せなかったり、本名を出さなかったりすると、その人の存在が非常にあいまいなものになってしまうような気がするんです。

(埼玉県 鈴木哲也君)

★言われてみれば…。メーカーの方、そこらへんどうなのでしょうか。

攻略をしっかりやってほしいぞ

どのゲームとはあえて言わないけれど、攻略が甘すぎる。私自体ゲームがうまいわけではないが、「この面は問題ないでしょう」と書いてありながら私や友人は死ぬ思いでクリアしてるのである(友人は抜けてなかったが)。これでは攻略になっていない。

攻略を、書く側のレベルに合わせないでほしいのです。先のほうで行き詰まって、抜け方を知りたいのに何やら意味不明では参ってしまう。ゲームが出回ってすぐの攻略だから仕方ないと思うのですが、500円を払って買っているのだからしっかり攻略して下さい。

(東京都 小川祐君)

★どこがよかった、悪かったという意見は参考になるので本当にありがたい。言われているうちが華だと思うのだ。

続編ゲームにひとことなのだ

☆どう見てもマニア向けに作ってるようにしか見えない。

最近、グラディウス・R-TYPE・ダライアスという名作の続編がほぼ同時期に発売となった。技術の進歩で、どれもすばらしいゲームに仕上がった。

早速プレイ。お?意外に難しいぞ!?おや?あら?意外なんてもんじゃねー、スッゲー難しいよ~!!

そう、難しいのだ。そりゃグラII5周とか"極めた"人には挑戦意欲かきたてられるかも知れないけど、それは娯楽というより勝負だよ。遊びに来て腹たてて帰るのなんてごめんだよ。大体「知ってなきゃ死ぬ」ってのはおかしいよ。どうも最近のゲームは、自機の装備がノーマル=最弱に見えるんだよな。ホントはノーマル=普通なのに…。

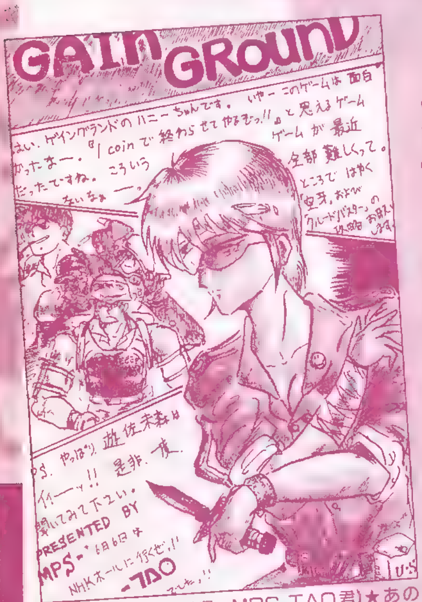
皆さん、どう思います?

(神奈川県 MAC君)

★はたしてこう思ってるのは彼だけなのか?読者の皆さん、メーカーの皆さん、いかがでしょう。

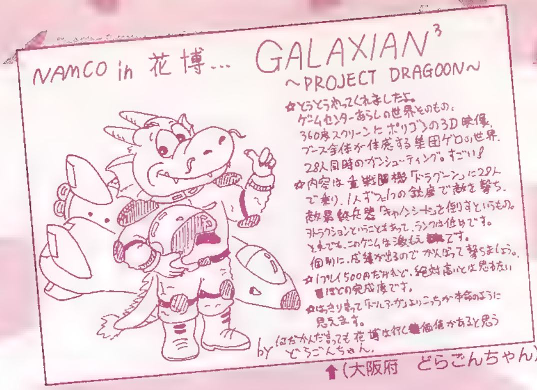


⬆(千葉県 三月沢すずめさん)★拙者修行中の身につき、女性は無用でござる。



⬆(神奈川県 MPS-TAO君)★あのムズさもそーと一きてたと思うけど…。

1990·7



⬆(大阪府　どらごんちゃん)



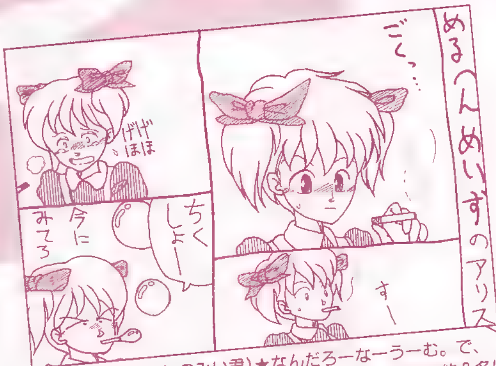
⬇(山梨県　不良番長K君)★カラオケは楽し。

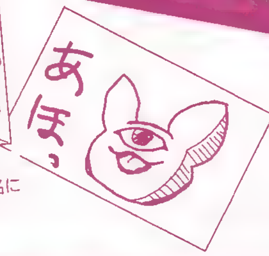


⬆(今月の題字・石川県　田楽寺茂助左ェ門君)★毎月の題字を募集中！考えてみればそーとー楽にのれるよな、これは…。せっかくだから元気でヘンなのをたのむぞい。



⬅(たまには住所かいてくれ　ぷるーぺりーじゃむ君)★投稿1周年おめでとさんー(マイペースだのー)





⬆(東京都　花・にのみい君)★なんだろーなーうーむ。で、こちら➡は別紙にかかれていたパケットだが、異様に約2名にうけまくっていたので皆さんの目で確かめていただきたい。

レゲーの魂

「街頭ゲーム」って何どいう?

❖おかし屋とかおもちゃ屋の店頭で見たことない？　全高1.3mぐらいの小型アップライトの台。昔は「名前忘れたけどハチが主役のシューティング」(タイトーではない)とか、「妖怪転生」とか…「スクランブル」の次にSNKの隠れ名作?「ファンタジー&同パート2」を入れてた店もあったねー。見つけた時は涙もんで、やりまくったった(3千kmがつらかった…)。

俺が中3の頃は「ドラゴンバスター」も街頭ゲームであった。今年になって、チェルを見つけた！しかし！2ボタンのライフフォースには閉口だった。ミサイルがうてないのだ。…とにかく、街頭ゲームも、少ないながらレゲーに会えるチャンスなのだ。プレイ代も20〜50円がほとんどだしね。

ところで神奈川の佐々木殿。フロントラインの前になぜ任天堂の「シェリフ」(79?)を出さないの！あれこそピストルスイッチの元祖、今のループレバーの草分け的存在なのに…。そりゃあのころはさー、原色バリバリでドットも粗い時代でしょー。1つのキャラクタに1色しか使ってないでしょー。さらにレバーも最大4方向だしー。

でもまだ覚えてるぞー！突然陣地に入ってきて、点が倍(60pts)になるインディアン。敵数が少なくなるごとに臨場感たっぷり？に変わるBGM(3種)！たしかインベーダーでいうところのトーチカに面数が書いてあったりもしたよな!!

「これからも、レゲーは永久に不滅です!!」おそ松！(兵庫県　どうせ没だよ勇雀士君)

★街頭ゲームって子供はいいけど我々がやると低いから腰痛くなるんだよねー。日光あたるからホロかぶんなきゃいけなくて暑いし。しかし、よくそんな昔のゲーム覚えてるのー。読者は知らんぞ!!

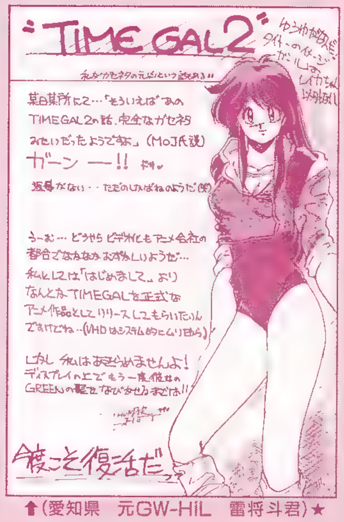
❖ロボキッドやストライダー飛竜がやりたくて、タウンページを頼りにまだ行ったことのないゲーセンを探してみました。

結果、ロボキッドや飛竜は見つからなかっただがすごい店を見つけた。ゲームは全部50円以下！イメージファイト等20円！しかもダーウィン4078とか絶滅しかけたゲームもある。なぜこんなゲーセンが札幌市東区北43条1丁目などというへんぴな所(地元の人には失礼だが)に埋もれているんだろうと思った。

あと、別の場所でファンタジーゾーンを見つけた。このゲーム、僕にはとても思い出深いゲームで、数年ぶりにプレイしていて、ホントに懐かしかった。面白かった。やっぱりウインクロンで終わった。OLDゲームは僕らをタ



⬆(鹿児島県　藤原ニキ・ラウダさんは偉いK²さん)★そりゃ偉いわな…。



⬆(愛知県　元GW-HiL　雷将斗君)★いかがですかいタイトーさん。

ファイナルファイトの熱き風景



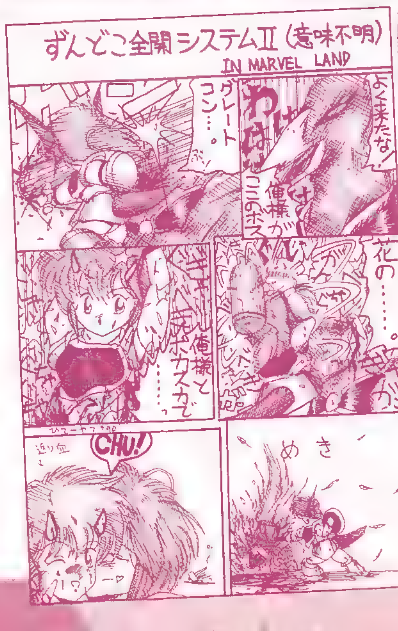
⬆(静岡県　フェニックス大佐㊂)★爆笑じゃい!! コーディーしっぽはえてるし。







☆この写真は、3月某日知り合いと写したものです。ガイの服は、カラテの道衣のそでを切り落とし、オレンジ色に染めました。道行く人々の目がやけに冷たかったのを覚えてます。本当はスシを買って電車の中でも撮るつもりだったんですが…やめました。
（三重県　青い服のゲームミーハー君㊂協力：赤い服のマニア様　撮影：名なしの高校生）
★これは…かなりアホですな…道に置かれたジュースやハンバーガーがいい味出してます。



⬅(兵庫県　原田"50円の視界"将司君)
★勝利とは、こんなもんではなかろーか。



⬆(島根県　ゴリゴリモグモグ君)
★やったもん勝ちじゃあ!!

4月号の究極スラップ君へ、
・タイガーヘリは三ノ輪橋のイトーヨーカドー屋上にあります。(5機設定、コンパネその他極めて良好。ただしいすなし！※30円1ゲーム)
他にもアルカノイド、ファンタジーゾーンII、SRD、無頼拳もあります。
ここならなんとかこれると思うよ。
ところで、大旋風はヘルパーをみんなボンバーとしてつかう「ヘルパー無使用部門」でやると面白いよ。
究極スラップ君、挑戦してみないか？(ちなみに私は連有で2-34、無で1-キャノンボールまでいけます。)
・松戸の「ゲームINメクマン松戸店」には「ファンタジー」(SNK)、「ファンタジーゾーン」(エエ面チ!)「ゼビウス」(ガンプも有)、「ディフェンダー」「チューブパニック」などがあります。あとタイトル画面(だったかな？)でハングル文字が出(つまり韓国バージョン)の変なブロックくずしも！
by.「ボンバーは男のロマンだ！」大旋風鬼～ファンタジーゾーン人

(地図：都電　三ノ輪橋　イトーヨーカドー　JR　松戸　東口　新京成線　ヨーカ堂　チヌキー　メクマン)

⬆(東京都　ファンタジーゾーン人II君)
ディフェンダーはきちょる！いくしか！

イムスリップさせる力があるようだ。今さらながら、ファンタジーゾーンをクリアしてみたいと思う僕だった。あなたも電話帳で隠れた名ゲーセンを探してみてはいかが？
（北海道　おかげさまで元気にやってます　藤内真さん）
★次号、さらに独自の世界に没入してお送りする予定。乞うご期待！

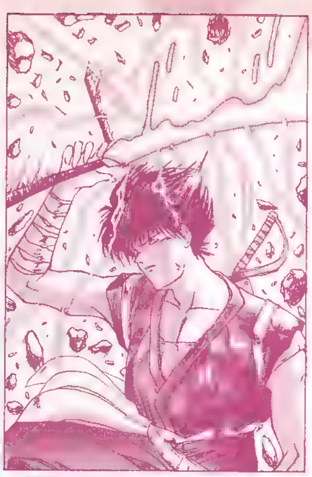
1990.7



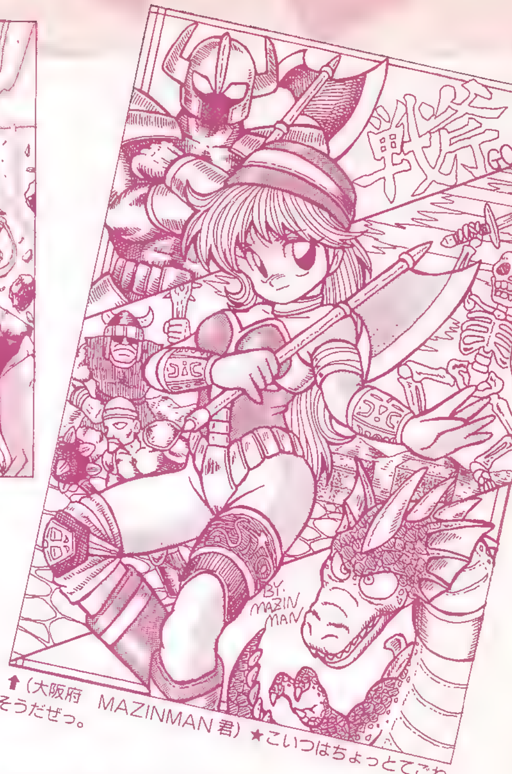
⬆(青森県　OZMN君)★ゲームと呼ぶには、あまりにふとどきすぎる。



⬆(埼玉県　風の音吉君)
★何か迫るものを感じます。



⬆(広島県　九龍さん)★男の美学がスパークするぜっ!!



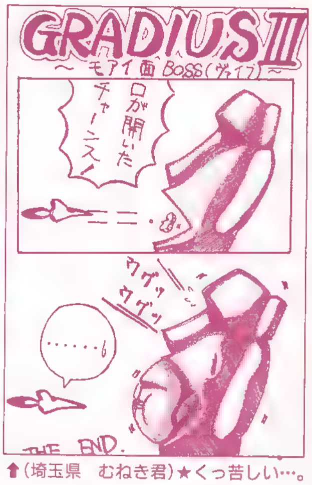
⬆(大阪府　MAZINMAN君)★こいつはちょっとてごわそうだぜっ。

だ し
ンド!!

■大阪府 [illegible]

■[illegible]マーク君)★ちょっと[illegible]あぶないぞ[illegible]と。





⬆(埼玉県　むねき君)★くっ苦しい…。

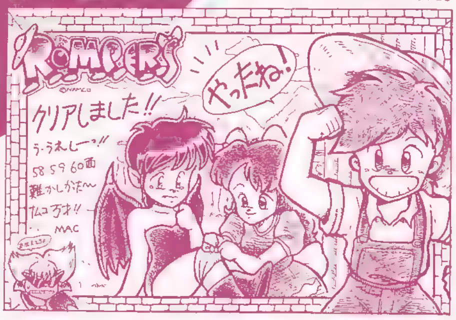
⬇(大阪府　月影夜牙君)
★そりゃ強いっしょ…。





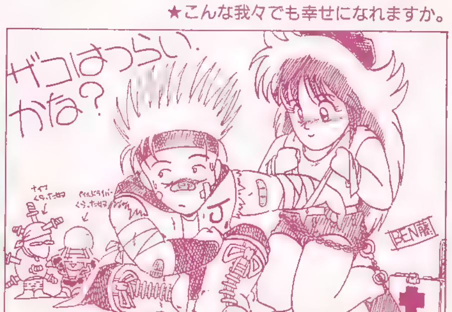
(奈良県　伯爵団君)★悔いあらためいあやまらない。天上天下唯我極悪。

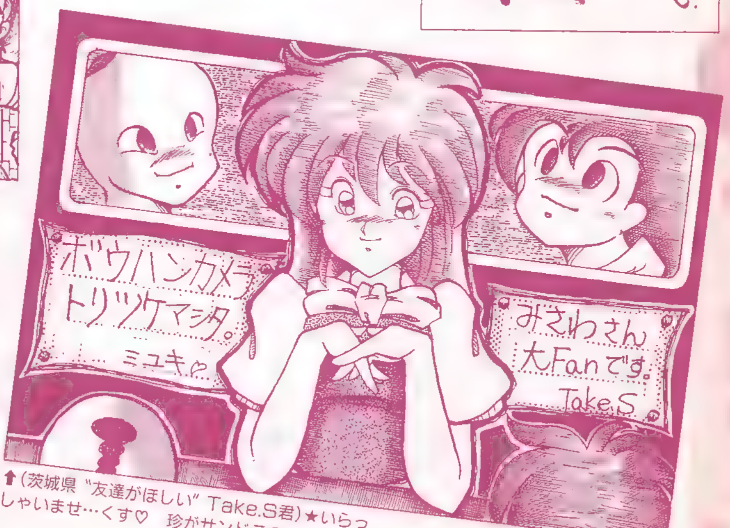
⬇(神奈川県　MAC君)
★うーん、見てみたいのだ。



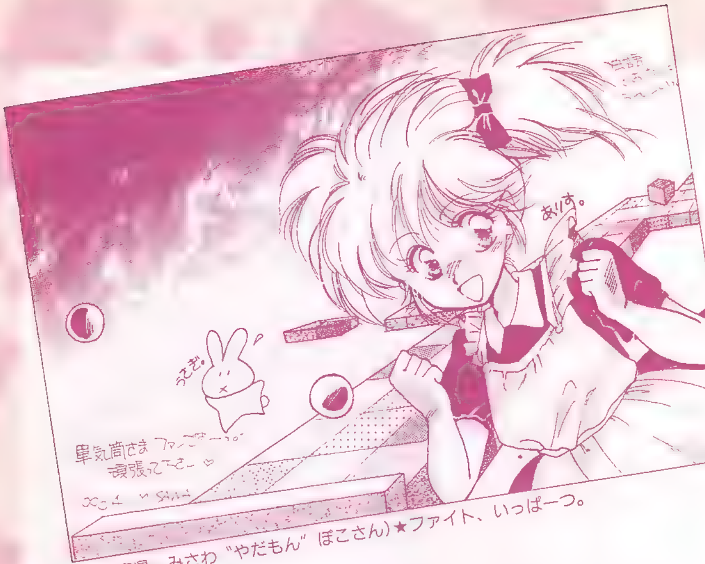


⬇(宮城県　べんちゃみん佐藤君)
★こんな我々でも幸せになれますか。

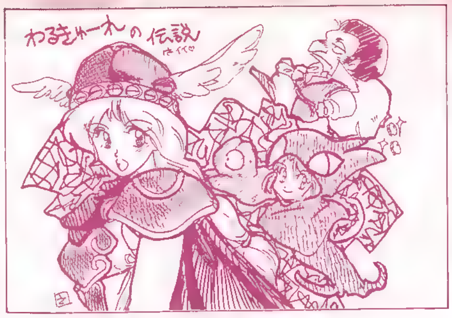




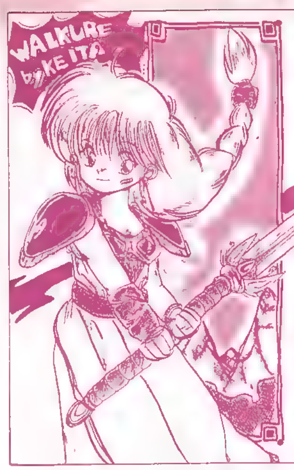
⬆(茨城県 "友達がほしい" Take.S君)★いらっしゃいませ…くす♡　珍がサンドラのよーである。



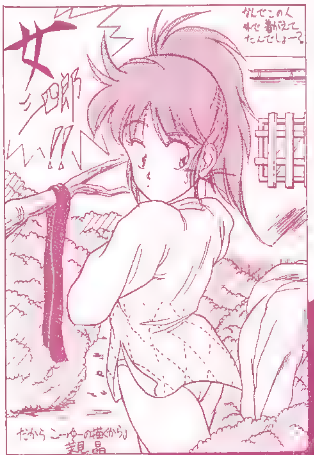
⬆（兵庫県　みさわ“やだもん”ぽこさん）★ファイト、いっぱーつ。



⬆（神奈川県　ささのさとるさん）
★旅は道連れ…お呼びでない？



⬆（海老名市　にしだけいた君）
★ちっちゃいけれど、たくまし
そうなワルキューレ。



⬅（大阪府　三連コースターで乗り物酔い…美見晶くん）★あらら…見てるほうも命がけ？



⬅（静岡県　タナエモン君）★このまま伝説にしてしまうつもり？

⬇（兵庫県　ビガーマスク君）★あっけらかーんと元気でいいね。





➡（石川県　ちぇる君）★こ、こりゃほしーっ！

はみ
アイラ

もう没はやだっ!!　近年とみにパワーアップしたお便りの嵐に、このままにはしておけぬ！　と強引に２ページも増やしたアイランド拡張ページだよん。ゲーメスト初？　の白黒イラスト特集、ゆっくりたんのーして下さい。

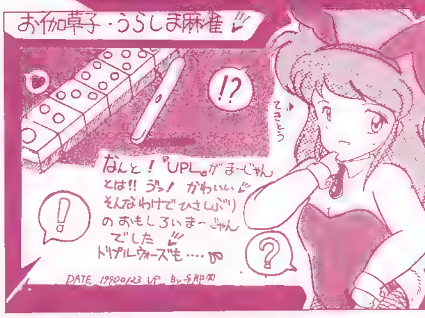


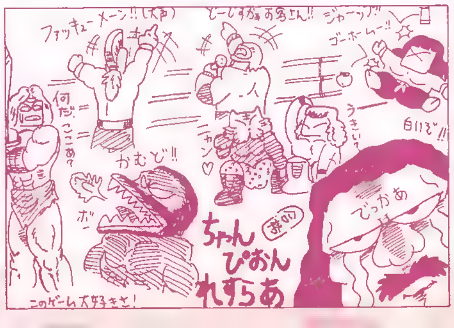
⬅（埼玉県　ふるだぬき君）★何人助けたかな？もてる男は大変だねえ。

⬇（仙台市　綿弓萌君）★お姫さま、甲斐性なくてごめんなさい…。



➡（静岡県　与那国君）★あれはちっこいキャラがかわいくてよかったねえ。ムズいけど。





⬅（大阪府　中村雅信君）★気はやさしくて(笑)力持ち。

ぼったくり

1990／8月号　G　90年6月30日発売

思い残すことは何もない!! あぶなげないのがやなんだ



NO.48

CONTENTS

- ○ゲーム業界最新就職情報
- ●パロディウスだ!
- ●G-LOC／コラムス
- ●カダッシュ／戦場の狼
- ●キャメルトライ
- ●チキチキボーイズ
- ●トライゴン／エアデュエル
- ●エアインフェルノ
- ●大工の源さん／T.M.N.T.
- ●ボナンザブラザーズ
- ○日本の夏、麻雀の夏
- ●エイリアンストーム
- ○日本ポミネカシズム

《これだ!!》

「上層部から『徹底して過激であれ』とのお達しがあったので、『そうまでいわれてはしょーがなかろう』と、泣く泣く過激にやらせていただきました。泣く泣く泣くっスよ。泣く泣く。シクシク↑ほら。…てなわけで、きわめて冒険的かつ暴力的新企画、日本ポミネカシズムがスタートしました。もー誰にも止められない。止められるもんなら止めてみよ。恨むけど」

パ、パロディウス、だっ!! 42号の表紙のパロディになってるって気づいてた?

この号の目次アオリが「最後の楽園　ゲーメストアイランド」だったのね。エデンの園かハルマゲドンの地か。

伝説のコーナー、「日本ポミネカシズム」が嵐のように開始される。第1回は「読者様おわらえ!!』……きてる。

〔385P.〕イラスト…こーいうあっさりしたのもいいでしょ、と。描くほうに気負いがないのがよかったのか。

〔386P.〕右『スーパーリアルO—OOン…ふっ悲しいぜゲーマーたちよ。このままでいいのかっ』…あのころはまあ、まーじゃんのビデオは出るわCDは出るわアニメにはなるわで、しかもそれが売れてしまうというたいへんなご時勢であった。こんなにもゲーマーが軟弱になっていたとは…はああああとかなりふがいなかったものがある。本気になるなよたのむからあ〜〜〜(自分があおったような気も…)。

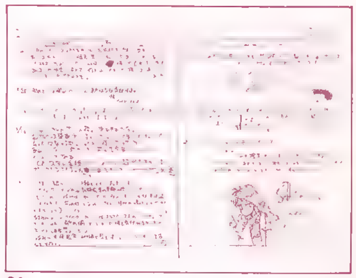
右上『大阪!!そこはタフガイの住む街』…実際大阪はかなりワイルドだ。さすがに竜巻は吹かないが。893は多いし赤信号は「すすめ」だ。バーニングファイトが全然違和感がないぞ。しかし、それでもやっぱり魅力的なのだ。食い物はうまいし人はノリがいいし。ゲーマーも熱いぞ(熱すぎる?)。投稿者も気合入ってるしなー。京都や神戸もすてがたいっす。

下『というわけで別冊の感想なのだ』…三重県の良心君↓見栄と良心ですね、ハイ。やはり村娘だな。あうー。えいみー君、私の引退記念に村娘かいてくださいなっ(ずうずうしい)。

〔388P.〕左上ポイズンイラスト…昔のペンネームやね。さあ、誰でしょう。

〔391P.〕大芸道『BEFORE』…シリアス路線第一弾。このコーナーを作るきっかけになった投稿だったりします。

編集部日記③



(1989年　続き)

6月23日　超　朝一番!　雨　降る降る!　ぜんじ

7月10日　地元のディスカウントショップがつぶれるというので、「これが最後のご奉仕!!全品3割引・デスカウントセール」をやっていた。狙ったんだとしたら、すごい。「死への秒読み」ね…(栗)

8月22日　ゲゲ、4日間誰も書いていない!　先日、ディズニーランドに行ってうわさのエレクトリカルパレードを見てきたんだけど、超感激!!もう最高だったりしました。

で。T.J.

9月11日　パソコン通信で、日本を縦断した。地方によって、サークルによって、ゲームに対しての受けとりかたが違っていて面白かった。(情)

9月14日　明日から月曜まで山ごもりしてきます。増刊号が進んでいません。みなさんの協力を期待します。APP

10月6日　神保町の三省堂の前を通ったら、なにかのキャンペーン中らしく、キャンペーンガールのおねーさんが数人うろうろしていたと(もちろんミニスカート)。そこにいたずらな秋風が一陣。ピンクだった。

通りすがりのゲーマー(情)

→→→詩人ですね

さすが哲学科(家?)(ゆ)

いやー単にス○ベなだけかもねー誰がーうんうん(す)

10月7日　才能とは、世に作品なり自分なりを出し続けられることである。と、高校のころ思っていた。

理屈はいらない、と思う今日このごろ。(栗)

10月25日　青焼き見た。アイランドに「バーナーIはよい」というハガキがあり、モーレツ(死語)にカンドーしたわけだ。たしかにバーナーIはよい。あれこそアフターバーナー。同じようなものでギャラクシーフォースがある。あれもIのほうがいいよなあ。体感初の(死語)ループだし…。(N.O)

11月13日　だーれかBSチューナー買いませんかぁ?武者

11月18日　この前、中学のときのクラス会があった。公立の中学で、北総の田舎の学校なもんだからもういろいろな人間がいて面白い。中卒で家の関係の仕事をはじめて独立し、あぶない方々とおつきあいしてたり、高校の先生に「お前は同じ仕事、1年と続かん!」と言われた反発でずっとその仕事続けてる奴とか、中学のときに「穴場の砲丸投げで日本一になる!」と言ってたやつが本当になっちまったり…。

今回はそいつがアジア大会に行くということで送る会にもなってたんだけど、「声がでねえおめえが主将やってるだと〜〜〜!」「カラオケずっと歌ってんじゃねえー」「オレの酒がのめねえってのかあー!」とか、結局4次会までひっぱられていた。見てて面白かった。けど自分にもいろいろと火の粉がふりかかってくるので必死に逃げまくってたけど。

しかし、久々に見たクラスメイトの女子、みんな仕事してるんだけど、なんとも化粧が…。でも、クラスで一番かわいいと思ってた女の子がほとんど変わってないのを見てびっくり!とっっっっってもうれしかった!!!

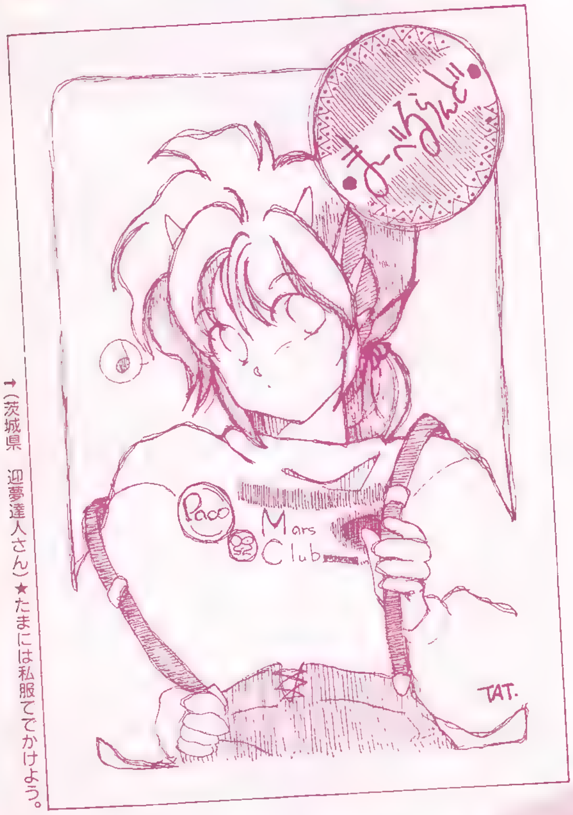
やっと弁当がきた!食べようっと!

by ずる²

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

ア・イ・ラ・ン・ド



↑（茨城県　迎夢達人さん）★たまには私服でてかけよう。

極限の緊張感!!

初めてハイスコアを狙った僕の見たものは——

このところ続編のゲームが多かったですね。R—タイプII、ダライアスII、グラディウスIII、1941。どのゲームも色々思い入れがあるわけなんですが、僕がやっぱり期待したのは「忍」の続編であるシャドーダンサーなんです。「忍」といえば、2年前僕が中3の時、受験前に出たゲームでした。あまり話題にならなかったゲームだったけど、なぜだか気に入ってしまってやりはじめたんです。そして、1ヵ月くらいかかってクリア。ここまではよかったのです。

ある日、ゲーセンへ行ってみると、2万点ボーナスを出している人がいるではありませんか。知らない人のために言うと、このゲーム、飛び道具を使わずにクリアすると2万点ボーナスが入るんです。要するに、敵をぎりぎりまでひきつけて攻撃ボタンを押さなければならない。このタイミングがとてもシビアで、普通にクリアするのとでは難易度が段ちがいなのです。

それを見て何か挑戦欲をかきたてられた僕は、はじめてハイスコアをねらってみることにしたのです。

その日からは、まさに毎日が「忍」でした。受験前だというのにゲーセンに通いました。最後の最後でミスって泣きたくなるときもありました。八つ当たりで台をたたいてしまったこともありました（ゲームセンターの方すみません）。寝る前も授業中もパターンを考え、得点の計算。

そして1月30日のハイスコア締め切り3日前。全ステージでの2万点ボーナスをあきらめた僕は、50万点弱を目標にがんばりました。とにかく全国集計でのハイスコアになることは絶対無理なので、なんとかゲーメストに掲載だけでもという気持ちでした。

1月28日。また失敗。1月29日。もう少しのところで失敗。もうあきらめようかと思いました。しかし、応援してくれる友人にはげまされ、やがて締め切りの日。もうあとがありません。中学生は18時までしかゲーセンに入場できないので、あせります。時間も迫ってきているし、お金も底をついてきました。また失敗——。あと1回しかない。ステージクリアのたびに、手の汗を服でぬぐいます。そしてやっとの思いで最後のボス。これが失敗したらあきらめるつもりでした。残機は0。失敗はゆるされません。

——「よしっ倒した」。この時ほど感動してエンディングを見た時はありません。スコアは49万5920点。このスコアはその時点での限界だったと思います。このスコアをハイスコアノートに書いて、その日は帰りました。しかし、あくる日ハイスコアノートをみるとこのスコアは抜かされていました。もちろんゲーメストに名前は載りませんでした。ああー情けない。

しかし、あの時は本当につらかったですよ。ハイスコアが載らなかったことではなく、ハイスコアをめざしている時のことが。本当にあの「あとがない」という緊張感は忘れられないです。

というわけで「ゲームというのは、楽しいものであってつらいの域に達したのならそれは作業でしかないのだ」という僕個人の持論に達しさせてくれたゲームが「忍」だったわけです。しかし、シャドーダンサーの10万点ボーナス（とり方は忍と同じ）をねらってしまうのは、やはり、あの緊張感が忘れられないのでしょうか…。

P.S. それにしても、'87年7月号の「忍」のハイスコア、76万90点はすごい。僕には絶対無理な数字です。

（千葉県　神玉砂希君㉓）

★ゲームってプレイヤーの挑戦をうけ入れてくれるからうれしい。いかに楽しむかはプレイヤー次第なんだよね。

1990.8

がぶりより ゲーマー人生



スーパーリアル〇ー〇。ン（〇の中をうめよ）

読者のほとんどが「スーパーリアルマージャン」とうめてしまうのではなかろうか。

ふっ　悲しいぜゲーマーたちよ。

このままでいいのかっ。

（答えはスーパーリアルダーウィン。マージャンならPI～IIIがつく）

（長野県　バナナシュートのやり方教えて君）



↑（東京都　洸祐亜君）★知恵と勇気と時の運!?

大阪!!そこはタフガイの住む街

☆〝レゲーの魂〟を読み、懐かしくなって周辺の駄菓子屋ゲーセンをうろついてみました。

しかし、そこには大きな誤算がひとつ。私の住むこの街はひたすらワイルドな、まるでクルードバスターの竜巻吹きすさぶ都市のような、そう**大阪**だったということです。

とある小学校前の駄菓子屋ゲーセンに行くと、〝ベラボー〟とあの懐かしい声が!

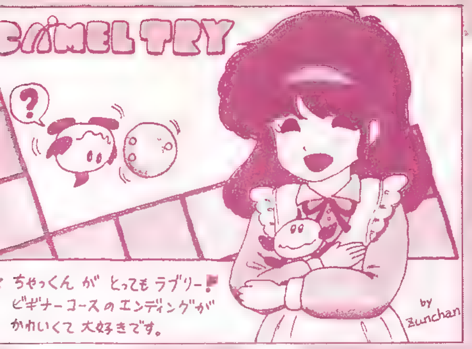
「おおっ!30円でベラボーマンができるとは!来てよかった!!」不覚にも涙が出そうになったのですが、プレイした瞬間、私は「オゥテェリィィブルゥゥー」と叫びました。あのザコのバケツが、いや、敵の出すミサイルさえも3回うたないとつぶれないいっ!!

かくして3面で終わってしまった私は唖然としながらも今度は阪急十三駅近くの〝駄ゲー〟に入りました。そこは私の知る限り大阪で唯一、ロストワールドの残っている所なのです。しかも30円。しかし、ご親切にもフルオート連射なのです。「当たり前じゃん」って?ちがうんです!ローリングスイッチを押さなくても弾がでっぱなし!!したがってメガクラッシュはもちろん、サテライトの位置が変えられないっ!

まあ、それでもエリクサー2回使えば…と思っていたらまだ甘かった!ときたまクソガキ様がコードを足にひっかけてころんでくださる。そしてさらにっ!店のおばちゃんが「ごめんねえ～」とクレジットボタンを押してくれると同時に「これ、サービス」とくれたのは**メッコール**!!その後、その店には行ってません（だってコワイ…）。

で、気をとりなおして江坂を通り関大前に行ってみました。いろんなゲーセンに入り、トリオザパンチを初めて見て「うーん、やっぱり関大前はいろいろあるなあー」とか感動しつつ、止めておいた自転車のところまで来た瞬間、目が点になりました。私の愛用のママチャリ（奥様用自転車）があ!!な、なんと横にとまってた750ccバイクの下じきにい!!

バイクの持ち主がすっとんできて起こしてくれましたが、



↑（山口県　Zunちゃん）★一度は試してみてね。

とゆーわけで別冊の感想なのだ

ギャルズアイランド、楽しく見させていただきました。やっぱり1位はワルキャーレでした!さすがナムコさん、すごいですねぇ1～6位まで独占ですからねぇ。しかし、1年近く前に本誌の方に出したハガキがスミっこに載ってたのにはビックリ!（東京都　五道転輪君）

★発行が遅れたのは本当にごめんなさいなのだ。

これってすこうし恥ずくないですか?（三重県　良心君）

★んなこと、わかっとるわああ――――い!!!

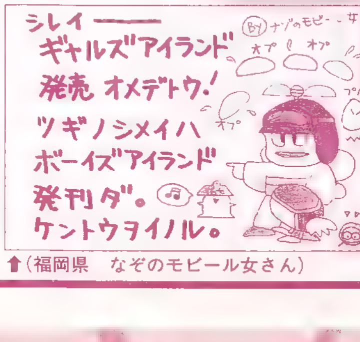
ここまでの出来とは思っていませんでした。あそこまで詳しくされてしまうと何も言えません。また同じような本が作られたとしても、もはやこれだけの出来の本は作れないと思います。ただ1つ言わせてもらうと、モンスターランドに出てくる看護婦の「牛」がリストに入ってない（笑）!!（静岡県　ミッキー・サイモンナ君）

★チェックきびしー。酒場のベティは入ってたけど。

発売が遅れただけ、それに比例してなかなかまとまった仕上がりになってると思います♡表紙もとっても上品でグーですね!なつかしいのやこんなんいたっけ?ってキャラまでよくあつめたなって感じです。スゲースゲー。でも、まあーじゃんギャルズはやらしくない?

そうそう㊙さん、（今思ったけど〝桃さん〟って言ったらトラック野郎みたいですね）（そんなん心配すんの、あんただけですがな㊙）　フルリストでドラスピのエンディングに出てくる村娘が載っててうれしかったぜっ!私がドラスピPLAYしてたのも、記録更新となによりこの娘に会いたかったからだっ。なんてってでも庶民的で良い♡ドラスピIIでも作って、今度はアリーシャを倒してあの村娘と結ばれるってのをやってもらいたい。ぜひっ!!（和歌山県〝それにしてもミスプリけっこうあったぜ〟ORSIY・Oさん）

★そうなんだよーくくっ、村娘のコメントを書くために別冊にたずさわったと言っても過言ではないわけだこれが!!（単なるアホですな…）



↑（福岡県　なぞのモビール女さん）

★ばっしゅううううう――――（スタッフ一同灰になる）。

私の自転車の後輪はそれはそれは芸術的なカーブを描いていたのです(スポークも3本はずれてたし…)。バイクも傷付いてたし、その人の責任じゃなかったから「どうも、すみません」とお互い笑顔で言いあったが、それにしても…。
大阪に来る皆さん、この街はタフじゃないと生き残れませんよ。
(大阪府 府立高専農園部君)
★す、すごいのだ。ワイルドさでは通天閣下の新世界が1番では?

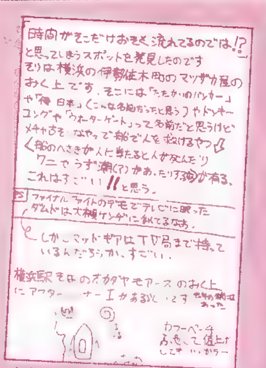
新たなる脅威××ゲーマー登場

☆ゴールデンウィーク中、東京に来たついでに、われらが川村さんに逢いに行こうと(顔も知らんが)巣鴨の某ゲーセンへ行ったのが不幸の始まりだった(ゲーメストにありがちな文体…)。
1人でテトリスをしていると誰かが声をかけてきた。もしや川村さんでは?とは全然思わないでふり返ると、なかなかかっこいいにーちゃんであった。その人がテトリスを教えてくれるなどと言うので、うーんこれがゲーマーの交流なのかぁ!と勝手に感動していたのさ。
やがて帰ろうとすると、そのにーちゃんがちょっとつきあってくれといって裏の路地のほうに行こうとする。バカな僕がひょこひょこついていくと、ぬあんと行き先はご休憩何千円のいかがわしい所ではないか。
激しい抵抗もむなしく、そこで僕は…というのはジョーダンで、大声出して逃げてきたんだけど、今から思うと鳥肌が立つ。あの時連れていかれたらと思うと…。うおーこいつは恐ろしい。オイラはホモはでえっ嫌いなのさ。
みなさんも見知らぬホモゲーマーには気をつけようね。
(長野県 ホモゲーマー根絶の会会長Mr.田口君)
★気をつけるのだ。

コナミと富山に関連性はないのだ

☆6月号はもう、コナミはあるし富山はあるしで、まるで私に何か書いてよこせと迫っているようでした。
で、グラディウスIIIの話だけど、あれって、内容よりあのゲームの存在自体のほうが影響大きかったんじゃないかなあ。グラIIIの頃からアーケードゲーム全体の「難易度」を考え直す動きが見られるようになったのも、やっぱりシリーズ人気が高かった「グラディウス」の難易度があぁだったからこそ、ここまで問題になったんですよね。そういう意味でも、グラIIIはアーケードゲームの句読点だと思う。
で、「パロディウスだ!」。ー書きはじめたらバカみたいな量になっちゃいそうなくらい見せ場がありますね。
あの1面、やっててなんか「グラディウスI」に戻ったんじゃないかなーと思った人。まさにその通り。あの一面の敵の配置、すべてIと同じなんだよー。グラディウスに絵のような背景って、結構あってますね。MSX版に比べるとみんなやわらかくなったし。
でも、簡単なのは確かですけど、2面のクラブ女、ミス神戸。2面であれは難しいでしょ。パロだ!の中では。やらしいし。やらしいといえばモアイ。やらしー。やらしすぎる。どうしよ。正視できない。私が考えすぎるのか?いやいや、あれはやっぱりコナミの十八番分野。MSXの時にいやというほどみたぞ。来月のカラーが楽しみだなぁ。
ラストのボスも気になるなあ。まだ見たことないんだよ。今までが脳みそ系だったから…自力で見たいなぁ。ひとつはまってみようかなぁ。だけど今こんでてね。見てるのがやっとっていう状態だし。
ところで、パロだ!でやられて台をたたく奴ってすごく大人げない。みてるほうがはずかしいぞ。
(富山県 菅田朋樹君)
★グラIファンには、たまらないっすよー。もう全国に回ったかな?

時に忘れられた空間
❖レゲーの魂❖


時間がそこだけおそく流れてるのでは!?と思ってしまうスポットを発見したのです。それは横浜の伊勢佐木町のマツザカ屋のおく上です。そこには「たたかいのバンサー」や「偉 日本」(こんな名前だったと思う)やドンキーコングや「ウォーターゲート」って名前だと思うけどメチャ古そーなやつで船で人を投げるやつ(船のへさきが人に当たると人が死んだりワニでうず潮(?)があったりする絵)が有る。これはすごい!!と思う。
PS ファイナルファイトのデモでテレビに映ったダムドは大相ケンヂに似てるなあ。
しかしマッドギアはTV局まで持っているんだろうか。すごい。
横浜駅そばのオカダヤモアーズのおく上にアフターバーナーIIがあるらしいです
カラーページ
↑(神奈川県 鴨志田隆君)

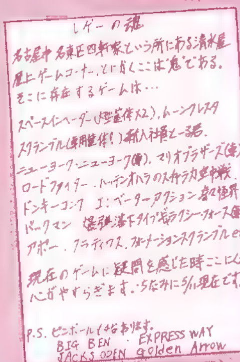
❖突然だが、今私はアルファックスZを探している。26thZというタイトル画面だけではどー考えてもアルファックスと読めないイカしたゲームだ。
エクセリオンを思わせるナイスな操作感覚。まねき猫を取るとなぜかパワーアップしてネズミを撃ち殺すと1upだ(やった!)。
面クリア後には、いん石をよけるだけの楽しいボーナスステージが待っているぞ!けなしてるみたいだけど本気で探しているのです。1台くらいはインカムを無視しているとしか思えないデンジャラスアンドクレージーゲームをゲーセンに残してほしい。けっこー暇つぶせるし。
(岡山県 大谷勝君)

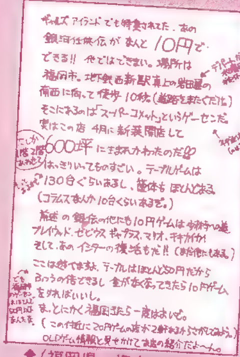


↑(栃木県 ZIL君)★新入社員なのに、よーやるよ。社会不適応性100%!

❖全国に3台しかないと言われているアイレムの大型3Dシューティング「バトルバード」。実は、そのうち1台が愛媛県西条市にあるのだ!
最後に確認したのが去年の5月なのだが、西条市の方、R11ぞいのゲームセンターにまだあるかレポートしてくれないだろうか(西条市でR11ぞいのゲーセンはここだけ)。
(香川県 CGC一斧於君)
★私、池袋と新所沢で2回見たことあるぞ(もう1回見たら、確率的に死んじゃうかもしんないなあ)。

❖空手道!!そぉ、あの6年ほど前の超有名なデコのゲームだ。あの顔面アップに妙な殺気を覚えたものだが、かつて私はこのゲームにとりつかれた(なんか悪霊的なものを想像してしまうなぁ…㊥)。当時、私はみずから「北斗の拳」と名付けたパターン(飛び横蹴り・中段突き・飛び横蹴り)により対戦者を3秒で倒すことができたが、8段以降は通用しなかった。
新しい必殺パターンを見つけられぬまま私は受験生となってしまい、ゲーセンから足が遠のいている間に空手道は姿を消してしまった。そして私は3年前からそれを探しているのだが、京都でも東京でもいまだに見つからない。
だが、どこかにそれはあるはずだ。全国のゲーマーよ、空手道の情報をくれ!たのむぅぅぅ———。
(京都府 古人君)
★思えばトリオザパンチの原典かもしれぬ。それにしてもこのコーナー、なにやら盛り上がってきたようである。なんだかよくわからんけど…。


レゲーの魂
名古屋市 名東区四軒家という所にある清水屋屋上ゲームコーナー。とにかくここは"魂"である。そこに存在するゲームは…
スペースインベーダー(大型筐体×2)、ムーンクレスタ
スクランブル(専用筐体!)新入社員とーる君、
ニューヨーク・ニューヨーク(筐)、マリオブラザーズ(筐)
ロードファイター、トーテンオハラのスチャラカ空中戦、
ドンキーコング エレベーターアクション 超人類
パックマン 爆弾落下タイプ筐ラクシー・フォース(筐)
アポー、フラディウス、フォーメーションスクランブル etc
現在のゲームに疑問を感じた時ここにくると心がやすらぎます。ちなみに5/11現在です。
P.S. ピンボールもあります。
BIG BEN EXPRESS WAY
JACKS OPEN golden Arrow
↑(愛知県 大竹克之君)


ギャルズアイランドでも特集されてた。あの銀河任侠伝がなんと10円でできる!! 他ではできない。場所は福岡市。地下鉄西新駅真上の岩田屋の南西に向って徒歩10秒(道路をまたぐだけ)
そこにあるのは「スーパーコメット」というゲーセンだ。
実はこの店 4月に新装開店して600坪にうまれかわったのだ!!
はっきりいってものすごい。テーブルゲームは130台ぐらいあるし、筐体もほとんどある。
(コラムスなんか10台くらいあるぞ。)
前述の銀伝の他にも10円ゲームは多数。
ブレイゾド、ゼビウス ギャプラス、マリオ、チキチカイカイ
そして、あのインターの復活もだ!!(まだ他にもある。)
ここは繁盛してますよ。テーブルはほとんど50円だから
ふつうの倍できるし 金がなくなってきたら10円ゲームをすればいいし。
ま、とにかく福岡きたら一度はおいで。
(この付近に20円ゲームの店が2軒あるからさがしてみよう。)
OLDゲーム情報と見せかけて 本店の紹介だよ～ん。
↑(福岡県 坂本一樹君)

↓(岡山県 ほんだみらさん)
★な、なんだこのノリは…。

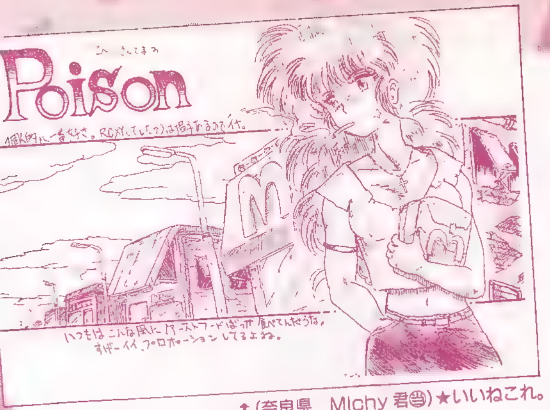


燃えよ青春



カラーイラスト特集に感動した。私の作品は没ったが、その悔しさを吹き飛ばすほどの素敵なイラストが多々あったからだ。中には、なぜこんなのが…というのもあったが、そんな憤りも消し去られ、ただ感動が残った。――自分の作品をテレカに、そんな夢破れた男の願いは、せめて自分の選んだ作品が採用されんことを。…そして私の心は、次のチャンスへ。

（千葉県　U. Soldier Jun君）



↑（奈良県　Michy君㊥）★いいねこれ。

あのひとはもう思い出だけどー♪

☆最近、初めて自力であるゲームをオールクリアできたのでペンをとりました。

エア・バスターと題されたそのゲーム、「サンダークロスに似てるな」というのが友人との第一印象でした。

しかし、この手のゲームは嫌いではないので2人で同時プレイしました。意外と取りにくいパワーアイテム、グリグリ動き回るミサイル、音だけのバスターフラッシュ…とまどいながら1面を越え、2面の高速スクロールで曲がりきれず2人ともゲームオーバー。「メカッ速い…」友人中村は宣伝に毒されやすい性格でした。

彼との競争が始まりました。2人ともコインを入れる度に腕は上がっていきましたが、4面最初で難関にブチ当たりました。敵の発射する弾が異様に速いのです。あまりに態度がガラリと変わるのでこの現象を下剋上と呼び、友人と様々な憶測を交わしました。

「これ以上は見てはイカンということでは…」「いや、これが実はエンディングで、作戦は失敗に終わるというストーリーなのでは…」

ヒントは横に置いてあったグラIIIでした。自機の強さで敵の強さが決まる…こんな簡単なことを見落としていたのです。パワーアイテム（P）を2つしか取らないという作戦をとることにしました。そして4面…「やった!!」2人とも歓声をあげました。下剋上は解除されたのでした。

それからまた鍛練を繰り返すこと約1週間、飽きてクラックスや1941をはじめた友人を横に、ぼくは1人で第2の難関、「最終面」に立ちふさがれたのでした。

ゲーメストの攻略を待とうか…とも思いましたが、今回は下剋上とは違ってプレイヤーのテクニックを試しているのだと結論を出し、一発完全燃焼作戦に踏み切りました。つまりエア・バスターのプレイを1日1回とし、その1回にすべてを注ぐことにしたのです。

そして友人たちの見守るなか、僕は遂にALLクリアすることができたのでした。

「やったぞ!」「すげー!」様々な歓声があがり、僕自身震えながら「やっとクリアしたんだ…」と静かに思いました。画面が暗くなりスタッフロールが出た時、僕はガッツポーズをしながら今までの難関との戦いに思いをめぐらしました。

今ではそのゲーセンのAIR BUSTERはもうなく、違うゲームに変わってしまいましたが、今でもそのテーブルのコンパネを見るとあの時の感動が思い出されます。

（北海道　伊藤英之君）

★攻略がのせられなくてゴメン。でも、この手紙をよめば先に進める人がいるんじゃないかな？



↑（千葉県　上室夜一君）★ドラゴン族の王子なんだぜっ。成長したらどーなるんだろ？

いつかどこかで感じられれば

☆私の話、ちょこっときいて下さいまし。変だけど。

4月号のVGM担当さんたちの話の中に「ゲームで泣くという感情までは仲々到達しないけど今後はそれを目指したい」ってでてましたけど、そんなことないと思います。

女性ゲーマーなら感情移入が激しいっていわれたらそれでおしまいだろうけど、この私も実際、異常と思われるほど愛したゲームがあります。

ルールとかシステムとかそんなんじゃなくて、ストーリーからうかがえる"彼ら"の心情にひかれたのです。私がどんなにやりこんでも、決して3面以降行けずじまいでしたが。

そのゲームで知り合った2人組に、初めてゲームクリアのEDをみせてもらった時、なぜかしら涙がどっときたのをおぼえています。

ただ単にクリアするのがゲーマーとしてのゲームの見方でしょうか。それではゲームがかわいそうです。思えば5年前、はじめてグラディウスをクリアした時に思わず涙したこと、いつか誰かがどこかで、ストライダー飛竜しかり、パワドリしかり、それを感じ取っていて素直になれば泣けるんです。

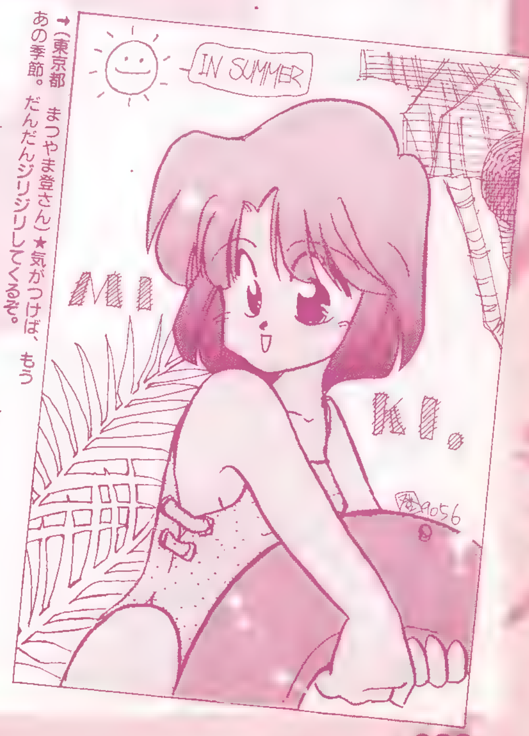
真剣に考えれば、冷たい、ソフトをうめこまれた機械に心を奪われるなんてバカに思われるかもしれません。だけど今まで生きてきた中、人生山あり谷ありだったとすると…と思ってもらえたら…うれしいです。

そんな私がどんなものよりすきなゲームは、ニンウォーリアです。

本当、変な奴らでした。

（大分県　九頭龍騎さん）

★この手紙、これ以上コメントの必要ないよね。でなきゃこんなページ読んでないって！



↑（東京都　まつやま登さん）★気がつけば、もうあの季節。だんだんジリジリしてくるぞ。

こちらこだわり派



最近、社会人ゲーマーの投書をよく見るが、かく言う私も社会人。そんな私の楽しみは出張先でゲーセンを探すこと。ゲーセンを求めて見知らぬ町をさまよい歩くのだ。もしくはデパートのゲームコーナー。近所にあまりないニューゲームに金をつぎこんでしまうのが玉にキズである。（普通そこまでするかー！）

（千葉県　寺本真一君）

◆1人つっこみ男 継続画面を考える

☆最近のゲームは難しい。中には1コインで1面もクリアさせてくれない鬼のようなゲームもあるのお。

当然、私のような爆激ドヘタ野郎はコンティニューにたよって先の面を拝ませてもらっているのだ。が、そのコンティニュー画面も今や私のゲーム評の重大な位置を占めているのだ（なんか近ごろイキがっているぞ）。

コンティニュー画面といっても、ただ真っ黒画面で数字のカウントダウンだけではポイント低いぜベイベー。要はイカにしてプレイヤーの継続意欲をかき立てるか、それが一番のポイントだぜよ。

例としてはあのアルテミスの女の涙だ。あの状態でコインを投入しないとプレイヤーは鬼畜のごときスピリッツの持ち主と思われることだろう。しかーし、あれは女性プレイヤーや、私のような硬派熱血メンには通用しないのだ（笑わせるな）。

だが、硬派のあんちゃんもこれにゃー参ったというコンティニュー画面があった。

それが血しぶき舞うぞ男のロマンのテクモのゲームである。忍者龍剣伝はスゴイぞ。よくあるパターンだがカウントダウンと共に縛りつけられた忍者に天井からノコギリが迫ってくるヤツだ。当然、金を入れないとプレイヤーはあわれにも悲鳴と共に臨終だ。（どすこいどすこい!!を忘れとるよ㊟）

ああ、これほどまでに罪悪感を持たせるムゴヒゲームがあっていいのか！（いいってば…）初めて見た時は夜、フトンの中でうなされてたのだ。

ワイルドファングに至っては、カウントダウンと共にバケモノの大口にかみ砕かれてしまうというナッシング的なヤツである。これでコンティニューしないヤツは人間ではない（おい…）。

最近ではカプコンのファイナルファイトのコンティニューがけっこーグッドであるが、ダイナマイトの火を消そうともがく3人が笑っちまうので、いつのまにかカウントが終わっていた、なんてことがあるぞ（おまえだけだよ）。

極めつきはなつかしのサイコソルジャーだ。じつは初めてプレイしたとき、例の「もっとやってよー」がどこから発せられたのかわからず、ソバに貼ってあった源平のポスターを見ながら1人で慌てていたのだ。怖かったぞ。

まあコンティニューもゲームの重要な一部分であるから、これからいろんな趣向を凝らしてくれるとうれしーでーす。

……みたいな。

（長崎県　斜め横断を許さない男・W.K.君）

★Wit'sのコンティニューなんて2秒しかないんだぞ。（絶対にまにあわないのだ）



↑（大阪府　単気筒君）★毒薬は、口に甘い。

◆否定するだけではじまらないのだ

☆アイランドには、時々「マスコミや専門家の批判」に対する反論が載っています。面白い意見が多くて楽しいのですが、少し気になったことがあります。

例えば「ゲームをやっていると虚実の区別がつかなくなる」という意見に対して「そんなことは絶対にない」という反論があることです。私は専門家じゃないから本当はどうかわかりませんが、批判に対して「絶対に」違うと言うのはマズイ。

世間の人が原発を信用しないのは、「安全でない」という専門家の人がいて、また実際に炉心溶融しかかった前例があるからで、この場合電力会社の人の「原発は絶対に安全」という言葉はまったく説得力を持ちません。

原発とゲームとは違う問題ですが、批判する人の意見を素直に（冷静に）聴く姿勢も大切だということがわかっていただけたでしょう。

といって、批評に黙っているだけでは能がない。世間の人々は、そういう言葉を深く考えずに自分の意見にしてしまうことがあるからです。では、どうするか？

以上なんだかんだ書きましたが、とにかく、人の意見をちゃんと聴く精神は失いたくないものです。

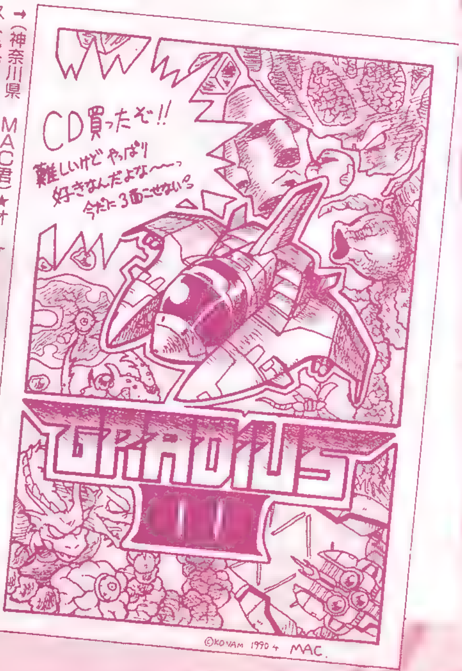
…と言ってるうちに予備校生になってしまった。さあ、明日から「日々是ゲーセン」だっ!!（爆笑）。

（神奈川県　〝闘うゲーマー宣言〟NIKORAI君）

★君は鋭いっ。アツくなっては負けなのだ。



（千葉県、パケット・M君）★ありがとね。



→（神奈川県　MAC君）★オーケストラ版もなかなかいいっすよ。

大芸道

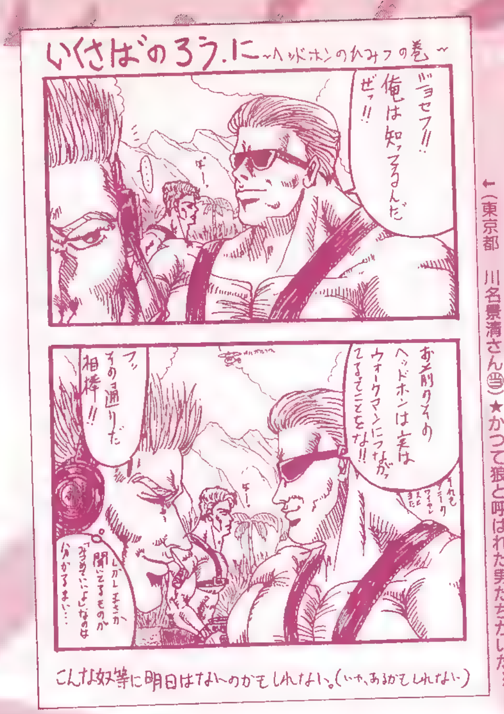
七夕（たなばた）をセタと読んじゃう人もいる

わけないっつーのAIM

☆恥ずかしい…短冊をそのまま送ろうとしたら、郵便局の人に「このままじゃ折れるから厚手の紙かなんかで包んだほうがいいですよ」と言われただけならまだしも、書いてある文を見た瞬間ちょっとおじさんの顔色が変わり、「おお、世の中にゃこんなバカがいるぞ」とばかりに他の局員の人にまで見せ回ってくれやがるのです。かんべんしてくれ〜。ここまで恥ずかしい思いをして載らなかったら、私は一体何ものでしょう。お願いですから載せて下さい……なんか急激に、やっぱり載せてもらわないほうがうれしい気がしてきたなぁ。

（大阪府　AIM君⑲）

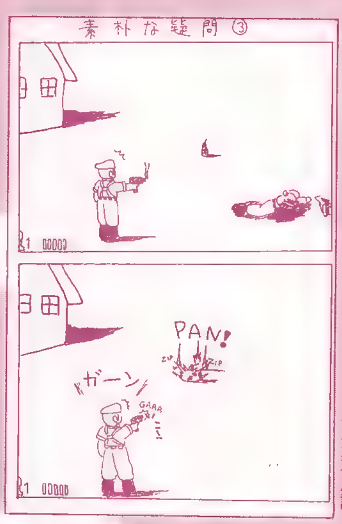
★苦労に免じてテレカをあげるとしましょう。それにしても大道芸の題字を募集してるって言ってんのに来たのが1枚！1枚!!なによそれーふんとにもう。笛吹けどおどらずとはこのことと言いつつひつこく続けるのだ。よろしくひとつたのむよー（グチ大会になった）。



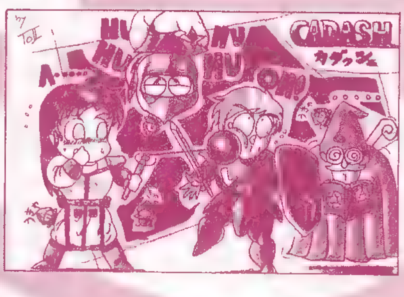
←（東京都　川名景清さん⑲）★かつて狼と呼ばれた男たちがいた…。



→（石川県　表ちえるピー君）★やってくれるぜ…。

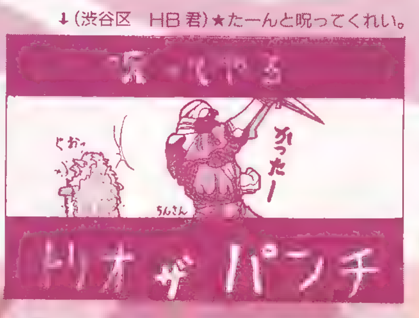


←（静岡県　Windy君）★な…なんか不思議。



→（広島県　TO・II君）★しまった、カラーだ…もったいない。

↓（渋谷区　HB君）★たーんと呪ってくれい。



いきなしぽえむ!!
しかも2連壮!!

ハガーの詩

いつでもどこでも市長さん
がんばれぼくらの市長さん
そうだ　私は市長さん
何をやっても許される
スチールパイプでゴミ箱壊し
中のダイヤを独り占め
日本自動車見つけたら
気付いた時にはスクラップ
ガイやコーディ　邪魔するな
娘はワシが救い出す
アンドレJr.がなんぼのもんじゃ
ワシが1番えらいんじゃい
納税申告はお早めに

闇の中に、男がひとり。
BEFORE
〜ストライダー飛竜より〜

不快指数の塊のような重い空気の中、俺は泥沼の眠りから浮かび上がった。人の気配。闇に生きる者の性は、いつも意識にはお構いなしだ。ノブが回り、馴染みの顔が現れた。

「ヒリュウ?」

国籍を判然とさせない訛りの日本語。相変わらずだ…。

名は"フー"。無論本名ではなく、関する一切の事柄が不明なことから誰言うとなく"フー（誰）"と呼んでいる。ストライダーズただ一人の連絡人である。

「探シタヨ。コンナ蒸シ風呂ノ中デヨク眠レルモノダナ…」

申し訳程度に回転する換気扇を恨めし気に見やりながら、奴は汗だくで呟いた。俺にとってはこの声のほうがよっぽど暑苦しい。俺は上体を起こした。もう眠れはしな

もう誰にも止められない…!

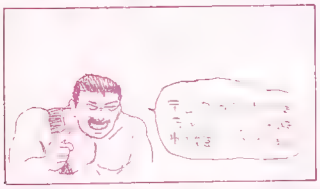
つっこみ三昧

ガガー「ナンシーより…「了解」
皆さんもやってませんか?「ナンシーいぢめ」。
（埼玉県　LED＝㊢㊔君）

毎月不思議に思うんですが、編集後記下の漢炎剣氏とは一体誰なんだろう。
（羽村町　よこにゃんさん）

↑本人（漢君）以外全員気付いてたよーん。（ヒドい編集部…）

G－LOCはネーム入れにQの字がない。セガめ、これは俺様に対する挑戦かッ!!
（北海道　アクアマイザー QQK 君）



（北海道「まともな絵で載れない」(大亞門君)

浪人するとこーゆー所へ投稿したくなるのは、なぜだろう。
（奈良県　4月にはいって4回目の紗那君）

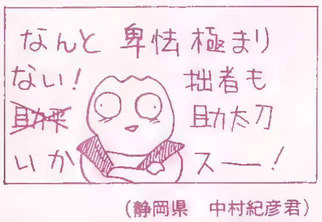
↑地磁気の影響じゃないかな。

関西人はフタがあかないときは「あけへんわー」と言います。
（編集部　からっきい君）

↑"明編話"というタイトルの本はどうするのだろう…。

私はゲーメストが好きです。だから言わせてください。テクナートの宣伝のマンガは下品です。人間の健康な生理に対する**邪悪な挑戦**としか思えません。
（岡山県　M・H君）

↑いやっそのたうり。(広告主になんてことを)



（静岡県　中村紀彦君）

↑今月からつっこみ三昧に限って㊕はバクコール㊕になるのでよろしくご承知おきを。



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★……ってね。

アンドレGの詩

体力一番　アンドレG
ハガーなんかは目じゃないぜ
ヤツが戦う市長なら
オレは空飛ぶ肉ダンゴ
受けよ本場のパイルドライバー
ハガーの頭をカチ割って
ヒッププレスで地獄行き
オレのヒップは10万気圧
我こそは　ハイパーミラクル
マキシマムデラックスロイヤル
グランドスペシャルクレイジーゴールデンチョチョシビリメガヘビーウェイトプロレ
チックモンスター
アンドレGだあ!

（2作とも　北海道　G I 君）
★これで本当に市長が年間ベストキャラになった日にゃ、ちょっとノーフューチャー…。

いだろう。
「任務か?」
「ホカニ何カアルノカ?コンナ所マデ遊ビニキタワケジャナイヨ」。減らず口を叩きつつ、奴は続けた。
「今度の任務は格が違うぞ。心して聞くんだな」
「…?」。奴が今までこんな口調で話したことはない。訛も消えている。漸く膜を被っていた五感が蠢き始めた。
「任務―特A級ストライダー"飛竜"は、"冥王グランドマスター"を消すべし」
「!!」
グランドマスター…忽然と世に現れ、たった5年で全世界を征服した謎の男。自らを「冥王」と名乗り、そのあまりに苛烈な統制は人類の生そのものを奪いとった。民衆は己が頭で思考することすら失いかけている筈、一体誰がこんな依頼を…。
俺の顔に走った微かな動揺の色を見逃さず、からかうようにフーが言った。口調は元に戻っている。
「怖イカ?オ前ニモ表情ハアルノダナ」
「ふん。感情はとうの昔に捨てて去った筈だったがな…だが恐怖などではない。戦いへの歓喜とありあまる緊迫感、しかも相手は飛び切りの大物だ。血が騒ぐのさ」
「忍者ノ血カ…」わかっているといった顔付きでうなずきつつ、奴は呟いた。
「よせ。俺はストライダーだ。太古の奇術師と一緒にされてはかなわん」
「シカシオ前ノ中ノ血ハ、ドウアガイテモ消エハセンヨ。オ前ハショセン暗躍者。戦イニ生キ、戦イニ倒レル定メノ男…。ソノ血ガナクテハ生キルコトハ出来ン。悲シイ性ダナ…」。この男に珍しく、言葉に情が入っている。が、そんなものはどれほどの価値も持ちはしない。ことに俺たちストライダーにとってはだ。
「知ったような口をきくな!用件はそれだけか!」。俺は吼えた。俺は俺の意志で動く。下らん他人の情など邪魔なだけだ。大仰に奴が肩をすくめる。この軽さはどうも俺の肌には合わない。
奴は懐から親指大の黒い物質を取り出した。静かに机の上に置く。
「サイファーノ増幅ユニットダ。ソイツガ有レバ50センチノ鋼板トイエドモ、紙同様ダソウダ。奴ラノ軍事力ハ想像ヲハルカニ超エル。ソレデモ無ケリャ成功ハオボツカナイトサ」
濁った口笛で俺は答えた。本部の科学班は相変わらずとんでもない物ばかり生み出しやがる。紙同様とは豪快な話だ…。
「明日午前零時・ロシア帝都潜入カラ任務開始ダ。潜入ト同時ニフライングモスクマンノ回路ヲ狂ワセ、物資ヲ輸送サセル。本部ニデキルノハ、ソコマデガ限度ダ」
「上出来だ」。相当気を使っている。さすがに大仕事である。せいぜい派手にやらせてもらうとしよう。
「念ノタメダガー」。ドアに手をかけつつ、思い出したようにフーが言う。「コレダケハ言ッテオクー」
「『命に代えても任務だけは遂行すべし』―か?」
奴の決めゼリフ。皆まで言わせず俺が後を継いだ。奴は苦笑を浮かべつつ、ドアの向こうに消えた。
最終チェックに取りかかる。チェックといってもサイファーのプラズマ粒子圧縮装置を点検し、登行器を研ぎ直す程度だ。
ふと、戦闘服に眼が止まった。手に取り上げる。胸に赤く「飛」の一文字。
血の赤だ。
この任務が俺の墓場かもしれない。胸のうちで呟く。いつもこうして生きのびてきた。
（忍者の血か…）何とはなしにフーの言葉を噛みしめる。苦く、切ないものが不意に胸に来た。生の味という奴かもしれない。
何の感情もなく、何の光景も浮かんで来はしない。闇の性。そんな言葉が脳裏を掠め、消えて行った。
「寒いな…」無意識に漏れた一言。明日はペテルブルグだ…。
（神奈川県　CYC君㊕）

★「ゲームでは任務上、飛竜は正義の味方っぽいですが、ストライダーというのは『どんな依頼にも応じる戦闘・暗殺・諜報のプロフェッショナル』で、つまり善悪関係なく引き受けるってことなんですよね…。一般に飛竜はヒーローと思われがちですが、"ストライダーとしての彼"を支える非情の哲学みたいなものを僕は書きたかったのです」
なかなか（かなり）いい味出してると思いました。

1990.8

1990/9月号　90年7月30日発売

調子にのってたオヤジが、もんどりうって倒れたんだ



CONTENTS

《東亜のひみつ♡》

「個人的に隠れキャラなどは大好きなんです。スラップファイトを作っていたところに、すでに飛翔鮫、究極タイガーの構想はありました。

撃ちまくり、よけまくる快感を追求すると、ショットとボンボーという形に落ち着くんです。ボンバーでまとめて吹っとばし、ストレスを解消してもらおうと思って作っています」(特集より)

だーあつくるしい表紙。といっても例によって、色印刷ではわかんないけど、夏のいちばん暑いころにできてきた表紙見本を見て、編集部のほぼ全員が「どぁ———」とあえいだというクライシス2050的いわくつきの代物。真っ赤な地面の上を燃えるような色の戦闘機が飛び、その下でボンバーが戦車を紅蓮の炎に包んでいる…という…死ぬ…。

まあしかし内容のほうは快作雷電攻略に、ねらったかのよーに東亜プラン特集とかなり熱い(もーいー)。当時は目次の横でバイオ君が全身にサービス部の商品をくりつけて宣伝している写真がのっていたのだが、(なかば名物と化していた…ちなみにこの号が「白マド」。) 商品が増えるにつれて装着するアイテムも増し、どんどんサイバーになっていくのが笑えた…。

2つ前の47号からアンケートハガキに「あなたのご意見ご自由に!!アイランドへの投稿もどーぞ。」とペンネーム欄をつけたので、短かい投稿が多くなってかなり助かった。特につっこみ三昧は、まずネタに困るということはなくなった(ミス指摘コーナーのネタが増えても、あんまりうれしくないなあ…)。

〔393P.〕「君が世界一だ！ワールドカップは熱い。かく汗の量がハンパじゃない(どうも今回熱さからはなれられんなあ…。ちなみに目次アオリは「ますます熱い　ゲーメストアイランド」でした)。

ねらったのかどうかしらんが、この号は妙にインクが濃くて、イラストがまっくろけになってしまっている。印刷で出るだろうか…?

〔395P.〕レゲーは完全にカルト&マイナーコーナーになってしまった…。

〔396P.〕下『ちぇっく!!』…これが歴史の教科書にものっている　バニフォ争乱・我が後に敵はできる事件　だ!!

ボツはいやだっ!!〈骨頂編〉

ナチュラルアイランド

★見てるだけでトリップできる、というドラッグ効果を持ったイラストを集めました。もうクスリもキカイもいりません。アイランドのワニの領域、とでもいいましょうか。



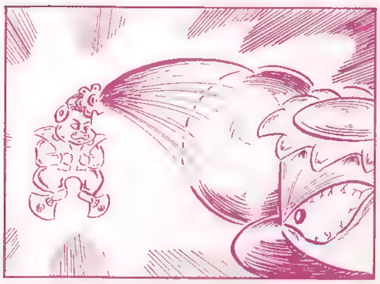
▲山形県　きんとん君



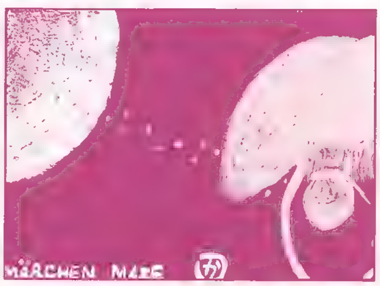
◀群馬県　斉木了君



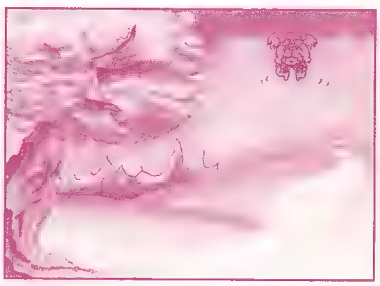
◀大阪府　松本滋晃君



▲大阪府　松本滋晃君



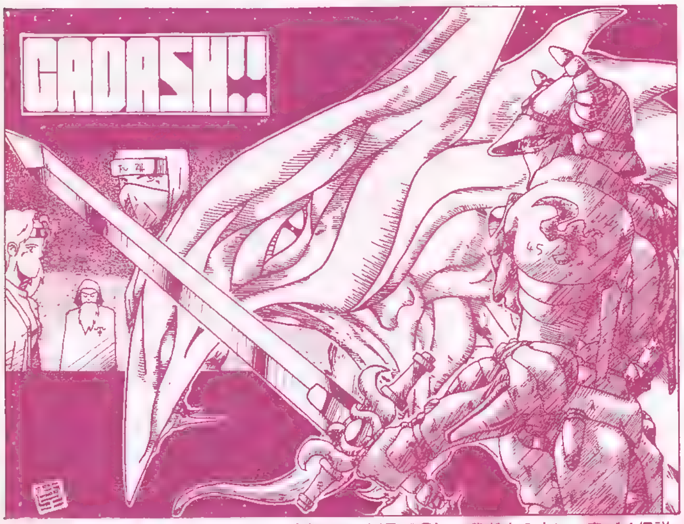
▲大阪府　かたゆすな君



▲滋賀県　ナゾノヒデヨシ君

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

ア・イ・ラ・ン・ド



↑（渋谷区　HB君⑲）★我が血の中に、息づく伝説。

君が世界一だ!!

ザ・テーカン・ワールドカップ

☆私のゲーム歴の中でも、最高に燃えたゲームはなんといってもテクモのワールドカップ（'86）である。最初はただサッカーが好きで始めただけだったが、あっという間に私はワールドカップの世界にのめりこんでしまったのだ。

トラックボールにキックボタン1つであらゆるプレイをおこなえる単純さ。ゲームバランスもなかなかよく、1、2回戦はわりと軽く突破できるようにしてある。3回戦も敵の足が速くなっただけなので、私も何回目かのプレイで勝つことができた。

しかし、4回戦でカベにぶつかった。プレイした人ならわかると思うが、キーパーがやたらに腕がいいのである。きっとモデルはイタリアに違いない。敵ながらあっぱれとしか言いようがなかった。

しかし、そのキーパーも敗れる日がきた。ある日、左からぎりぎりゴールに近づいて打ったセンタリングは強烈なスピードでキーパーの脇すれすれをぬいた。そしてがらあきのゴールにヘディングシュート！　あの時は思わず「やった！」と叫んだ覚えがある。この試合はその1点を守りきって勝った。

それからはかなりのペースで進むようになり、決勝戦へも何度か行くようになった。しかし、なかなか優勝できなかった。決勝の相手のレベルが高いこともあるが、それ以上に疲れがプレイに影響してきたからである。

7試合分トラックボールを思い切り回していると、さすがに手がだるくなる。血まめがふくれあがってボールにさわるだけで痛くなることもある。高校野球で連日連投するピッチャーの心境がこんなものだろう。ただ、ひたすらトラックボールを回しながらも疲れや痛みに弱気になってしまうのだ。

それを克服するには、ペース配分を考えるしかなかった。たかがゲームにペース配分、である。しかしこれは功を奏し、点差は縮まっていった。

そして、忘れもしないあの夏の日の昼である。私はデパートの屋上でワールドカップをはじめ、なんとか決勝戦にたどりついた。しかし、親指の血まめがつぶれ、その上にまた血まめができるという状態で、痛みがひどくあっという間に2点とられてしまった。いつもならばもう投げていたかもしれない。

しかし、その日はただひたすらトラックボールを回し続けた。びゅんびゅん飛んでくるタックルをかわしているうちに、ふと左上のコーナーにぬけ出たのである。

その瞬間、私は考えてというより長年やってきたゲームの勘でトラックボールを右に弾き、センタリングをあげていた。そしてゴール前の味方にボールが渡ると、ほとんど反射で回転を上に切りかえていた。ボレーシュートがゴールにつきささり、ネットがゆれた…。

1点もとれなかった相手から点をとるというのは、信じられないほどの感動がある。私はそれに元気づけられ、指の痛みも忘れてプレイを続けた。まもなくもう1点を追加して、同点にした。

もちろん敵もじっとしていたわけではない。すばやい動きでマークをはずし、1対1となればどんどんシュートを打ってくる。それをとめるのは、やはりゲームで培（つちか）った勘しかない。シュートされた一瞬にボールの方向を見切って、キーパーをその方向に飛ばすしかないのだ。

時間は残り10秒を切っていた。私はものすごく興奮しながらもセンタリングを正確に真横に飛ばした。3点目。

もうほとんど時間はなく、まるで相手のあせる姿が見えるようだった。

そして、タイムアップ。優勝だ。

私は、わきあがる感動と胸の動悸を押さえつつ、今までの長い戦いを思い出していた。少しの間、ぼーっとしていたと思う。その後、トータルに優勝したが、やはり初めての優勝の時の感動には忘れられないものがある。

かといって、ワールドカップは1回優勝したら終わりというゲームではない。選手の動きは毎回違うし、完全な必勝パターンはない。油断すれば4回戦あたりで負けてしまうことも多々あるのだ。

かなりロングヒットした作品だったが、最近はあまり見られなくなってきた。残念だ。しかし、間違いなくサッカーゲームのNo.1であると、私は思っている。

ハーフライン近くからロングシュートで決めたこともあれば、キーパーと重なりながらも決めたこともあったし、まぐれでバナナシュートが決まったことがあった。冬なのに汗だらけになったり、気づいたら血まめがつぶれ、手が血だらけになっていたプレイもあった。

私にとって思い出が数しれずあり、ほんとうに燃えさせてくれたゲームだった。そして長いゲーム歴の中に、これだけ興奮させてくれるゲームがあった事を幸せに思いたい。

（長野県　バナナシュートのやり方教えて君⑲）

★こちらの体まで熱くなるような、いい手紙ではないですか。君に心から燃えるゲームはあるか!!

がぶりよりゲーマー人生



絶対コンティニューしたくないゲームがある。1コインでどこまで戦えるか、試したいのがある。たとえ最終ボスでやられても、涙をのんで席を立つ…。

飛竜や空牙、F・F(ファイナルファイト)、E-SWAT…これらは永遠に「ああ、やりたい!」と思える。彼らとはいつも、真正面から戦いたい。

(埼玉県 OGI君)



→(山梨県 不良番長K君)★できることなら、好きなことやろうぜ。

こよなくコナミを愛するワタシ

☆うぉーっコナミ特集だぁ! うれしーー! パロディウスだ、エイリアンズ、トライゴン、TMNTとAMショー以来ナイスなものばかり。去年コナミは静かだっただけに、超うれしー。

パロディウスのセンスには本当に脱帽。演出がすごくいい。細かい所(特に最終面)まで凝ってるぜ。それにグラフィックもすごく細かくてきれいで、見やすい。VGMもきてるし、シューティングとしてもよくできてると思う。今年のゲーメスト大賞でのコナミの活躍が楽しみだ。

それにしても本当にコナミは演出の仕方がよい。ゲームに直接関係ない所までも凝っていて、遊び心をくすぐられます。VGMも、ノリやカッコよさだけでなく、画面や内容にあった曲なので、立派に演出効果していると思う。

そこで、グラIII、パロはもちろんエイリアンズ、トライゴン、クライムFを1本のビデオにしてほしいのです。じっくり見たいし、特にムズいグラIIIは攻略に役立つ。

それから、前記のものに加えてMIA、クオース、ザ・ハスラーのCDを出して下さい。お願いします。

最後に。ファンだからほめるのでなく、自分が本当にいいと判断したからファンになったのです。特にコナミは超個性的だし。コナミさん、これからもガンバって下さい。

(山梨県 〃ちちぴんたって何?〃ディン&ドン君)

★みんなの「これがいい!」とか「いかん」のお手紙、いつでもお待ちしてるぜっ。

貧乏ゲーマーの心の叫びを聞け!

☆待ちに待った5月21日がやってきた。おもえば3週間前、レコード店でファイナルファイトのCDを予約して以来、この日まで俺は悲しい位みじめな生活をしいられた。

当時、俺のポケットマネーは実に4000円のみ。CD代を差し引くと、たったの500円で、ずばり3週間もの間しのがねばならなかったのだ。日課のメタルホークのプレイ数を極力減らし、ファイナルファイトも最終面でドツボにはまって以来一切練習できず、ゲームセンターの前をただ通り過ぎるだけの日々がどんなにつらかったことか。

そして今日は5月21日、発売日だ。俺はそそくさと下校し、ようやくCDを手にしたのだ。お目あての予約特典ポスターももちろんつけてだ。

「長かった…ついに禁ゲームに勝った、貧乏に勝った(なさけねーなー)」

その後、俺は満員電車の中、ポスターをつぶさないようにとたいそうな気のつかいかたであった。

無事家に帰りついた俺を愛猫チャピがいつもよりご丁寧に出むかえてくれた。俺は安心しきってポスターとCDを部屋に置き、食料の調達をしていた。

ややあって部屋に戻ってみると、そこには俺にとって絶対に見てはならないものが散らばっていた。それは、見るも無残なポスターの残骸ではないか!!

〃OH! MY GOD〃

腹をかかえて泣き出してしまいそうだった。なんとうちのバカ猫は、ポスター類を見るとひっちゃぶいてしまう恐ろしき生物なのである(マジ)。

忘れていた…迂闊だった…。

俺は自分の城で首をとられた気分だった。日本車を壊されたごとくガックリとうなだれる俺を見て、兄貴が「そんなもん、たかがゲームのだろ」と言った。

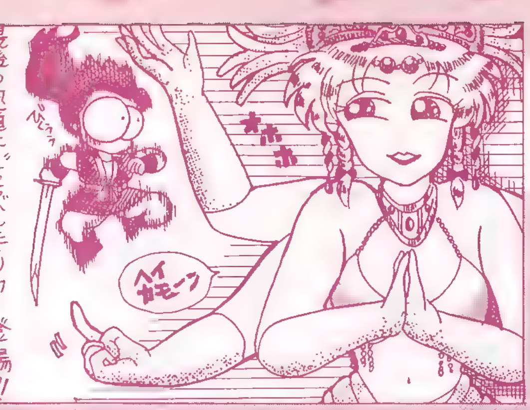
ムカッ!

「たかがゲームだとお? ふざけるな、ゲームってのはだなあ、ゲームってのは…」

しかし俺は思った。所詮ゲーマーでない兄貴にいくら言っても無駄だろう。俺は兄貴に「そうざんしたよ」と言ったあと、さきほどの怒りがどうしようもない悲しさと虚しさに変わっていくのを感じながら只一人たたずんでいた。

結局、このポスターはゲーマーにとってはお宝なのだがそれ以外の人間には単なるポスターらしい。まあそれはそれで仕方がないことかもしれない。しかし「ゲーマーであればこそ」のこの気持ち、わかってくれー。

(東京都 試験がつらいぜ嵩)



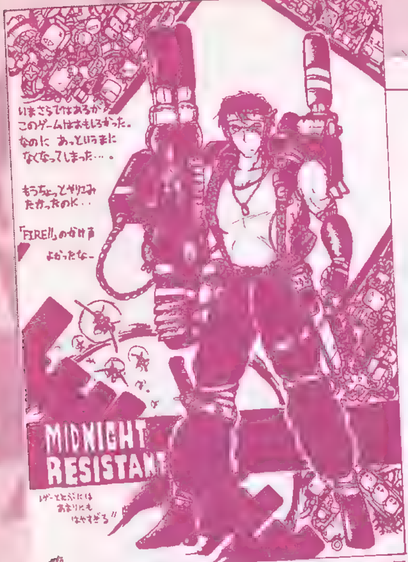
↑(長崎県 ゴエモンさん)★こいつは倒しがいがありますね。



(千葉県 小林邦之こんなのが初投稿(泣)) ★とみせかけてういんびだったりしち。

↓(大阪府 淋駆君)★悪酔いしそうな酒…。





↑（愛媛県　バケモノ師MTB君）★何これひどいころをーお兄ちゃん！うわほえほえーがログセの私はひょっとしてバカ？

レゲエの塊だったらこわいぞ!!

✣レゲーの魂✣

踊る残機がたまらない

✣みなさん、忍者くんをおぼえていますか？そうです、あの魔城の冒険や阿修羅の章のUPLの忍者くんですよ。今のUPLは今ひとつパワーがないと思いませんか？やはりここは忍者くんの続編を作るしかないっ!!と思います。

今はパロディウスだ！にハマったふりをしているが、心のどん底では忍者くんの復活をねがっている「かくれUPL命」の人が君の間近にもいるはずだ。フフフフフ…フが5つ。

（佐賀県　ドドリアグルド君）

✣みなつさあ～ん、いきなり言うのもなんですが、アパッチ3をやりましょうよ。

アパッチ3、すごいよ。もうサンダーブレードとかGロックとか、ぜ～んぜん全く問題にならんほどのパワーをもったゲームなんだから。

どこらへんがスゴいかっていうと、なんたって地平線全体がズガーン！とすべてプレイフィールドなのである。チマチマした1本の敷かれたレールをヒロヒロ進んでいくゲームとは根本的にちがうのである。そして何がおこっているのかわからないほどのハデハデな画面！これを見ずして何がゲームじゃい！まだ新宿に1台だけあるぞ、今すぐGO！

（東京都　襟八真君）

✣チェルノブはある。島根県ではない。どこかというと、それは台湾。昨年行った時、とまったホテルの近くのゲーセンにあった。他にはザ・野球拳とか海外版テトリス、チェイスHQなど、体感ゲームはほとんどないがレゲーは多い。台湾麻雀があったのには笑えた。

（東京都　八木健夫君）

（群馬県　邪琉羅君）

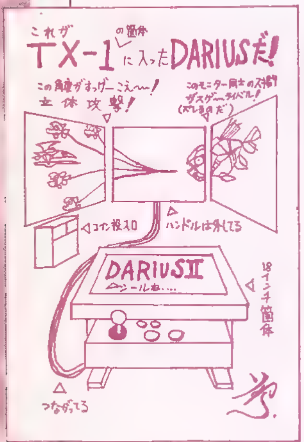


✣先日、4年ぶりに実家に帰って和歌山県田辺市のショッピングセンターに寄ってみた。あるある、ロックンロープ、プーヤン、女三四郎、さらにジービーまである（しかも白黒モニターにカラーセロハン貼りつけた即席カラー）。

まだまだ無名のシロモノもあったが、マイナーで古すぎて覚えきれなかった…。

（大阪府　あしもんがは郵便番号君）

★ゲームセンターがどこも同じになっていく中、この世界のどこかに我々が見た事もないようなとんでもないゲームが生きているのではないか…と、思うのである。



（大阪府　月影武士君）

4月30日、その日は休みの日だったので、僕は近くの(行き)ゲーセンへ行った日のことでした。昼ごろ、二人の店員さんがアップライトゲームを店の中へ入れているので「おや？ニューゲームかな」と思いました。「いったい何のゲームだろ」と見たら、なんとマーブルマッドネス（アタリ・1984年）ではありませんか。ゲーメスト88年12月号で写真を見ましたが実在この目で見るのは初めてです。しかし悲しいかな、回りはみんなニューゲームです。誰1人としてプレイしません。少しガッカリしました。僕も2回ほどプレイしました。一言で「オモシロイ!」！思わず熱くなってしまいました。できればしばらくの間、置いてほしーです。場所は、愛知県。地下鉄東山線の本山駅で降り、4番出口から左にすぐ、パチンコ屋の2Fのテレビゲームセンターに置いています。（4/30日現在）。

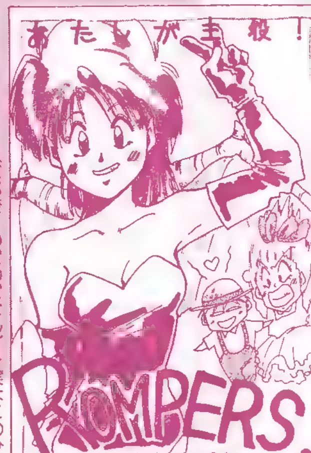
（愛知県　M・O君）



↑（東京都　めめくらげ君）★いわゆるひとつの、ほあっとあ　まっど　ゆにばーす

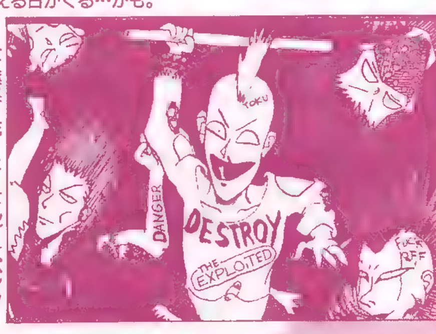


↑（茨城県　すかいぶるう☆さん）★そんな時代もあったねと、いつか笑える日がくる…かも。



→（京都府　のさのざさん）★実はこのひと、見たことないのだ（人じゃないけど…）。

階俊嗣君㊌）★学生ゲーマーは貧乏とのたたかいだ!!　頑張った君にはテレカを送りましょう。



→（千葉県　花・とくさん）★パンクは死なない！無政府家政婦田園調布。

カミカゼ爺さん暁の逆襲!!

☆どうも、ペンネームをころころ変えているのでわからないと思いますが、キチジョウジです。4月号で紹介したうちの78歳旧日本軍じいさんがまたやってくれたのです。

あれから数カ月、じいさんはほとんど毎日ゲーセンがよいです。どんなゲームでもおかまいなし、やるたびにレベルアップしていくこのスーパーじいさんが、ついにこの間、なんと年金で基板を買ってしまったんですヨ！（そこまでやるか――!!(栗)）ハーフ筐台を1台ドーンと置き、さらにグラII、そして当然といわんばかりに鮫^3。（本当はゼロ戦のがいいそうだが…）

もう、じいさんの部屋からゲームの音が消えることはないだろう…。

最近では、日曜日になるとお父ちゃんもゲーセンにくるようになってしまった…。

今、やっているのはパロディウスだ！。親子三代でまわしているのを見つけたら、わらってやってくだせえ。

（秋田県　バンザイ・アタック日の丸君）

★うおお～い本当かぁ～!?ちなみに日本軍に空軍はなかったそうだ。

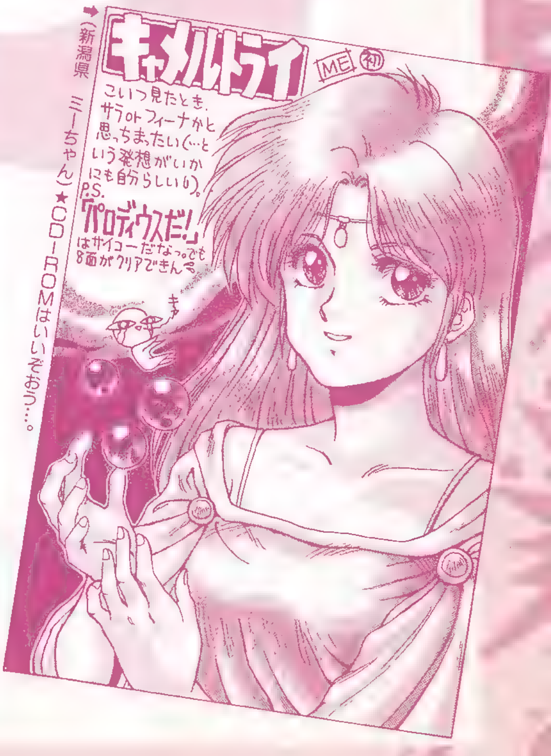
1990.9

燃えよ青春



初めてCD化されたVGMといわれている「ベストオブビデオゲームミュージック」を手に入れました。特にやりこんでいたマッピー、リブルラブル、ドルアーガには猛烈に感動。PSGだけなのに、今の技術を駆使したVGMに劣ってはいないと思う。

（福岡県　Ralpha-Lagard君）



➡（新潟県　ミーちゃん）★CD-ROMはいいぞおう…。

花に嵐のたとえもあるがさよならだけが人生なのか？

☆札幌での予備校通いも3カ月目に入ってしまい、つらい毎日をすごしている中、ヨークマツザカ屋近くを歩いていると、見なれぬゲーセンの店内にアフターバーナーのコマンダータイプが見えた。

これはと思って中に入り、さっそくやろうとレバーをチェックしながら画面に目をやると、デモが何かおかしいことに気がついた。そう、そうなのです。"アフターバーナーI"だったのです。

あまりの驚きのため言葉を失い、しばらくボー然としていましたが、おもわずほっぺたがゆるんでにんまりとしてしまいました。発売直後、IIに改造されてほとんど残っていないABI。札幌にはもうないと思っていたのに。いくら広くてももう絶対ないとあきらめていたのに。

当然すぐプレイしました。9 6機設定だったのですが、9面でゲームオーバー。でも、たまらなくよかった。あの難しさ、スピード感、まだアレンジされていないMUSIC、本当によかった。

しかし、プレイしおわって僕が筐体からおりるやいなや、若い店員さんが電源を消してしまいました。

「一体何事だ!?」と思う間もなく、どんどん店の外へ持っていってしまうのです。どうやら僕が突然プレイしてしまったので、動かせなくなって困っていたようでした。

「えっ!?まさか、そんなこと!!」と思い、その店員さんに「アフターバーナー持っていっちゃうんですか？」と聞くと、「はい」と一言。

「ガ〜〜〜〜〜ン!!」

まだ2回しかやってないのに、まだ9面しか…。

実はABIは、高校1年生の時わずか4〜5回しかやっていなかったのです。

87年の8月ぐらいだったでしょうか、北見のハイテクセガに入ったのですが、僕は部活の地区大会で忙しく、まったく行けなかったのです。

そして9月30日に地区大会も終わり、「ABをやってやるぜぇ———!!」といきごんで行ってみると、すでに「アフターバーナーII」になっていた…。

というとんでもない思い出があるため、ABIは長い間どうしてもやりたかったのです。

それが、やっと再会したのにすぐに別れがやってきてしまうなんて…。筐体がトラックにつみこまれ、その姿が見えなくなるまで見送りました。

わびしい。

なんてさびしいのだぁ———。

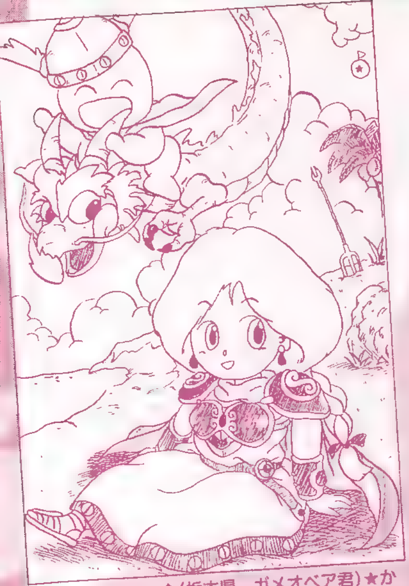
やりきれない思いでいっぱいでした。そういえば去年12月号（No.39）のゲーメストのP.45にABIに関して誰かが手紙を出していましたが、全国に一体何台残っているのでしょうか。もう一度、もう一度ABIに会いたい。生きているうちに。

アフターバーナーIよ、永遠なれ。

（北海道　AIONI-北見のいす君㊫）

★私だって、私だってハレーズコメットに改造されたべんべろべえがやりたいんだあっ!!

ああザビガはどこに。



⬆（栃木県　ガメオベア君）★かわいいからのせちゃう。

皆さん、川村さん元気？ーあ

チェルノブ2制作祈願
闘う原子力発電所度ちえっく!

①よく後ろ向きに歩く。

②バイクに乗りもしないのに、ヘルメットだけ持っている。

③あのエンディングを見て、感動のあまり泣いた。

④チェルノブ2のストーリーや内容を勝手に長々と考えている。

⑤ソ連の事情に異常にくわしい。

⑥「実録！チェルノブイリ」のビデオを持っている。

⑦貨物列車にかかれたチェルノブを見るために「ドラゴンニンジャ」をプレイした事がある。

⑧同じく、ポスターの彼を見るためだけに「シークレットエージェント」をプレイした。

⑨スペシャルメンバーの「チェルノ」だけを目当てに「スタジアムヒーロー」を…。

⑩「トリオ THE パンチ」に出てくる彼をどうしても攻撃できず、ゲームオーバーになった。

⑪原発には絶対反対だ。

⑫バーニングフォースが嫌い(笑)。

さぁーて
あてはまる数が…

0の人…バーニングフォースでもやってろ！

1〜4の人…単なるデコファン。あるいはソ連マニア。

5〜8の人…将来は炭鉱夫か？

9〜11の人…ソ連に亡命すべきだ。

12の人…君は表英昭君か？

（福岡県　出多〝俺は④⑪⑫チェック〞椅之君）

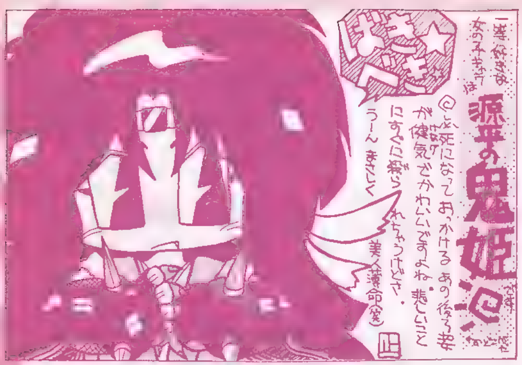
★我が前に敵はなし、我が後に敵はできる…。

こだわり派



セガの広告の「お近くのアミューズメントセンターへ」という一文に目がついた。名前だけ変えればいいというわけでもないが、現状を少しでも改善しようと試行錯誤している業界の人々の努力をひしひしと感じた。というのは考えすぎでしょーか？

（神奈川県　奥成洋輔君）



←（神奈川県　喪黒福造（笑）さん㉓）★全身、インパクト。

期待を裏切らないでほしいのだ

7月号の「筐体の善し悪しがゲームの楽しさを決める」（〝論〟104ページ）を読んで、私も自分の体験をメーカーの皆様に知っていただきたく投稿する次第です。

私は今年の3月まで長野県に住んでいました。行きつけのゲームセンターではきちんと整備された筐体のおかげでプレイ中のトラブルはほとんどなく、調子が悪いと言えば2、3日後にはきちんとなおしてありました。ですから、最近出てきた東京での体験はあまりにもショックでした。

家の近くのある店に行くようになった私は、パロディウスだ！に熱中していました。しかし、レバーが勝手な方向に入りっぱなしになってしまうので店長さんに説明して修理をお願いしました。

すると「ありがとう。うちは修理できる人がいないからメーカーさんが来たら言っておくよ」と言ってくれたのですが、2週間程してもなおっていない。

この間に、何人の人が首をかしげて、あるいは「チェッ」といって去っていったことか。他にもモニターの色の調整が悪くて自機や弾が見にくい台などがあったので、そのことも含めて店長さんに聞くと、「ああ、メーカーさんが来てくれたけど、うまい人はそういうふうに言うけど、うまい人だからなるだけで、普通の人には十分だと言っていましたよ」と言われました。

画面の色はなおっていたけれど、この言い訳はひどいと思いませんか。

結局、その店でパロディウスだ！をやるのはあきらめましたが、実際東京にはこういう店が多いような気がします。

プレイヤーはお金を出してゲームをしているのだ、という事の重大さを、メーカーさんも個々のゲームセンターも自覚してほしいです。



←（千葉県　パケット・M君）★同感ですね（何がだ）。

「人はいくらでも来るから、少数のゲームに通な人たちが来ようが来まいが知った事か」と思わないで下さい。確かにメーカーさんもお店も忙しくて大変と思いますが、私たちの期待を裏切らないでほしいのです。

（東京都　HMX－松本君）

7月号を読んで我々も考えた

今月のいっぱつ!!のゲームセンターとクラブの立ちのき騒動を読みました。未だに「ゲームセンター＝ダサい」と思っている人がいるのですね。東京での経営にはいろいろな社会的問題がからんでいるらしいので、どうこうしろとは言えませんが、一方的にゲームセンターを侮辱した俗物たちは許せませんね。

私はゲームセンターでバイトをしています。とても雰囲気がよく、サラリーマンから子供まで電話を使いに来たり待ち合わせに使ったりと、地域の人々にとけこんでいます。ですからバイトもしっかりやらねばという気にさせてくれます。

これからゲームセンターを本当に〝オアシス〟にするのは私たちなのです。自分の意見がつねに正しいと思い込んでいる大人たちを見て、せめて私たちは1つの考え方にしばられないようにしようじゃありませんか。

（愛知県　岩田章雄君）

難しいのは続編に限らないと思います。ここの所やたらと出た縦スクロールシューティングも、ほとんど敵が堅いわ弾が速いわで、とてもじゃないけど一般人にはまともに遊べるものでない気がします。しかもほとんど個性がないし…。

メーカーは一体何を基準に難度を決めているのでしょうか？　もし、ロケテストの結果のみで難しくするのなら、それこそいい迷惑というものです。一部のマニアのためだけに、一般人が切り捨てられるわけですから。

そもそも「難しい」事と「面白い」事を切り離して考えているメーカーがあるのでしょうか？「難しいから面白い」なんて理屈を通してもらってはたまりません。究極的に言って、「好きなゲーム」というのは「自分が楽しめる＝自力で十分クリアできる」ゲームだと思うのですが。

今のように難しいだけのゲームばかりでは、どれだけの人が本当にゲームを楽しめるのか疑問です。

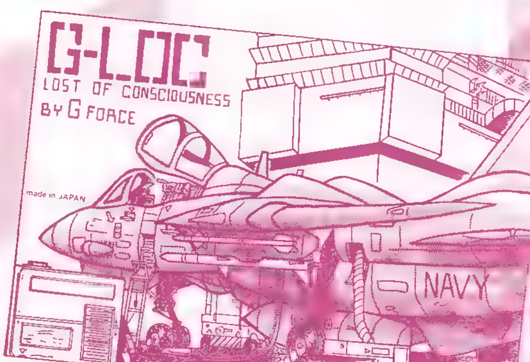
（東京都　Van-Kid君）

ゲームアーティストの方たちが自分たちの本名や写真を出したくないのは、業界というのは秘密厳守第一だからじゃないでしょうか。開発中のゲームのアイデアがもれ、他のメーカーに先に発表されたりするのを防ぐため、なのでは？（アイデアを盗むメーカーも考えものだけど）

しかしアーティストの方も「自分は秘密を守らねばならない業界にいるんだ!!」というポリシーさえ持っていれば名前をかくさずにすむのでは。僕としては堂々とゲーム開発に取り組んでほしいです。

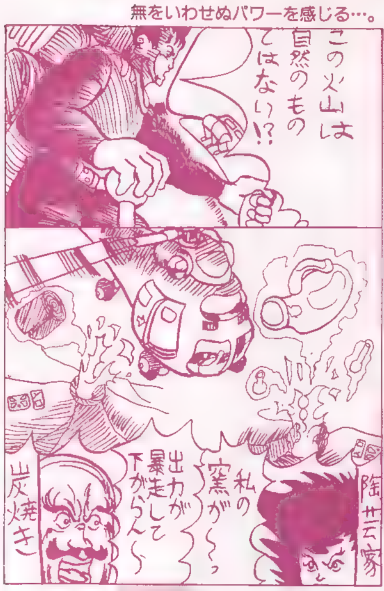
（東京都　UHG－関君）

★さて、あなたはいかがですか？



↑（堺市　海軍名物火の玉りぼんくん）★Gを越える日は近い。

⬇(神奈川県　バビヨンズ君)★有無をいわせぬパワーを感じる…。





⬆(北海道　鬼畜!冷たいと表示しておきながらなまあたたかいビタミンCドリンクを出す鬼自動販売機!!!君)★て、手っちゃん…。



(今月の題字・田楽寺茂助左ェ門君)

マーベルランドの長い1日

パコは〝マーベルランド〟と書かれた、きらびやかな看板の下をくぐった。かわいらしく着かざったロボットたちが手を広げ、パコを歓迎する。

今日は遊ぶために来たのだった。いつも彼に襲いかかってきた怪物(モンスター)たちは、今日はただのぬいぐるみになっている。

パコはふと、あるものを目にした。「マーベルゲームランド」と読める。彼は知らず知らずのうちにそこに足を運んでいった。

中にはパコの見たことのないゲームがずらりと並んでいた。グラディウスⅧ、ワルキューレの神話、テットリスだ! 1999……その中に、パコは奇妙な新製品を見つけた。「マーベルファイト」とタイトル画面にある。

マーベルファイト、、、パコの脳裏に一抹の不安がよぎった。改めて見なおしたが、たしかに「ファイト」という文字が、、、あのゲームのような字体で書かれている。

パコはコインを入れ、ゲームをスタートした。そして、表情をひきつらせた。

さっきパコが入ってきた入口のような所が、「うおおお～っ!!」という雄叫びとともにぶち壊れ、そこからハガーがあの巨体をのそっと現したのである。辺りのロボットたちはボロクズのように吹っとばされている。

ゲームが始まり、敵が近づいてきた。ジャンプだ。パコはジャンプボタンを押した。

「うぃお!」

突然ハガーは自分の半分もない敵にフライングボディプレスをかけた。敵は紙のような薄さになって飛んでいく。

ダストシュート(ごみ箱)があった。あそこをずらせばアイテムが出る。パコはレバーを倒し続けた…が、ハガーは一撃でダストシュートを破壊してアイテムをむんずとつかむ。少し進むと、モグラの船長があらわれた。あいつはダメージ2回で倒せるはず。

「であ――っ」

パコは呆然とした。ボタンを押した途端、ハガーは船長にドロップキックをくらわせたのである。当然、船長は一撃で死んだ。

ワールド1－3…ジェットコースターだ。看板が近づいてくる。だがハガーは看板を次々と拳で打ちくだいていった。しゃがむ、という動作はないようだ。

ここもクリアだ。パコはレバーから手を離した。少したつと、画面上のハガーはこちらを向いて「ニヤリ」と笑う。パコがびっくりして立ち上がった途端、いつもの無表情な顔に戻った。

恐ろしい…レバーはいつも倒しておかなければ…。パコは思った。

ワールド1最後の1－4も、パコは余裕でボスまでたどり着いた。

「ハガー!ここから先は通さんぞ!」

ハガーはグレートコンドルが話しているのを無視して近づいていく。パコは言葉を失って事のなりゆきを眺めていた。

「ここを通りたければ…ぐえっ」

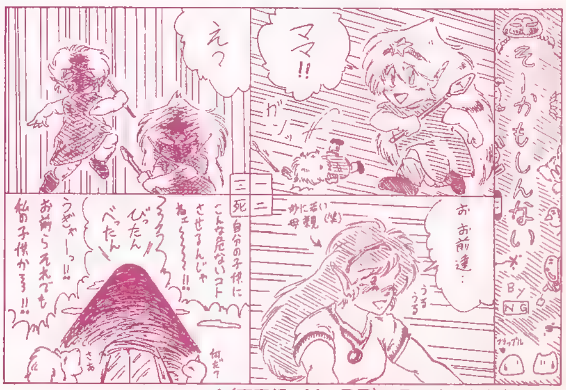
ハガーはグレートコンドルの首をつかみ上げた。

ゴツ、ゴツ、「へいぁ!」

ズズーン!(死)



⬆(愛知県　中村幸義君)



⬆(東京都　N.G君)★そーゆーもんかのー。

つっこみ三昧

トリオザパンチの3人はいったい何を目的に戦っているのだろうか？…俺の学校の近くに**喝**という料理屋がある。　（福岡県　出多椅之君）

別冊ギャルズ♡アイランドのフルリスト、安駄婆の項の「アンダバダバダバ…」というのはセブンの歌じゃありませんよお。これは**帰ってきたウルトラマン**のBGM、「MAT攻撃せよ」という曲です。　（大阪府　戦争錠君）

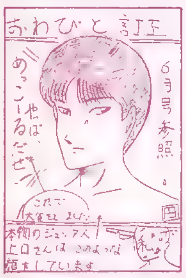
サボテンブラザーズ

って何？　（7月号表紙を見た全国超多数の皆様）

←㋣発行直前にタイトルがかわったのだ。しかし、そのすぐ下の「たすけろ(㊣たろすけ)」はまがうかたなき誤植である!!（いばるな）

シコをふみ、ベルトをぬいて「パロ」4面ボスを実演してくれるだけならまだしも、7面ボスHONEYまでやってくれるH君。いつ口からモアイを吐いてもおかしくない。　（岡山県　RUTH君）

ハガアとドラえもんのバースデイいっしょ……。　（埼玉県　OGI君）





（北海道　円亭君）（愛知県　たっかー君）

7月号アイランドのコメント「あるあるあるあるてーれーれーれー!!」は、

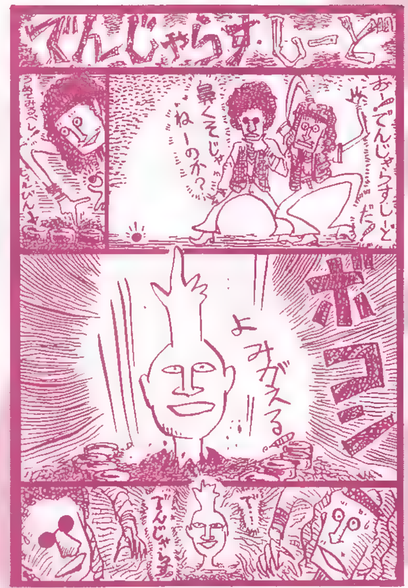
「れー」がひとつたりない！

（島根県　すごそう君㊥）

←おめでとうバクコールあたり。

どーでもいーことだが、「ダークシール」の魔法使いの太ももはいろっぽいぞっ!! なんでこんなに色っぽいのかっ！というぐらい、いいですよ♡　（神奈川県　MPS-TAO君）

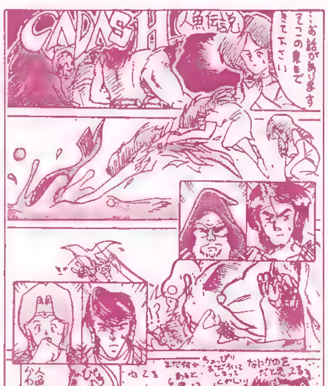
←やめんかっ!!



⬆（北海道　ちょっぱあ卍君）★で…。



⬆（山口県　踊屋君㊥）★鬼かこいつは…



⬆（大阪府　山三君）★諸行無常。

花の妖精フローリーが結界を破ってハガーのもとにかけよった。

「ありがとう…ハガー」

「うおおおーっ!!」

ハガーはいきなりダブルラリアートでフローリーを殴り倒し、トライデントスターをつかむとすたすたと立ち去っていった。

パコはふらっと立ち上がった。無茶苦茶なゲームだ。疲れた表情で、彼は表へ出る。

ふと気づくと、人が誰もいない。おかしい…さっきまでたくさんいたのに。

数秒後、パコははっと顔を上げた。ここはマーベルランドだ！　そしてこの地区は—

「ワールド2−1」

パコは顔を蒼ざめさせながら、後ろで響く地響きのような足音を確実に聞きとっていた…。

（岩手県　青蒼竜君㊥）

★暑い夏は、かような事がおこっても不思議はない、かも。

本当に怖いものを、見たくないか？ 真夜中の物音

その夜もワルキューレは無事1日の戦いを終えて、適当な洞穴を見つけると、サンドラと共に野宿していた。

新月の夜で光もなく、永遠と続く真夜中の暗闇の中に、たき火の明かりのみが不安げにゆれていた。

やけに、蒸し暑い夜だった。うとうとしながらも、寝つかれないワルキューレは、9度目の寝返りをうった。…と、側にサンドラがいないことに気づいたのである。

「サンドラ？どこ？」

ワルキューレは半分身を起こし、そう呟いた。

と、その時!!ずっと右に入り込んでいる洞穴の奥から明かりがもれ、そこからにゅうっと不気味で大きな影がのびあがって激しく動いているのが見えた！

あたりはなんとも言いようのない死臭のような嫌な匂いがたちこめ、さらに、恐ろしい野獣の唸り声のような低く重苦しい音がそのよどんだ空気をつたって響いてくるのだ。くちゃくちゃと何かを貪り食うような音もする。

「…やめて…ぐっ苦しい…」

サンドラの声だ！

「サンドラなの!?」

恐ろしさのあまり、目に涙を浮かべたワルキューレが叫ぶ！

とその瞬間、ドサッと倒れ込む音とともに、

「ギャア——————！」

と血の凍るようなサンドラの絶叫があたりにこだました。

「サンドラ！」

剣を握りしめ、かけ込んだワルキューレが見たものは、無残にも体中血だらけになり苦しんでいるサンドラだった。

「ワルキューレ…痛い…」

…彼女はふっと気を失った。

夜が明けた。

「んんっ……」

ようやく目を覚ましたワルキューレの前にいるのは、怪我ひとつしていないサンドラではないか！

「やあ、ワルキューレ。びっくりしたなぁ、突然気絶するんだもん」と、サンドラは驚くワルキューレに昨夜のことを話しはじめた。

…昨夜サンドラは、あんまり腹がへるので昼間どっさり採ってきたトマトを食い食い、鍛練のため石をかついでヒンズースクワットしながら屁をこき、「やめてえ(願望)」「苦しい」と言いつつ鼻をほじっていたらトマトをふんづけて転んでしまい、鼻に指がおもいっきり入って鼻血をたっぷり出していたのだそうだ。

「サンドラ族のおならはすごく低い音が出るから聞こえないと思ったんだけどなあ。くさかった？」

——その直後、それこそ血も凍るような断末魔の叫び声が辺りにこだまし、そして静かになった。

（大阪府　グレートゲイナーT・K君）

★く、くだらん…しかし面白いのでよいのだ。

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

ア・イ・ラ・ン・ド



↑（新潟県　ZIG！君）★インフォメで募集してたキーホル



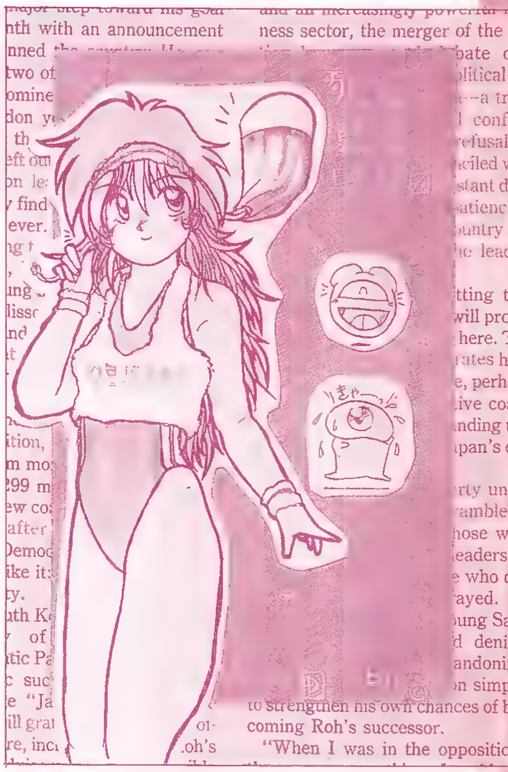


↓（愛知県　如月えいみー君）★これが問題の特製テレカだ！

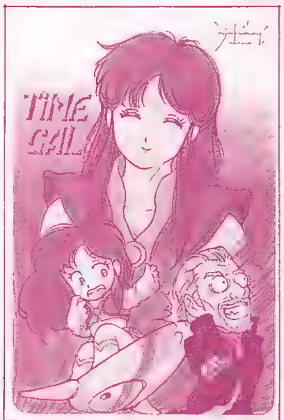
↑（埼玉県　沼山定光君）

ついに、ゲーメストも50号──で、アイランドも通算第50回！ お祝いにカラー1頁もらってしまったが、カラーイラストがあまり来てなかったりして。はっはっは……マヌケ。

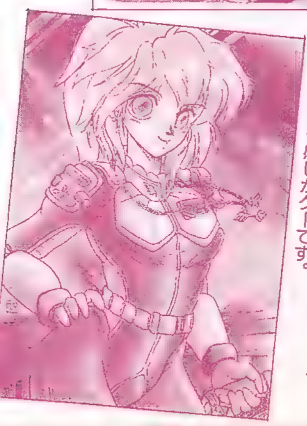
ともあれまさに読者の皆さんのおかげでここまでやってきたゲーメストアイランド、50号を記念して1号こっきりの特製テレカを作ってしまいました。で、**今回採用された皆さん全員に**こいつをプレゼントだっ!!（つっこみ三昧の人は全員バクコールプレゼント）うーん、よかったね。それでは50回目のゲーメストアイランド、ありがたや節うたいつついってみましょう!!



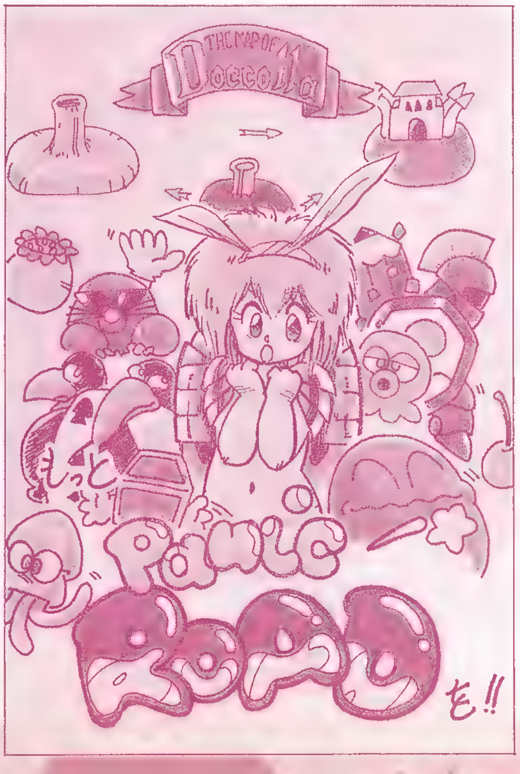
↑（静岡県　DATA－65536君）★「パケットの中身とは、みゅうとろん君では？」…そう？



↑（新潟県　コスイネン君）★こいつは懐かしいですよ。



←（千葉県　時影鈴君）★いかにも、カラーイラストという感じがグーです。



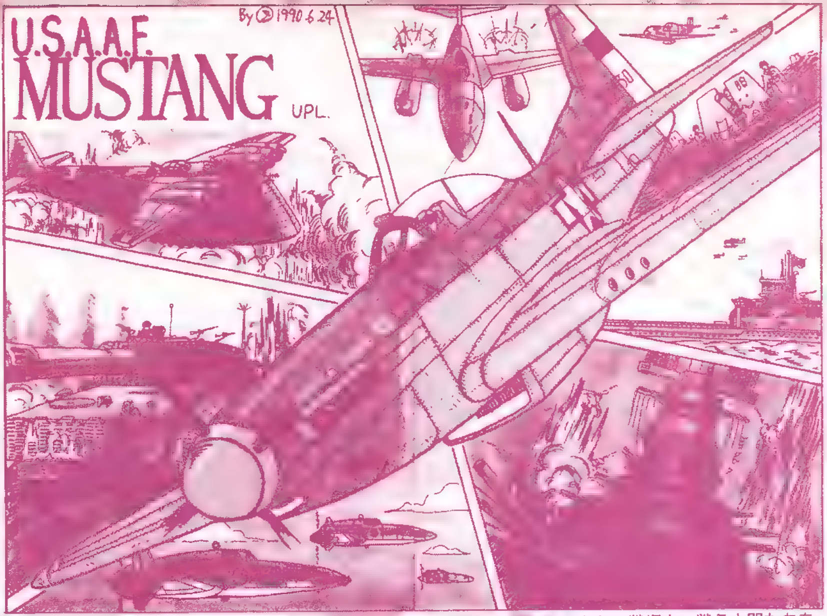
→（北海道　PopOff君）★この程度でびびっていては今月号のアイランドはよめない！



↑（愛媛県　逆三細みそ君）★夏はこいつで涼しくもえる！



↑（神奈川県　90式阪神万歳14型君）★たしかにおわってませんが…。



↑（神奈川県　乙君）★翼は見てきた…戦場を、戦う人間たちを。

夏の日はかく過ぎにけるのだ

★今日はゲーム好きの先輩と友人の3人で、大阪のとあるゲーセンに行った。3年前の夏、その先輩が映画を見に行き偶然みつけた店で、奈良県民の僕が1～2ヵ月に一度のその店への遠征（とゆーほどでも…ある!）を楽しみに、少ないこづかいを一生けん命ためていたという、僕にとってはとっても思い出深いゲーセンなのです。

朝、9時1分発の快速に乗り、鶴橋まで行く。電車がそのゲーセンのある駅を通過する時、窓ごしに店のカンバンが見えると「よかったー」とかいって安心するのだ。普通電車で折り返してその駅で降りる。そのうち胸がドキドキしてくる。ゲーセンの前まで行くと、無性に両腕がムズムズしてくる。

着くのがたいてい9時45分頃なので、開店まで15分待たねばならない。この〝間〟がすごくじれったいし、好きなのだ。入り口のドアのガラス越しに体感ゲーム等を見回したり、ゲームの話なんかしてひたすら待つのだ。道ゆく人たちは僕らを「なに、この子たち?」といいたげな目で見ているけど、そんなのいっこーにかまわない。

開店。ほとんど一番乗りである。なんか一番先にゲームをやれるというのは、ちょっぴりウレシイものである。とりあえず入ってすぐの所の体感（アウトランとか、ダライアスとか）をやる。この日のために用意しておいた50円玉をポケットからとり出し、すかさずプレイ。

そして、やっと店内を一通り見るのだ。見たこともないゲームや㋘で大きく扱われているゲームなどがたくさんあると、なんとなくウレシイ。

体もあたたかくなったところで(?)、いよいよ全開でプレイしまくるのである（そのくせたいてい2～3面でおわる）。友人と2Pをしたり、1人でひたすら燃えたり。まだ店内には5～6人である。

そうこうしているうちにお昼になる。きりのいいところで店のどまん前の立ち食いそば屋へ突撃するのである。

「おばちゃーん、かけそばな――!」

「おれも――!」

「ほな、みんなかけそばでえね!」

「え、え、おれ…」

「えーやんけ! こまかいこと気にすんな!」

たいていこーなるのである。

腹もはったところで一服して近くの本屋へ行ったりし、そして再び戦場（ゲーセン）へ戻るのである。昼からはたいてい混み合うのだが、やはり大勢いたほうが楽しい、かな?

やがて帰る時間となる。未練がましくダライアスなんかをやって1面で全メツしてよけいに悔いを残し、友人に引きずられるよーに帰り道につくのである。

思えば、初めてダライアスやサラマンダ、ル・マン24やABⅡに出会ったのはここだし、ダライアスで別世界に飛びこんでしまったのも友人とダブルドラゴンを継続しまくってクリアしたのも、サラマンダやエリシン、R―タイプに燃えたのもやはりここだった。ここで多くのゲームと出会い、多くの友人たちをつくることになった。

今日、久々に行ったその店はだいぶかわっていた。ダライアスのあった所にはファイナルラップが入っていたし、かわりに別の所にダラⅡがあった。しかし、ABⅡやアウトランがいまだ現役でいてくれたことがうれしかった!

どうやらいまだに香澄ちゃんは多くの男たちから財産をまきあげているよーだった。

そしてあいかわらず、トイレは汚いままだった(笑)。160円だったかけそばは170円になってたし。

そこには確かに、僕の心の故郷（ふるさと）があった。心がすうっと気持ちよくなり、昔こんなこともあったよなーと思い出しては微笑んだりする。

…本当に、このゲーセンが今も(細々とだけど)続いていることがすっごくうれしい。そして、こんな楽しいゲームセンターがいつまでもあってほしい、なんて思ったりしながらその店を後にした。

（奈良県　鷹城ひとし君）

★中学の夏休み、クラブの練習で学校に行っていた時、昼休みが1時間しかないから友達とダッシュで駅前のゲーセンへ往復してたんだよね。あん時の昼飯代けずった200円の価値は、今ではもう比較のしようもない。

がぶりよりゲーマー人生



終わってみると受験時代というのもいい思い出である。友人たちとゲームセンターを探し歩いたこと、迷宮島の面を自作して解き合ったこと、地獄めぐりやロストワールドで800万めざしてたこと、大みそかに9時間店に居座り、試験当日テトリスをしたこと…。眠れない夜、目をつぶるとつい昔のことを思い出しませんか?

(富山県　谷口直也君)

ラッキークレーンに散った野望

☆**6月某日**　いつものように近くの直営ゲーセンに寄ると、壁に「セガ16ビットマシン・メガドライブプレゼント」と書かれたポスターが。人形取りマシーン「ドリームキャッチャー」で、ある人形を取るとクジに挑戦できるという。それを見て決意した。「よーし、メガドラをこの手中におさめてやる!!」

これが悪夢の始まりだった。

6月18日　ついに、キャンペーン開始。ドリームキャッチャーには多くの人がたかっている。実は、この類の人形取りマシンに挑戦するのは初めてだった。

「まあ、なんとかなるさ」とたかをくくっていたのが間違いのもと。大きめの人形なら楽に取れると思ったが、意外に取りにくい。その上、抽選券付きの人形というのがおもに小物だったため、前日に父が酔った勢いでくれた5000円の軍資金のうち、2000円を投入。

6月19日　なんとなくコツが飲み込めてきたが、5台あったメガドラがもうすでに3台しかない。クジを引けるようにはなったが、当たるのは小型靴みがきとポケットクーラーばかり。人形も小物ばかり10個ほど取ってしまった。この日は残り3000円のうち、1500円を使う。

6月20日　小物には自信が付いたが、メガドラは早くも残り2台。しかし、クジの当たらないことはなはだしい。ある変なズボン脱ぎ人形「ムーニーズ」が3個も当たる。友人に1個100円で売りつけた。

6月21日　メガドラは残りたったの1台。さすがに内心焦る。焦ったため、この日は全然取れない。カウンターでクジを引いているヤツの後頭部にニールキックをくらわせたい衝動にかられる。こづかいの残り1500円を使い果たす。

6月22日　今までのペースならば、もうメガドラはないはずだが…。あった。確かに「バーミリオン」と共にいた。ところが、この日に限って、ターゲットがほとんど見当たらず、しかも異常に取りにくい。500円つぎこんで、根性でターゲットを獲得。今まで使った金に少し足せば、メガドライブが中古で買えてしまう。取った人形は18個。部屋にも飾りきれない。なんとしてでもメガドラを引き当てねば…。

そう強く念じ、店員のおじさんにクジを引きながら話しかけた。

「もうそろそろメガドラを当てないとね」

「え?」

「だって、あと1台でしょ?」

「あ、これ、あそこの人がもう取ってしまって、今ここに預けているだけなんだ」

ガーーーン。

そ、そんな、もうすでに他人のものだなんて…。5つ目のポケットクーラーを受け取った直後、近くのパワードリフトの筐体に座りこみ、約30秒間放心状態になってしまった。

今回の体験で身についたのは、ドリームキャッチャーの腕と、パチンコで負けても絶対深追いしない、という教訓だった。何より、もう二度とドリームキャッチャーはやらないという意識が芽生えた。

――最後にひとこと。

「やい店員のオヤジ、預かってるだけならどこか見えない所にかくせ!!」

(北海道　XAQ〝うんのよさマイナス100〟山田君)

★あれは、はまる。スイートランドでねらったのが取れなかった時など、ザコのアメの味が身をさいなむのだー。

今日もどこかでこんなゲーマー

☆1コインクリアをめざして毎日のようにファイナルファイトをやっていた僕の前に、いきなり新しいゲームセンターが出現していた(新宿コマ劇場前)。

店内を回ると、なんとF.F.50円4機設定が!

パラリラ〜ン、カン!言うまでもなく、すでにプレイを開始していた。

やっぱしコーディが一番使いやすいよなー、だから今日もコーディで、といきたかったんだが、画面ではオレンジ色の兄ちゃんがドラム缶をけちらしていた。ガイである。

だあ〜俺はなんという過ちを犯しちまったんだ、コーディならクリアできたかもしれないのに。このままクリアできないで俺は悲しみにくれて彼女もいないまま屋上から飛びおりて死ぬんだきっと。そしたら「ゲーマー操作ミスを苦に自殺!!」なんて見出しが…。

自問自答の嵐の中、近くの女の子たちが僕のほうを見てほほえみ、ウワサしてるのに気づいた。

「悔い改めて福音を信ぜよとはよく言ったものだ」

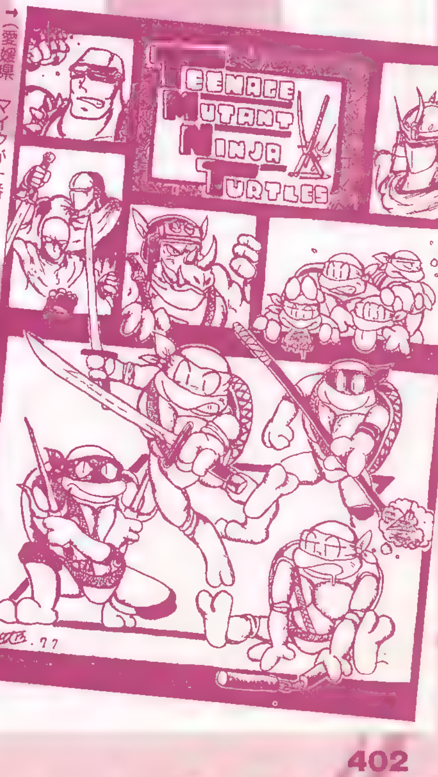
何か違うような気がしたが、とりあえず元気を取り戻してプレイ再開した。

そして2面。ライフぎりぎりでなんとか地下鉄最後の檸の上に飛び乗った。実は、この右下の檸に乗ってると2分たてばクリアになるのだ。2分ヒマになったので周りを見ると、こんどは見知らぬ外人がこっちを見ていた。そして

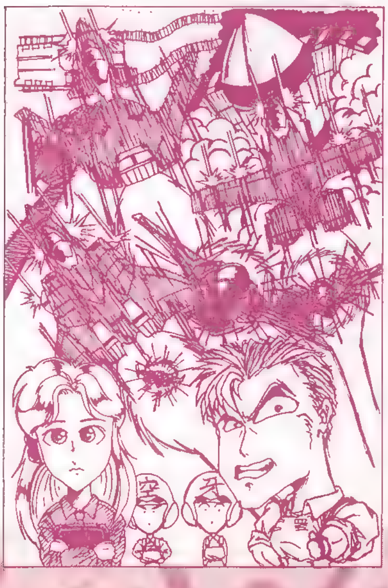
いきなり話しかけてきたのだ。

僕はこれっきゃないとばかりに「アイドントノー」と答

→(愛媛県　マイクが一番・MTB君)★30分以内にお届けしまっす!



↓(東京都　伍道転輪君)★私にまかせておきなさい、はっはっは…。



熱い声援に支えられて第9回！
（ハンパだ）

つっこみ三昧君

☞8月号のアンケート葉書、「92ページのプレゼント応募用紙…」ってありますが、マンガのページなんですけど。ナチス特製せっけんやブックカバーでもくれるの？
（岡山県　FRでトリを飾られた友人S君）

☞同じクラスの女の子がファイナルファイトをやっていた。その子はイキナリ「けつつぶしー」と叫んでパイルドライバーをかけていた。…女の子ってこわひ。
（東京都　ほえほえ1号改君）

☞コノヤロー大芸道の題字が1枚きたならその1枚のせてやれよふんとにもー。
オレが送ったんだけど。
（北海道　丸山佐留左ェ門亜衛兵君）

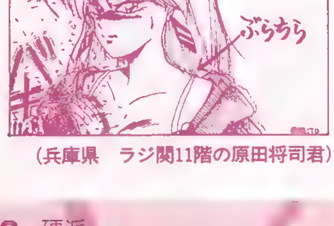
☞④大学（　　）年
⑥その他（　　　　）
（東京都　地磁気の影響で18枚君）

☞目次のうさんくさいお兄さんはやめて!!バカ丸出しのヒマ人なのでしょうか？
（埼玉県　浜村みるく君）
←そこまで言っといて「でしょうか」かぁ!?

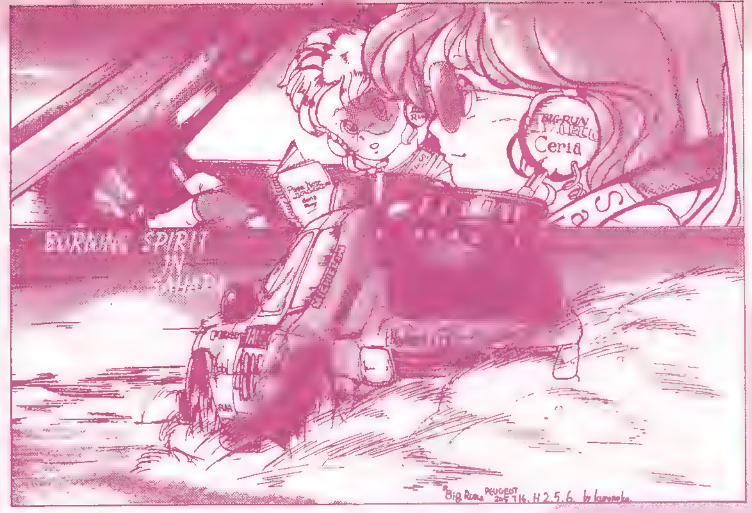
☞先日、カダッシュをやっていたところ、上空のクーラーからの「水滴の拷問」をうけて発狂しそうになったぞ。
（大阪府　ブストハリケーン2級君）

☞テクナートに行くとあのマンガで駅からお店までの道を解説したパンフレットをくれるけど、お店にこれた人にそんな事を解説しても意味がないと思うぞ。
（大阪府　㊙君）

☞なんとヒキョーきわまりない!!
拙者も**女断ち**（すけだち）いたす。
（兵庫県　エンキドウ君）

☞


（兵庫県　ラジ関11階の原田将司君）



↑（KURONEKO君）★地平線の果てまで、ダァァァ～～～～ツシュ!!



↑（東京都　ぷれえりぃどっぐ君）★気合はいってますね――（ちょいーんがすき）。



↑（住所かいてないとテレカ送んないよ　あしももんが君）★今月号で一番古いネタ…。

えた。すると彼はなんとプレイ中のガイを勝手に操作しはじめたのだ。そして、何か話しながら技を1つひとつためし、ニコーと笑って去っていった（今日はよく笑われるなあ）。画面を見れば、ガイが1人死んでいるではないか。

「うーむ、ついていない」

しかしよく考えるに、彼はボーッとしている僕を見て、「やり方知ってるの？」と聞いてくれたのではないか。そこに「知らない」と答えたものだから、好意で操作を教えてくれたのだ。あの異人さんはどうしただろう…と思いきや、僕のまうしろでギャラガ88をプレイしていた。むむむ、人生は海よりも深し。

その後結局6面で終わり、ガイの拳はベルガーへは届かなかった。

「クソ～ぉ、日本人じゃ外人には勝てんのか」

独り言がこぼれた。

（東京都　高階俊嗣君）

★なんてボクトツとした人であろうか…。

ちょっと一言いいですか？

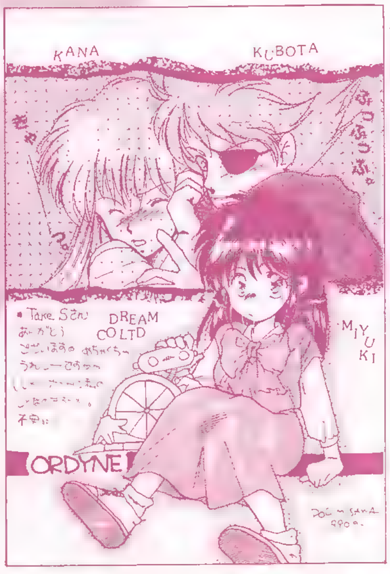
☆8月号の論文「偏見の底にあるもの」についての意見。

この論文ではテレビの時代劇を代表に、「テレビ型人間」とゲーム人間の思想の違いを指摘しているけれど、2種類の人間なんてものはないと思う。ゲームをやる人もやらない人も、テレビを観る時の見方はそう変わらないんではないか。時代劇にしても、今はワンパターン化してしまっているが、もともとは違うとこに精神があったと思うし、ビデオゲーム同様テレビもそんなに単純ではないのだから、一方的な批判はできないと思う。

それから、みんなになにかビデオゲームを無理矢理にでも正当化させたがっているような、"押し"の意見しか言わない。それが、同じことばかり繰り返している原因の1つなのではないか。

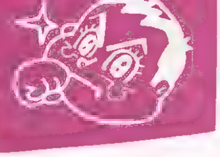
（静岡県　水田洋志君）

★意見がぶつかってこそ発展があると思います。これからも鋭い意見をどしどしよろしく。



↑（兵庫県　みさわぽこさん）★おのれ人妻に何をする。

燃えよ青春



この間、学校で机に座ったら「あしたのジョー攻略」という題とともに、ざ〜〜っと机一面に敵の傾向と対策がかいてあった。うおをおヲオロ〜と口から泡をふいてぶっ倒れてしまった。こんなにまめな奴がいるのか?ゲーメストに危機がせまる!ついついお返しにエイリアンズの攻略をどばーーっと書いておいてやった。

(大阪府　中村雅信君)

ベストゲームとはなんぞや!?

☆いつの日からだったでしょうか、私の友人が「ギガンデス」に燃えはじめたのは。私がグラⅢやパロで最終面まで行った時も、横で「やっぱギガンデスだよ」。

そして彼は4月に千葉の大学へ進学。地元に残る私に、「俺のあとを継いでギガンデスをクリアしてくれ」…と、こう言って去っていきました。

(…なんて奴…㊝)

グラフィックは今イチ、自機はカッコ悪い。どうしようかな…まず1回プレイするか。スタートした途端、音楽を聞いて驚きました。

〝結構いい音楽じゃん!〟

2面に入ると、タイトルが表示されました。

「ライバル出現」

うおー、ストーリーがあるのか。結構余裕でクリア。そして3面のタイトルを見たとき、私は決心しました。こいつを極めてやる、と。

「メソポタミアの悪夢」

いきなり「メソポタミア」ときたもんだ。どっからこんなもん出てきたんだ!?

4、5面は

「コロニーを救え」前・後編。

お〜、なかなかカッコイイ。

6面。来た!

「多々良島決戦」凄いセンス。

7面を初めて見たとき、私はまさにぶっとびました。

「地底王国ラーザン」っっ!!

「すげ〜、すげ〜」私は笑いがとまらず、開発者のものすごいギャグセンスに感動していました。

そして、ついに最終面。

「友よ、静かに眠れ」

うおーっ!!!キテるぅーー!カッチョイーー!燃えるぅーー!

私はそのとき心の底から「面白い」と感じ、あることに気づきました。

いくらグラフィックや音楽が良くても、開発者がプレイヤーに送る「心」がゲームの中にはっきりとあらわれないゲームはヒットしない、と。

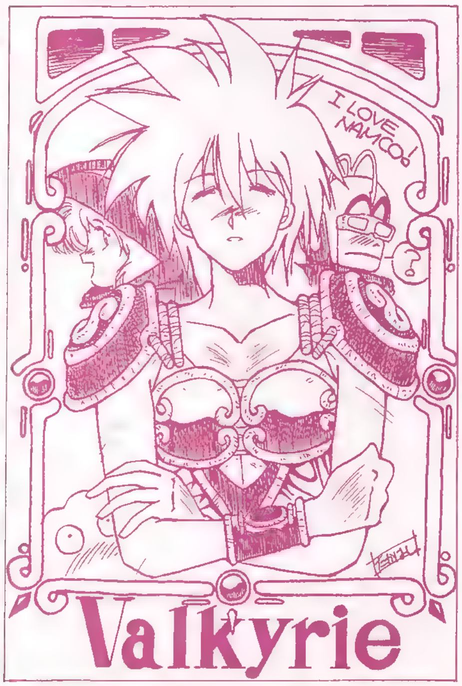
私個人が開発者の熱いエネルギーを感じたのは、このギガンデスだったのです。かつてゲーメスト大賞に輝いたテトリスやワルキューレも、開発者の熱い心がプレイヤーにつたわったのでしょう。

今やるゲームがないと思っている方、使命感だけで人気ゲームを極めようとしている方、一度陰で目立たないゲームや古いゲームにも手を伸ばしてみて下さい。きっとあなた自身にとってのベストゲームがあるはずです。

(岩手県　青蒼龍君)

★ぬうう、そうなのかもしれない…。今年のゲーメスト大賞は、君自身のベストゲームを投票してくれ!

↓(奈良県　高橋ゆうじ君)★ワルキューレは競争率バリ高いです。



生涯一セタ男　今だから語る!!

☆思えば、某誌でPⅢの画面写真を見て感動し、忘れもしない2年前の誕生日に近所のゲーセンにそれが入荷してからいろんなことがあった。

ゲーメスト誌上は麻雀ゲーム特集が流行って別冊まで出ちゃうし、PⅢのオリジナルCDは3枚組で出るし…。

しかし、今のPⅢ…というか未来たちは、私が2年前にときめいた未来とは、もはや別ものである。アニメ声優を使ったCDや動かないアニメ(う〜ん矛盾してる)、ひいてはビデオ収録のものも、邪道だ!!あんなのは未来ではない!!

私の未来は、人のきった4枚目の西をロンして四暗刻単騎をあがる子でなくてはいけない!

小冊子だって、CDの特典で全員プレゼントしてもらうものではなくて、UFOキャッチャーの当たりだったり、ゲーセンの店長とユ着した上で泣きついて無理矢理もらって、店の中で常連の皆で大さわぎするものなのだ!

〝下巻〟は心の中のもので、現実化するのはナンセンスだ!

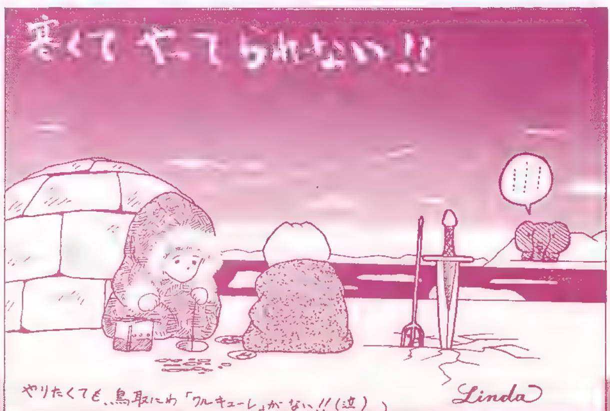
(神奈川県　奥成洋輔君)

★男のこだわりが見えるぞ。



←(千葉県　甘味屋〝エリクサー〟ろお子さん★君の涙は、誰のためなのか。

↓(鳥取県　LINDA君)★こっちは、あついんですけど。

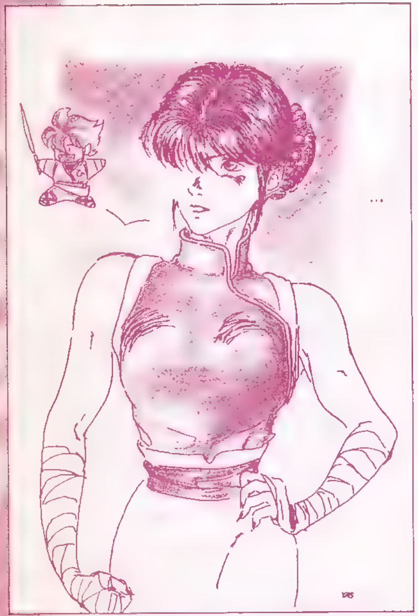


こちらこだわり派

最近のゲームは、字が多い。文字は最小限で表現したほうが画面もきれいになるし、かっこいい。たとえば昔のゼビウスなどは、画面だけ見て十分な神秘性があるし、内容も実に明快だ。

せっかくコンピュータを使っているのだから、「ビデオゲームでは、一体何が表現できるのか」をメーカーの人に考え直してほしい。

（愛知県　三輪兼治郎君）



←（新潟県　久保田泰君）★今度中国語教えて下さい…（切実）。

この際まとめて言わしてもらおう

●第1部　プロローグ

ここはＴＡＩＴＯ直営店。

「!?　が、画面が正方形??」

横画面のエリア88に、中のカバーみたいのを縦につけていたのでした。うろたえた僕はあえなく1面で死。店のおじさんに言うと、スパッと直して2コインいれてくれた。僕はどうやって今プレイしていたことを証明しようかと思っていたのに…。

●第2部　鬼の入れ換え

はやる気持ちをおさえ、毎日まっすぐ帰って勉強したテストも終わり、グラⅢをしようと例のＴＡＩＴＯ直営店へ。

「どうして？　どうしてテスト明けの日に持ってっちゃうのォ??」

ゲーメストや、ゲーム下手の僕が尊敬するＹ君のパターンを完全暗記し、夢にまで出てきたキューブ面…。

だいたいこの店は無意味な入れ換えがはげしすぎるのです。エリア88も、1回目にきたときは1週間しかありませんでした。最もひどかったのは、天地を喰らう。3回入りましたが、いずれも3日以内で消えました。ＴＡＩＴＯのゲームは1年、2年はザラなのに、ナイトストライカーは入荷さえしなかった…。

このことで、第1部の恩なんか完全にふっとんでしまいました。

●第3部　神話から幻へ

どうしてもグラⅢがしたくて、その足で少し遠くの店まで行った。そこの設定は難しいと評判だったが、いざプレイしてみると…。

ハッチのザコは8面のように弾をはき、ふだんより2匹多い砂竜は炸裂弾をうち…いつかゲーメストにのっていた、「せっかく最終面までプログラムされてるのに、そこに永久に電気が流れないなんて…」の世界でした。

それから5回ほどやりましたが、いずれも1、2面でした。

金がもったいないというのを超えて、「なんてかわいそうな基板なんだろう」と思いました。

オペレーターの皆さん、あなた方が設定を「ちょっと」変えるだけでインカムが少しは上がるかもしれませんが、同時に僕たちの「夢」をうばっていることを忘れないでほしいです。

（大分県　ＹＡＴＣＨ君）



↑（神奈川県　グラⅣ製作武力阻止（笑）ＳＨＩＮ君）★やり方がえぐいぞ、衛星放送！

そりゃあ、ゲーマーの腕が上がっていることは確かです。ちょっとやそっとのゲームでは、簡単にクリアされてしまうでしょう。しかし、クリアされればインカムが落ちる、のでしょうか？

先日、友達3人でファイナルファイトを継続でクリアしましたが（ガイのコーディーへの連打は爆笑でした）、一緒にプレイしたＷは「俺はもう一度クリアしてもいいと思ってるぜ」と言っていました。

面白いゲームは、いつまでもプレイヤーを離しません。クリアしたあとは、今度は1コインで、こんどは自分なりの条件や別のプレイヤーで、そして自己ベストスコアを目指して。

本当に面白いゲームは、完全に飽きるか、お金が続かなくなるまでプレイされます。超面倒なゲームは大抵の人が途中でやめてしまうから、一時期インカムが高くても、結局すぐに下位に落ちてしまうのです。

僕は大のグラディウスファンです。だから、グラⅢを見ただけで「マニアのゲームだな」等と決めつけられてしまうのが、とても悲しいのです。

僕の考えのおかしいところ、ぜひとも指摘して下さい。

（新潟県　小川勲君）

ゲーマーたちによる難易度論議、とてもいいのではと思います。ただ、その割にはそういうゲーマーの声がメーカーサイドにはイマイチ届いていないような気がします。はたしてメーカーの方はゲーメストを見ているのでしょうか？

ぜんじ氏が以前言われていたように、メーカーはロケテストでしか市場での生の動きが見られない。従って、マニアや上級プレイヤーがロケテストでのプレイをひかえ、ロケテストでクリアが出てしまう等をさけていくことを考えていかない限り、難易度問題はかたづいていかないのではないでしょうか。

（広島県　磁錬魔君）

★これからビデオゲーム界は大きく変わっていくように思います。業界、オペレーターの皆さんもご意見見ぜひお寄せください。



←（千葉県　小林邦之君）★2Pが悪役レスラーのようであります。

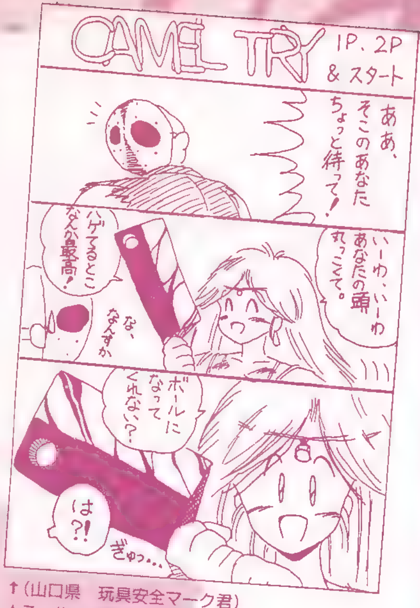
今月の1曲!!

(旧"北斗の拳"OPのフシで)

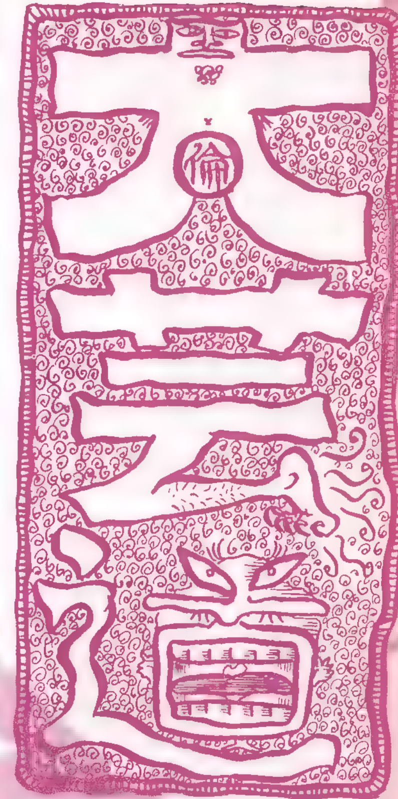
YOUはSHOCK!
ボンバー1発　おわってる
YOUはSHOCK!
かすっただけで　死んでいる
燃える怒り理性でこらえても　今は無駄だよ
レバーが折れボタンがとびちる　はずさ
YOUはSHOCK!
目にもとまらぬ　スクロール
YOUはSHOCK!
ボスよりリセット　こわくなる
お前求めさまよう心いま　熱く燃えてる
仕入れた店はイメージすべてが　ダウンさ
スプライトの関係か?　敵キャラ消え去り
気づけば　体当たりしてるうぅう
美しすぎる画面など　見たくはないさ
金を　取りもどせぇ　ええ　え〜〜〜!!

(大阪府　農園部君)

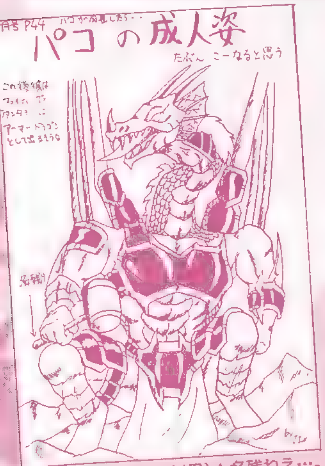
★全然関係ないが所沢の飛鳥&飛鳥は2台ともなくなっていた。



↑(山口県　玩具安全マーク君)
★こーやって調達してたのね。



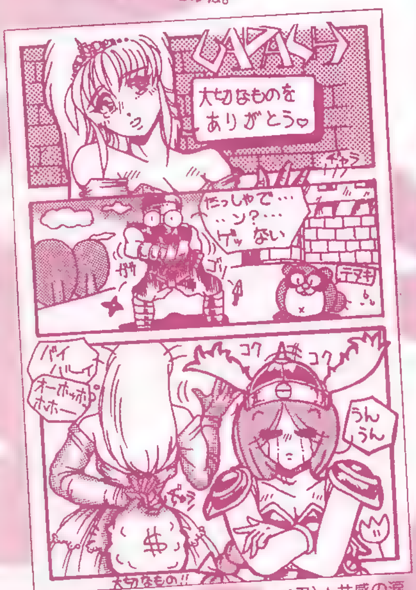
↑(今月の題字・北海道　ちょっぱあ卍君)



↑(静岡県　JIN君)★名残ねえ…。



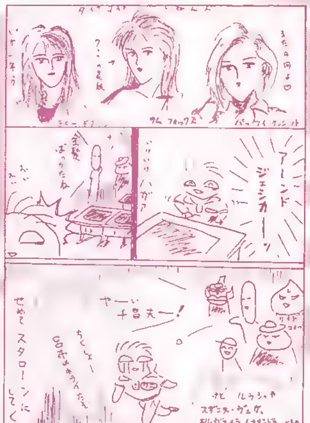
↑(兵庫県　ばななへそへそ♡君)★黒い…。



↑(宮城県　瀬戸DA−Ⅳ君)★共感の涙。



↑(東京都　N.Gary君)★ライター、投稿者のなれのはて…。



↑(埼玉県　OGI君)★その気持ち、わからない。

パロゲー復活運動第1弾!

車道ダンサー

☆ついに出た!フロッガーの第2弾とも呼ばれるこのゲームは、命知らずのダンサーが名を売るために車道で車をかわしつつ、美しくおどるというルールだ。レバーとボタン2つで主人公を操作して、一定時間おどれば1面クリアで、おどり方によって点数が加算される。

キャラクターは、ロシア人、ブラジル人、日本人のどれかを選べる。それぞれコサックダンス、サンバ、阿波おどりが得意だ。

地獄のカーニバル

●1面　朝ラッシュの大通り

車がビュンビュンと走り抜け、事故死も多い朝ラッシュ。時々居眠り運転の車もあり、危険だ。

●2面　一方通行路

車が右からしかこないので、画面左でおどっていれば楽勝──と思ったあなたは青い!!　左からは自転車と違反車が走ってくるのだ。

●3面　チェイスHQ通り

その名の通り、スポーツカーが高速でカーチェイスをしている。よけるのは至難の技だ!たまに銃を乱射している車もある。

●最終面　ウイニングラン鈴鹿GP

もう車が画面に入る時間は0.1秒ぐらいしかなく、しかも数が多い!また事故を起こした車は炎上して煙をあげて画面を見づらくし、爆発した車の破片に当たると死んでしまう。さらにオイルがこぼれていることがあり、すべってころんで死ぬ。まさに地獄の面だ!!

しかし、これをクリアすれば超感動のエンディングがあり、マニアたちは今日もコインを投入し続けるであろう…。

(京都府　あばらぼねみみず君)

★ひさびさのオーソドックスなパロゲー。タイトルもありがちな駄ジャレできめてくれている。竹ですな(うわ、懐かしい…)。

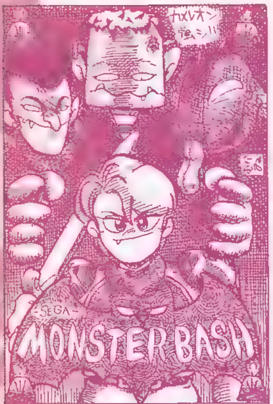
今こそひたろう過去の幻想に!!
レゲーの魂 ゲーゲ!!

OLDゲームは時を超え生きる

盛り上がってますねー、懐かしいゲーム名が出るたんびにホロホロとしてしまいます。僕がやりたいのは…「イスパイアル」! もーどこにもないでしょーねー、4、5年前に見たっきりです。

システムはゼビウスそのまんま(ただし横画面)、キャラは単色でしたが、個人的にはゼビウスよりもこちらに想い入れが強く、地上の〝88〟やミサイルの着弾音、「なるほど・ザ・ワールド面」?と呼んでいたシーン等々、部分的にしか覚えていませんが、ふとまたやってみたくなりました。

(京都府 8月号2ページ、「激枝」ってなーに君)



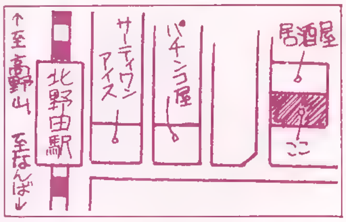
↑(宮城県 GO!GO!一徹・饂棒むかゐ君)

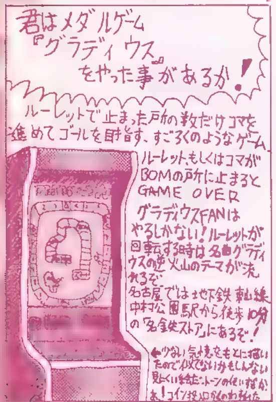
あの「マリちゃんむつかしくてわかんなーい」の名言を生んだ「カルテット」がまだ存在しているっ! 場所は大阪府堺市だ。南海高野線の北野田駅で降り、商店街を抜ける途中、2Fのハイテクセガ店だ。

他にモンスターランド、竜子等が50円。

誰かかわりに「魔魁伝説」あるとこ教えて下さい。あのSHOPのねーちゃん好きなんですう。

(POWER WORD KILL君)





↑(愛知県 しん☆よしひで君)

わーい♡レゲーだレゲーだー♡PCキャロット和歌山店にA.S.O.、メルヘンメイズ、ワルキューレ、アサルトが帰ってきた!

ASOと出会ったのは、たしか中学2～3年ごろだったと思う。学校帰りの駄菓子屋で50円だったASOを毎日夢中でPLAYしていた。

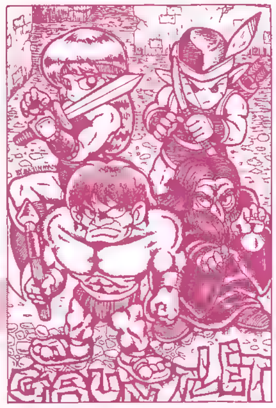
なんとボタンが2つしかなくて(本当はアーマー、ショット、ボムの3ボタン)、それで最終面まで頑張ってたものだから、この何年ぶりかのPLAYは、もうボロボロ…。ボタンをまちがうんだよね、トホホ…。対空でいっしょけんめい地上物撃とうとしてるし、へんなとこでアーマーボタンを連射してオクトなんかつけちゃったり。すっかりパターン忘れてるし。そんなわけで、即死。

んでも、なつかしかったから許す。あの、ネーム入れの曲がすっごく気に入ってたんだよねー。じぃ～ん(感)。

友人はⓇをしつこくとってかせいだり、私と同じくアーマーをつけまちがえたりしながら全面クリアしてしまった。たぶん、しばらく消えないと思うからASOファンは早めに1PLAYどーぞ。

ところで、6月号のレゲーの魂にのっていたワーゲンのゲームも好きで、同じ駄菓子屋でよくやってました。あそこの筐体も1台でよくがんばるよなー。「終わったら電源切ってね」とおばちゃんが言うあたり、駄菓子屋らしくて好きだったな。

(和歌山県 毎日ハッピーなORSiY・Oさん)



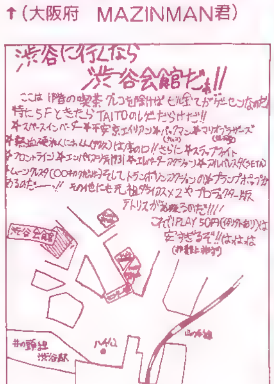
↑(大阪府 MAZINMAN君)

OLDゲーマーも時を超え生きる?

京都の古人さん、空手道は奈良県の西大時の駅前にあるジャスコの3Fと、大阪の長瀬の近大のすぐ前の店にありますよ。僕の必殺パターンは「飛び横げり、後方ジャンプ、前方ジャンプ、うしろげり」です。8段から使うと効果的です。

(京都府 バヤンレピア君)

★ほかにも、千葉のどりおさる君、愛知の〝さあ牛だ!〟WILLIELYⓈ君などから情報がきていたぞ。



↑(東京都 F.ポインター橋沢育朗さん)

今から7年前、私はあるプロレスゲームをこよなく愛していた。タッグマッチで勝ち抜いていくのだが、相手と組み合ってから3秒以内にボタンを連打して技を選ぶというものだった(注:データの「ザ・ビッグプロレスリング」)。技もドロップキックやラリアート等と豊富で、おまけに場外に落ちると変な奴(ジェットシンもどき)が乱入してきて竹刀でたたいて去っていくのだ。

勝つたびにトロフィーやメダルを得て、世界チャンピオンへの道をずんずんつきすすんでいく熱血スポーツゲームで、私は今もこのゲームを忘れることができない。

その日、私は独自に修得していた必殺のパターンで勝ち進み、めったに勝てなかった第8試合にも勝って、世界チャンピオンまであと数試合のところまできた。と、ジョイスティックが突然半分に折れたのだ。

なにぃーと思ったが、ここであきらめてなるものか、あとすこしでチャンピオンだというゲーマーの意地が、あきらめようという弱い心を圧倒した。

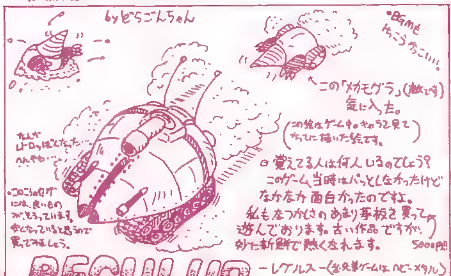
結局、かろうじてつかめるかどうかの状態のレバーで鬼のようにプレイしつづけ、25試合目で場外で負けたということを覚えている。

左手の中指第2関節のあたりからは、折れたレバーの先が強く当たっていたため血が出ていて、のちに硬くたこのようになってしまった。プレイ時間はなんと1時間10分! まさに、この時の私はゲームの鬼だったと今でも思う。

で、このゲーム、現在東京都内or京都市内にないでしょうか? (しかし、当時はタイガーマスク歌いつつこのゲームやってたんだよなぁ、たしか…)

(京都府 みすりる・れんれん君)

★実は空手道の人と同一人物。



↓(大阪府 どらごんちゃん)

はじめがあればおわりがある、50回記念のアイランドもこれでおしまい。うーん、妙にノスタルジックなお手紙が多かったですな。まぁ、たまには懐かしい日々をふりかえり、ふたたび明日に目を向けるのも悪くはないでしょう。

これからゲームは、ゲーマーはどこへ行くのでしょうか。ゲーム好きの毎日の雑記帳として、熱い討論の場として、みんなと一緒にやっていきたいアイランドです。元気で楽しい君のお手紙やイラスト、お待ちしてますっ。(栗原)

1990/10月号　G　90年8月30日発売

超ナイーブな傷心ハートは涙ながらに合掌、合掌!!



NO.50

CONTENTS

《なかなかふがいないアオリ》
「東京のどまんなかは内神田のビルの2階で（実は2階までしかない）、今日もよからぬ策謀がくりひろげられる…。若い（?）命を真っ赤に燃やし、毎月毎月ゲーメストを作り続けるそんな彼らの比較的予想しうる日々!!」
（「ゲーメストを作れ!!」より）

ついに50号!!アイランドはなんとカラー1ページぶんどってイラストをのっけるという快挙（炎挙?）をなしとげてしまった。この本ではやっぱり一色なんでありがたみうすいですが…。

〔400P.〕タイムギャルやら、パニックロードやら…。この号では調子にのってオールド&カルトゲームネタを無制限開放しているのだった。中央のコメントが、前半と後半で字体がちがうんですけど。

〔401P.〕左上イラストコメント『たしかにおわってませんが…』発売日は8月30日でした。めいっぱい遊んだ人はいたのだろーか?

『夏の日はかく過ぎに…』いいなぁ。でも、こういうのをいいというようになるとすでにオヤジかもしれない。

〔402P.〕右『終わってみると受験時代というのも…』…これもそうだねー。でも好きだよ私、あの時代。なつかしいなー。中高、浪人生のひと、「めいっぱい遊んどこーぜ!!」お金をかけないのがコツだ。

〔403P.〕つっこみ三昧『水滴の拷問』…人を柱にしばりつけて、頭に水滴を何分かおきでたらしていくと、そのうち発狂するというもの。似たものに穴をほらせて、うめさせて…と無意味な作業をくりかえさせる、というのがある。

〔404P.〕右『学校で机に座ったら…』…私の場合、大学の机に「雑君保プ愛好会」とか書いてあるのを見ておおっなどといっていたことがある。最近じゃ「昇龍拳」とか多いね。

中央下『生涯一セタ男今だから語る!!』…これだ。これがロマンというものなのだ。

〔405P.〕右『最近のゲームは、字が多い。せっかくコンピュータを使っているのだから、ビデオゲームでは一体何が表現できるのか考え直してほしい』…至言ですな。この号はいい手紙が多い!!

〔407P.〕今新宿タイトーワールドにイスパイアルがある!!

1990/11月号　G　90年9月30日発売

心の底から味わうためにも細心のチョイスが大切だ!



NO.51

CONTENTS

《なにしに行ったの》
「とにかくバトルは熱かった。VFRはギャップで跳ねまくるし、泥水かぶりまくるし。GT-Rのほうも、偶発的なドリフトに困っていたよーす。ホント、抜きつ抜かれつのバトルだったのだ、うんうん。
結果はからくも逃げ切り。やりやしたぜダンナ」
（ハイスコア店訪問激走ツアー②より）

ファイナルファイトもそろそろ台が開くようになってきて、本誌は構成に苦労してるようですな。アイランドはめっきり快調でとばしてます。

〔409P.〕『ゲームセンターになにが起こっているのか』…ついに登場、ゲームセンター一般化現象。このお便りはかなりうまくまとめて、問題提起してくれてます（でも参考にしてるのが「切り口はいいけどただ切っただけ」のSPA!だからなあ）。

ページ右上でもちょっとにおわせてるけど、この問題は50号過ぎたら使おうと思ってためていたのでした。実際のところ、この話はいまだに決着がついているとはいいがたいので（おそらく「アミューズメントパーク」ブームが終わるまでムリでしょう）、まことにリアルタイムな話題といえましょう。

〔410P.〕…この見開きはハデでいーですね。文章もかなりがぶりよってて、アイランドの理想に近いです。しかし字の下の顔はいったいなんなの。

〔411P.〕レゲーの魂のアオリ文句『同じ過去を陽気に…』…実はこれは、昔よく聞いていた歌の歌詞なのだ。CDをほしいのだが、アーティストも曲名も知らなかったりする。だれか知ってる方、ゼヒとも教えてください!!サザンのバラードっぽい曲なのだけど。

〔412P.〕右『両替―それは…』これは異常に使える。何度お世話になったことか…。DYDOさんありがとう。

〔214P.〕大芸道が熱い!!あまりにも無法地帯と化してます。ちょっぱあ卍氏、連載してます。右下ボナンザネタのTOADIE君は単純な絵でいい味出すのがうまいんですが。ひそかに本誌パズルコーナーにネタを大量に提供してくれているえらい人。

〔215P.〕『ファイナルファイト新たなる戦い!!』…このへんを皮切りにハガーネタが一気に爆発するのだった。

構成：栗原桃郎　助っ人：TことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

さあて、50号も過ぎて今月もいってみましょうアイランド。また今までとちがうノリに変わっていくかもしれないね、と言いつつ今月はいきなりスルドいお便りではじまるのであった!!!

ゲームセンターに何が起こっているのか

突然ですが、7月11日に発売された週刊誌「SPA!」を読んだ人いますか?その号の特集は「ゲームセンター」でした。

内容としては、各有名店の紹介やビデオゲーム界の歴史、タイトーの創業者である故ミハエル・コーガン氏についてなど、なかなか面白い記事でした。ですが、読んでいて少し変に思ったことがいくつかありました。

その1。ゲームセンターの紹介をしておきながらゲーム台の紹介が全くない。

その2。見出しに「おたく」という言葉が使われていた。

その3。ほとんどゲーム企業の戦略みたいなことばかり書いていて、実際にゲームセンターで遊んでいる人や働いている人たちへのインタビューやアンケートが全くない。

実際に読んでいただければ、よくわかるのですが…。非常に肯定的な記事内容なのでそう文句はつけませんが、やはり「ゲームセンター」と称しておいてゲーム台が写っていないのは変だし、お客さんの声が載っていないのも不可解だとぼくは思います。

はっきり言ってしまうと、どうも「記者の目から見たゲームセンター」が写されているような気分です。高級ムードの明るいお店の写真をのせたり、ゲームの歴史や新製品などかなり読者の人たち（特に否定的な大人の人）に訴えかけるものがあるとは思いますが、本当の現状を見ていないような気がしました。

それと、もうひとつ考えたことがありました。

それは、今のゲームセンターについてです。

一昔前までのイメージにあった「暗い場所、こわそうなお兄さん、ただ鳴りひびくゲームの音」そしてゆすりやケンカ…。それが今は変わりつつあります。きれいで明るい店内。大人も子供も男も女もいる。店内スピーカーから流れる音楽。店員のいきとどいた目配り、サービス。さらに、この「SPA!」の記事などでそれはかなりちがったものになってくると思います。

ゲームセンターの悪いイメージが消えて、いろんな人が遊びにくるのはいいことだと思います。しかし何かが変わっていくような気がしてきました。

ゲームは上手であってはいけない。上手なやつは「マニア」であり、はてには「おたく」とされてしまう。1人でやってるやつは「暗い」、友達とワイワイやるもんだ。店の側も、ゲームセンターオンリーではやっていけない。店内に飲食店をつけよう、等々。

ゲームセンターは今や、アミューズメントセンターに変わりつつあります。ゲームセンターが世間に知られてきて、悪いイメージが影をひそめ、お店の雰囲気や店員の対応も良くなってきた。それはそれでいいけど、何か変だ。

もうゲームセンターじゃなくなってきている。1つの空間、1つの遊び、もうそこはゲーマーの通うような場所から一般大衆へと明け渡され、僕らゲーマーは「おたく」に見られてしまう。

いったいどうなってきてしまったのか?

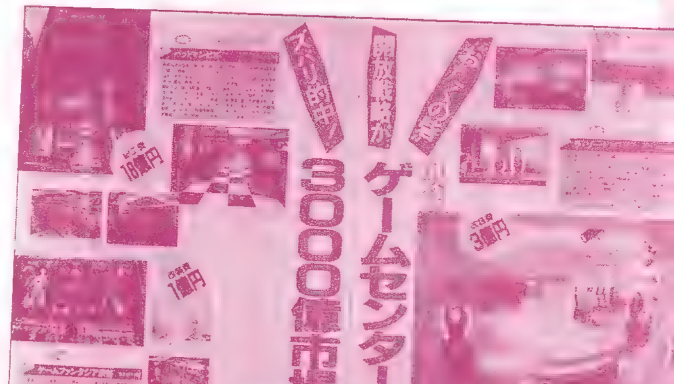
みなさんは、どう思いますか?

（東京都　DEATH-FIGHTER君⑲）

★さあ、いかがですか。



（大阪府　そめいよしの君）★修羅の拳が、貴様を砕く！──来世の慈悲はないと知れ。



週刊SPA！7月18日号より

1990.11

がぶりより ゲーマー人生

この曲はーっ!!「決定版・珍プレー好プレー」をカレーを食いながら見ていて、思わずうなってしまった。「"みつめていいよ"を使うとは…ううむ日本テレビ恐るべし…」と、皆に電話をかけたが、誰もでてくれなかった。「…みんないいよな」1人でカレーを食いながら切実な思いにひたっていた。時は夏休み…。

（東京都　高階俊嗣君）

極めろ！ローリング野郎

☆今まで数々の恥をさらしてきた私だが、今夜は貴公たちにも通じるモノがある荒ワザをこっそりお教えしよう。

今から7年前のことヂャ。そのころ巷ではゼビウスがナウな若者たちの血潮をたぎらせて、皆ハッスルしてフィーバーしておった（傍線部死語）。私はゲームをはじめたばっかりのビギナーメンで、ド下手はモチロンのことヘンなクセがあった。それは……。「自機の動きに合わせて体を動かしちゃうのサ病」（病気じゃねーって）自機が右に倒れ、左に行けば体が自然に左に傾く…ムウ。

友人からは「お前ヘンだぞ」と言われたが、「こ、これはオレの高ぶる情熱を体で表現しているのさ。オーーーレッ！（カルメンマキ）」「て、てめえ半径2メートル以内に近よるなよ…」と避けられた。

これはゲー〇センターあ〇しを熟読していた影響かもしれない。それはいいとして、私のほかにもきっとこーゆー御仁がおわすやも知れないと思い、ヒマな日曜日にゲーセンへと向かった。

さすがに麻雀ゲームで体を動かすソウルフルな御仁はいなかったが、体感ゲームコーナーに行くと、ヲヲッ！同志がたくさんおるではないか。ナイトストライカーなんて筐体は動かないのに、自分の体をグルングルン動かしてるグレイツなプレイヤーがいた。ハングオンに至っては、必要以上に体重をかけて思いっきりゲームに没頭しておられた。よきかな、よきかな。

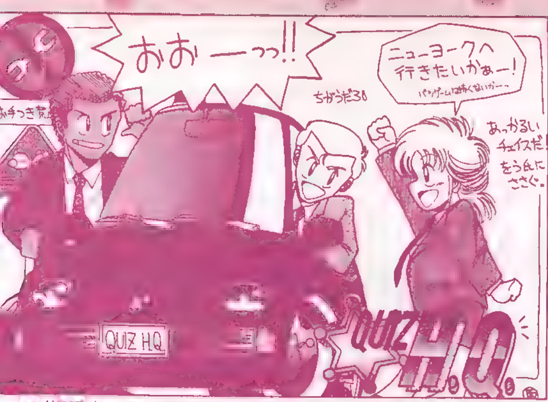
そこで私は、「ゲームをする際、体も動かすのだエヴリワン」の会を発足させるぞ。入会金256万円、保険金512万円だ。今入るとあ〇しのインベーダーキャップをもれなくプレゼントだ（全部ウソ）。

全国の体動かしプレイヤーの諸君よ、がんばってこの旨を全国に広めて、国土をファンキーなプレイヤーでうめつくすのだ。ハッハッハッハッ…（一体、何なんだ…）。

つづく（冗談じゃねえ）。

（長野県　ワイド"泣かすぜナルトミ"カンダタ君）

★体はよけても自機がよけてねーのが悲しいのだった。



↑（横浜市　90式阪神万歳6型君⑬）★食い逃げ犯人を指名手配するかね！



↑（東京都　塩原利康君）★必殺！

我ヘボゲーマー生きる道あり

☆8月号、今月のいっぱつのハイスコアの話。いやあ、いっすねハイスコア狙える人は。私はクリアしたゲームが鼻毛の本数の数百分の1以下。それもほとんど勢いと気合でクリアしたものばかり。

性格上、あらゆるゲームに（エロ麻雀除く）手をつける私ですが、いわゆるヘボゲーマーにありがちな「3面ストップ」なわけで、ストライダー飛竜やアイレム系の超パターンしてるゲームは苦手なのだ。その日のフィーリングと運と勢い、それだけである。これさえあれば立派なダサい死に方ゲーマーになれる。トッププレイヤーでなくとも奇跡は起こりうるのだ。

かくいう私も、ダライアスでピラニアの口の前に15秒間はりついて倒してゾーンセレクトで死んだり、ベリーハードのワルキューレで1面のボスと相討ちして嵐の精と一緒に空を飛んだり、Rータイプでゴマンダーと相討ちしたら操作不能の無敵になって、そのままぼーっとエンディングまで見てたり。ハイスコアを狙えなくてもゲームは面白いのだ。

まぁとにかく言いたいことは全国のヘボゲーマー、ダサい死に方ゲーマー、3面ストッパーよ!!あきらめないでゲームをしろ！同類はナチスに殺された人間の500分の1はいるぞ!!だれもがハイスコアラーではない!!である。

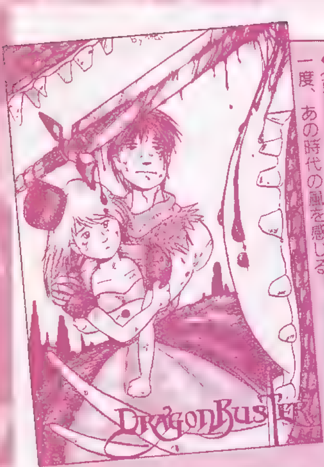
右手にたこ焼、左手にメッコール、右足で鼻くそほじり、左足で内職をしながらテトリスをカンストできる人は、TJさん含めて数人だけである。

↓（金沢市　加賀様）★死んでる…。





↑（新潟県　ZIGー君⑬）★おっさんおっさん。



←(東京都　灰竜の騎士長谷川徳幸君)★もう一度、あの時代の風を感じる。



←(東京都　ごもら君)★林々がかわいそーでおはらいできんのよ。(じじいは即攻)

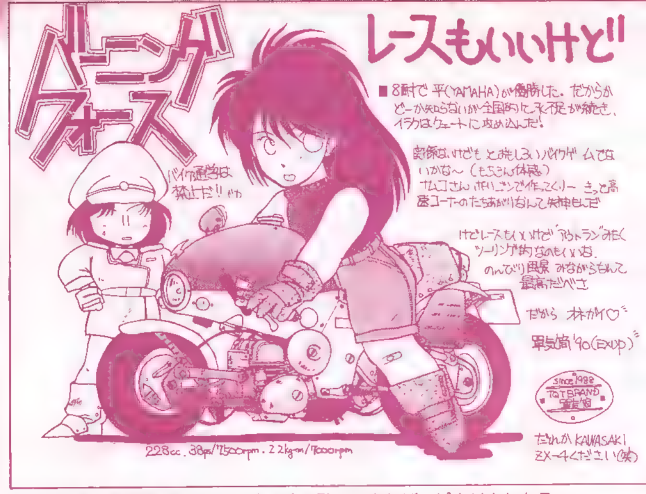
同じ過去を 陽気に
笑いとばす仲間は
風のように舞い込む
巡り合いを待つだけ(くさーい)

✣レゲーの魂✣

✣9月号のバケモノ師MTB君、199X年のオールドデトロイトには「ミッドナイトレジスタンス」がまだ残っているぞ!!(笑)
PS.データイースト特集やってもらえないかなあ…。
(福岡県　出多椅之君)
★『ロボコップ2』みとらんとわからんて。ちなみに「アビス」の海底基地にもデコピン(ボール)があったぞ。

✣「エンゼルキッズ」を知ってる人はいるのだろうか?
縦スクロールの風船ワリタイプのゲームで、88年AOUショーに出展されたゲーム中、唯一ゲーメスト誌上で6点中1点をつけられていた悲しみのゲームである。
しかし、私はこのゲームが好きだ。あまり意味のないツインレバー、いきなり2分割する画面などヘンな所もあるが、それを補ってあまりあるほどの難度の低さ!!これがポイントである。
超難度ゲームに疲れきったゲーマーの心のやすらぎにも、こんなゲームがあってもよいのでは?と思うのである。ちなみに最終面の背景はスゴイ。必見だ!!
それにしても、このゲームを作ったEXAプランニングって今どーしているのか?ナゾでしかない。
(横浜市　おくていMEG君)
★のほらんかの3面もスゲーぞ。きっとデザイナーはしりあがり寿だ。

✣ファイナルファイトがどこのゲーセンにも1台は置いてあるのを見ると、ダブルドラゴンがはやっていた頃を思い出します。あの頃もこうだったものな…って。
ダブルドラゴン…初めての2人同時プレイ格闘ゲーム。今ある格闘ゲームすべての基本と言っても過言ではないと思う。いいゲームでした。
ダブドラをやる時は、いつも2人プレイで友人のPJS氏に助けてもらってました。
「ビリー!!後ろの2人をたのむ。アボボは俺が始末する!!」
「まかせてくれ。だが兄貴気をつけろ!アボボは強敵だぜ」
これがいいんですよね。オーバーにも協力するっていいことだよなーって、しみじみ思ってました。
かなりやって、結局クリアできなかったけれど、それでよかったと思っています。どうしてかって?
…2人プレイで最後のボス「ウィリー」を倒すと、マリアンをめぐって2人で戦わなきゃいけないんでしょ?今まで一緒に戦ってきた相棒をなぐれますか?まして、この場合は双子の兄弟ですよ(でも、実際ゲームでそこまで行ったら、たぶんなぐりあいをはじめるだろうな。それが一番こわい)。
…死闘のすえウィリーを倒したビリーとジミー。2人の目の前に、捕らわれていたマリアンが姿をあらわす。声すら出ないビリーの肩を、ジミーが軽くたたいてやる。
「何をまごついているんだ。はやく行ってやれよ」「兄貴…」
それでいいじゃないですか。ねえ!
「PTA非推薦ゲーム」「タコなぐり暴力ゲーム」「ドロドロした人間関係のストーリー」と悪評のやたら多いゲームだったけど、私にとっては単なる暴力ゲームという以上のものであったなと思います。
(芹沢姉妹が史上最強の姉妹なら、ビリーとジミーは史上最強の兄弟だあ!!(笑))
(愛媛県　バケモノ師MTB君)
★やったなあ、このゲーム…。



↑(大阪府　単気筒'90〈EXUP〉君)★黙って走れば、ピカリとわかる。



↑(愛媛県　ぱすてるとらっど君)★日本の残暑はきびしいからねぇ。

私のDEJAVU

●旅行先で見つけた耳かきなのですが……、奇妙な懐かしさを覚えるゲーメスト読者は私だけなのでしょうか。

(神奈川県　と一てい君)

★う一むぅ…ところで、同封されていたこのコピーは一体っ?







↑(山形県　トマト騎士君)★「チポリーノの冒険」に出てくる名じゃな。

(できんて㊥ いや…できるかな?)
集まれ! 団結せよ!! ヘボゲーマーたちよ。我々には明日はない。今日を精いっぱいゲームでボケをかませ!!そうすれば横須賀の核弾頭もΩ真理教もこわくない…わけないけど。
(静岡県　特命希望君)
★「自分でつかもう自分のしあわせ」「楽しめないのは不幸の体質」が合言葉だ。

立って半畳 寝て一畳なのだ

☆突然ですが、僕の家の近所にはとてもすごいゲーセンがあります。せまさではおそらく日本一でしょう。商店の倉庫を改造したらしいんですが、テーブル筐体がたった3台しか入らない。大魔界村や1942が入っていて、「針長」という名のその店を、みんな「ハリー」と呼んで親しんでいます。
その店に、なんと、ダライアスⅡが入ってきました!!もちろん、店内はそれ1台。せまいのひと言。でもうれしい!
とにかくせまさでは佐賀県一、いやあ世界一の店だ!!(なんかなさけねエー)
(佐賀県　ドドリアグルド君)
★う一む、やっぱりいろんな店があるもんだのぉー。ところで、アイランドにのってる手紙が冗談だと思ってる人がいるようだが、事実は小説よりなんとやらなのだ。

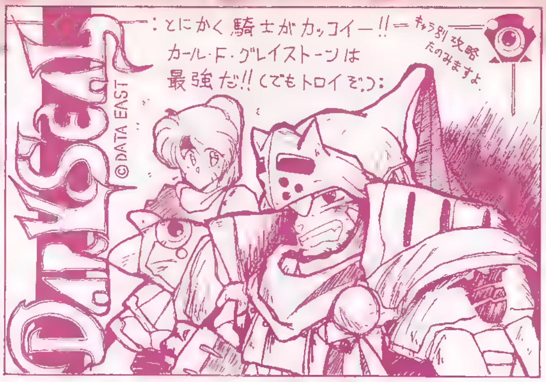
燃えよ青春

両替——それは、金銭を他の種類の金に替えること。しかしゲーセンの両替機はナンタルチア。千円札をジャラジャラと100円10枚に替えてくれ、財布の中は意味もなく重い。それでだ！DYDOのジュース自販機に100円を5枚入れ、返却すれば500円玉となって現れる。10円×5→50円玉も可。ダイドーの人はおこるかもしんないけど。

（神奈川県　須藤ベラマッチャ秀希君）



↑（横浜市　木下"ソフィー or きのっぴー"崇君）★レッドゾーンまであと一歩。



↑（千葉県　パケット「男なら騎士を選べ」M君）★長いペンネームはコメントが入らないー。何、いらんっ!?

クレーンおやじの男が光るぜ

☆俺があるデパートの屋上のゲームコーナーでヂェニファーちゃんとたわむれていると、突然妙なおぢ様がコーナーに乱入してきた。

土木作業員の格好をしてアゴひげをのばし、ヘラヘラと笑うおっちゃんの近くからガキを遠ざけて、「あぁゆう人に近づいちゃダメって言ってるでしょ!!」と叱っている母親の姿に「ちょっと言い過ぎだよ～」と思ったが、おっちゃんを再び見て、「…やっぱしムリねーか」と思ってしまった。

と、おっちゃんはおもむろに取り出した100円玉をUFOキャッチャーに入れ、スタートボタンを押した。それだけならまだいいのだが、アームが動き出すと筐体から離れ、口笛を吹きながらウロウロしてるのだ。

「何してんのかな？」と思ってると、おっちゃんは目にもとまらぬ早さでボタンに触れ、アームを方向転換させてまた筐体から離れ、口笛を吹きだした。そして再び筐体に飛びつき、アームストップボタンを押す。どうやら自分がUFOキャッチャーをやっているのを、他人に悟られないようにしているらしい。

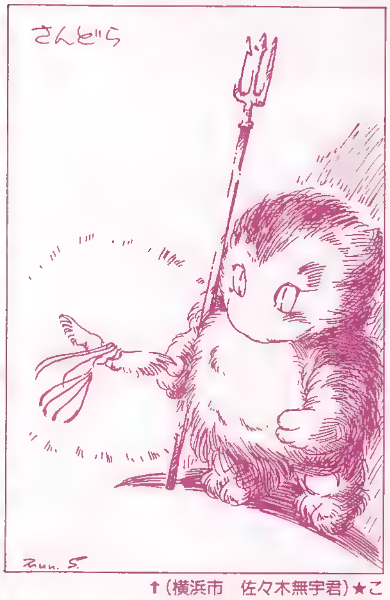
「プッ、プププ…」その仕草が大爆笑モノで、おっちゃんが4回もくり返すうちにみんな気がついて笑いをこらえはじめた。しかし、おっちゃんは、また100円を取り出し、筐体へ…。

「ようやるぜ、ふー」と思いながら見てると、「やったぁ、ケケケ、へへへ」とおっちゃんの声がゲームコーナーにこだまし、なんと！アームにはくまのぬいぐるみが…。みんなの目が尊敬のまなざしに変わり、「やるじゃーん」と俺も思わず口に出した。

そのおっちゃんはくまのぬいぐるみをガキにプレゼントし、去っていった。俺はその時、おっちゃんの背中に男のたくましさと悲哀を見たような気がした。

（千葉県　ビッグ・マグナム岡本先生）

★男には、負けるとわかっていても戦わなければならない時があるというが…、おっちゃんはそれを知っていた、のであろうか？



↑（横浜市　佐々木無宇君）★こーんなのもアリ、なわけです。

誰もが一度は浪人ゲーマー!!

☆今となっては昔の話ですが、静岡県人の私は一昨年、浪人することになって名古屋の予備校に入りました。

当初、禁ゲームを心に誓ったのですが、もとより意志の弱い私にできようはずもなく、また環境のおかげもあってずるずるとゲームにハマってしまいました。名古屋駅周辺には、なんと10軒ほどの大小さまざまなゲームセンターがあったのです。

そうそう、めざせハイスコア！に出てる〃イエローハット〃もありました。名古屋駅の前には知る人ぞ知る3つの大手予備校、我がK合塾、Yゼミ、Wゼミがあるのですが、おそるべきことにそのゲーセンはそれらのほぼ中央に位置しているのです。

だから店にくる客はほとんどが浪人生。それも半端なゲーマーではなく、まさに達人ぞろいと言うにふさわしい店でした。グラIIなんぞ2周3周は当たり前、5周目に入ってはじめてギャラリーができ、テトリスなどは登場して数カ月でカンスト出現という店でした。

私のような未熟者は立ち入るスキもなく、その店に入る時はギャラリーになることが多かったのですが、それはそれで大変面白く、またとても参考になりました。（本当にこいつ浪人生か？）

それにしても、その店に来るゲーマーは気合の入れ方が違いました。しかし私は彼らのそんな職人気質といおうか、こだわりみたいなものを高く評価したのです。

おまえら勉強はどうしたんだ（人のこと言えるか）とあきれながらも、私は彼らをどこか尊敬していました。実際私も彼らと似ていたのです。机にしがみついて勉強している時よりも、心底愛するゲームに真剣に打ち込んでいる姿のほうが、どれほど感動的だったことか。（ただし、親は泣いていた!?）

その後私は無事東京の大学に受かり、こちらで暮らしていますが、いつかまたあのゲーセンに行ってみたいと思っています。おそらくあの頃の雰囲気そのままでしょう。

最後に、

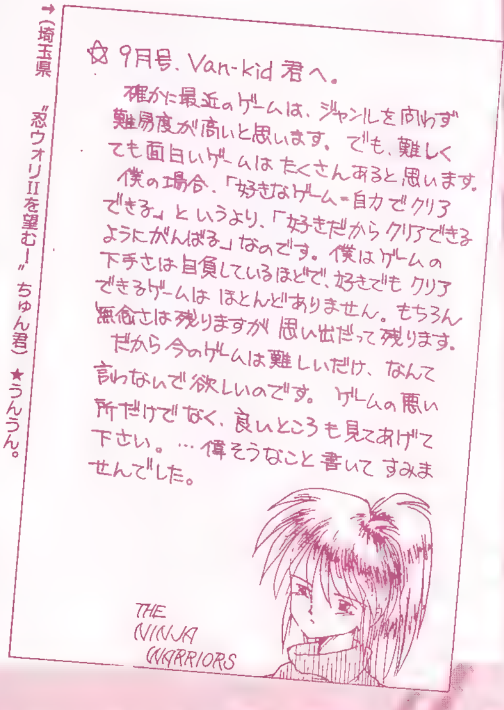
頑張れ、浪人ゲーマー!!

（神奈川県　やなあ君）

★本当に、頑張ってくれよっ。

こちらこだわり派

近ごろ、目次の写真のバイオ氏の格好がだんだんエスカレートしてきている。あれでは変態にーちゃんそのものではないか。グラIIIの攻略に何度も助けられ、バイオ氏に尊敬の念すら抱いていたのに…。ゲーメストよ、かわいそうだとは思わんのかっ!!(もっとやってほしい気も…)
(長野県　GUU君)


☆ 9月号、Van-kid君へ。
確かに最近のゲームは、ジャンルを問わず難易度が高いと思います。でも、難しくても面白いゲームはたくさんあると思います。
僕の場合、「好きなゲーム＝自力でクリアできる」というより、「好きだからクリアできるようにがんばる」なのです。僕はゲームの下手さは自負しているほどで、好きでもクリアできるゲームはほとんどありません。もちろん無念さは残りますが思い出だって残ります。
だから今のゲームは難しいだけ、なんて言わないで欲しいのです。ゲームの悪い所だけでなく、良いところも見てあげて下さい。…偉そうなこと書いてすみませんでした。

↑(埼玉県　"忍ウォリIIを望む!"ちゅん君)★うんうん。

祝㋘50号!!のお手紙なのです

ゲーメスト50周年おめでとうござる。つつしんでお祝い申し上げずに赤下げる。
ゲーメスト創刊は太平洋にまさに戦火が上がろうとする1940年、当時のゲームはほとんど配給制だった…。「おかあちゃん、もっとゲームやりたい」「がまんしなさい、お国のために私たちも頑張るのよ」という母子の会話が今も耳に残って…うそ。創刊当時に比べるとカラーページも増え、TVにも映り、昔の同人誌っぽさもかなり消えた。しかし、同人っぽさの良い所は消えていない。かつてこれほど読者の意見を取り入れ、本当にゲームに対し真剣に考え、感動し、燃えた雑誌は存在したろうか。民主主義の雑誌である。(ほめすぎ。㊥)
欠点といえば、知名度が田舎では低いことである。あと、ライターが落とすこと、次号予告があまり関係ないこと、誤植が多いこと、日本ポミネカのセンスのゲロゲロ・グロゲーロなところ(好きだけど…)。
それでは、ゲーメストのさらなる発展と栄光を祈って乾杯!うぐっ!さすがにバクコールで乾杯は辛い…。
(静岡県　ウィリアム・王君)
★ありがとうでござる。ほかに50号のお手紙くれた大勢の皆さん、どうもありがとう!!

50号おめでとうございます。今年の1月に「みつめていいよ」を知り、㊙グッズほしさに42号を買って以来50号で9冊目ということになりますが、不純な動機とはいえ毎号買い続けたのは充実した内容と面白いコーナーで期待を裏切らなかったからだと思います。
はじめて読んだ時、「もっと早くこの雑誌を知っていればなぁ」と素直に思ったものでした。これからも、平和な地球がある限り100号でも200号でも出し続けて下さい!
(岐阜県　ショーコが一番君)
★うーん、てれるなぁ。まだまだこれからなので、よろしく見てやって下さい。

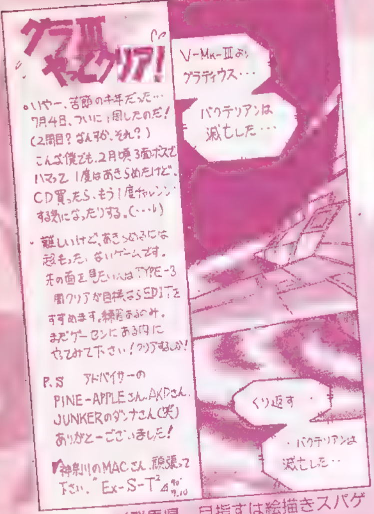
50号でもまだ青いと思う私たち

デンジャラス・シードを1ページしかのっけてくんなかったから、ゲーメストなんてキライ!!(うそうそ)
(北海道　風　幻士君)
★うーん…。

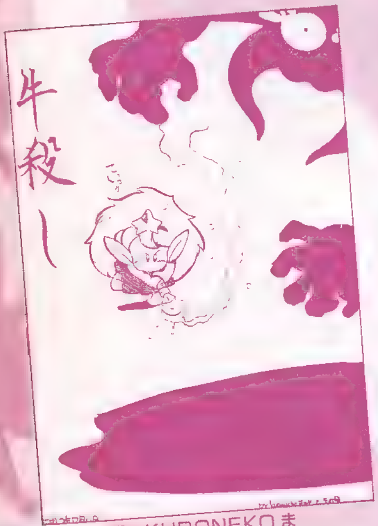
東亜プランの特集、よかったけど少し不満がある。まず、シューティング中心になってしまっているが、ゲットスターなどキャラクターゲームについてもサポートしてほしかった。
次に、インタビューが開発者だけというのはさびしいと思う。昔の貴誌では、当然のように社長さんや開発室長さんのインタビューもしていたので、古くからの読者である私としては物足りないのだ。
VGMコーナーも解せない。せっかく東亜特集なのだから、東亜サウンドについて語ってほしかった。
特集というのは、雑誌の記事の中ではもっとも気合のはいった所ではないですか。今回の特集はスケジュールやページ数の都合で内容が薄い!!今後に期待したいと思う。
PS.次はカネコかDECOをお願いします。
(香川県　CHE!君)
★ゲーメストに対する要望や意見、怒りなど遠慮なくガンガンお寄せ下さい。掲載されなくても、読者の声はすべて届いていますから。

メーカーの人ってゲーメストを読んでるのだろうか?
ゲーメストを読んでないってことは、当然アイランドもゲーム論文も、「論」も読んでないってことになる。
アイランドの「なぜゲームの攻略ができないの?」「なぜ素顔や本名が出ないの?」という質問に対する答えは、いまだない。おそらくこれからもないだろう。
最悪の状態を「想定」して言えばだ、いくら我々が「なんでそうなの」「こうしてはどうか」とゲーメストを通じて意見を出しても、メーカーはじぇんじぇん気づいていないのであーる。よくよく考えてみたら、これほど我々プレイヤーをバカにした話はない。
消費者の意見を聞こうともしないメーカーなんてつぶれちまえ!などと、真面目に考えてしまうのである(暴言です。ゴメンなさい)。
プレイヤーの意見がどの程度反映されているか、各メーカーにぜひ!質問してほしい。並びに㋘読者の諸氏にもご意見いただきたい。
(奈良県　鷹城ひとし君)

広告が多い!内容がない!攻略役に立たん!買うのやめるぞ!
(東京都　黒木枢児君)
★これはきびしい。



↑(群馬県　目指すは絵描きスパゲー・Ex-S-T²君)★やるじゃない。



↑(滋賀県　KURONEKOまあや君)★いやー、バカ一代は面白い。空手道をはじめてしまった。

1990.11

戦え若き戦士たちよ —3

ギャ○クシアン

大阪は亀見緑地で開催されていた「鼻の万博」に、あのナマコがこの「ギャ○クシアン3」を引っさげ、どうどう出展しているぞ！28人が同時に参加できるというのだから凄い。ゲームに入るまでの演出もこりにこっていて、待ち時間を感じさせない工夫が十二分にされている。

まず施設内に入場すると、小さな部屋へ通される。ここは地球を守る我らが防衛軍の作戦会議室といった作りで、司令官に扮したコンパニオンが現在の状況、作戦などを雰囲気ばっちりに説明してくれる。ここで、君たちの興奮はいやがおうでもかきたてられてしまうことだろう。

説明が終わると、早速ゲーム…には入らず、トレーニング・ルームだ。ここで君たちの肉体は、地球を守る戦士たるべく、筋力トレーニング、薬物投入、器官交換、人体改造などで徹底的に鍛え直される。少しでもサボると鬼教官の恐るべく仕打ちが待っているから、一瞬たりとも気を抜かないことだ。

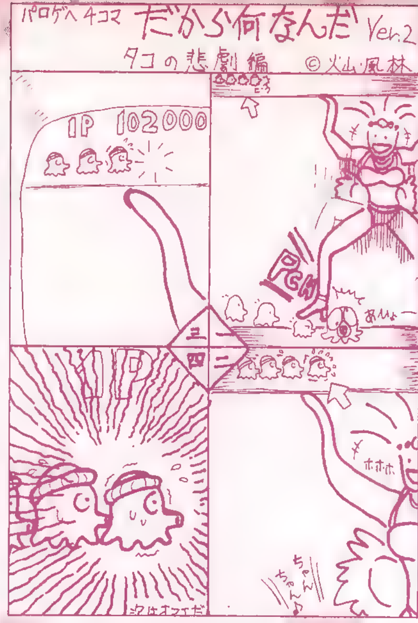
次は洗脳室だ。頭蓋骨を切開し、君の脳に特殊なチップをインプラントするんだ。とってもサイバーパンクでかっこいいね。こうなれば、君はもう自分の意志で動くことはできない。

最後の扉をあけると、そこには1機のヘリコプターが待機している。君たち28人の精鋭は、これから世界各地の戦火の絶えない戦場に送られ、外人傭兵部隊として殺戮に殺戮を重ねる日々を、敵弾に倒れるその日まで過ごすのだ。

もはや、後には戻れない。実は、ナマコは傭兵の斡旋まで行う死の商人だったんだね。正式名称も、生村製作所ではなくて、Nice Arms Marketing Corporation の略なんだよ。さっすがぁ！

（大阪府　アサシン〝パロゲー復権を願う〟けるべろす君）

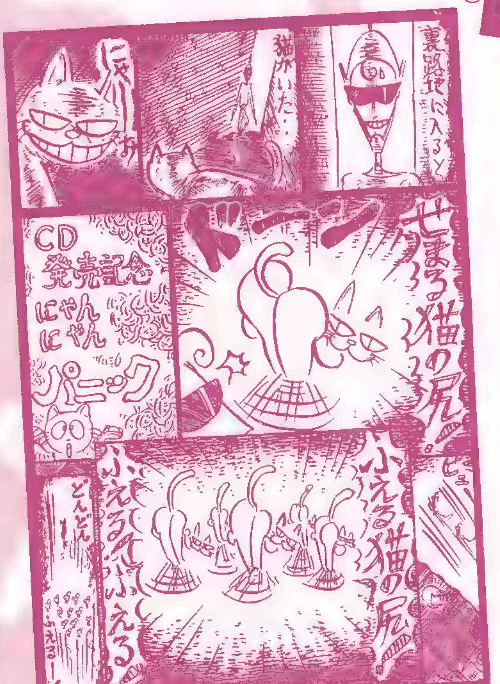
★おいおいおい。



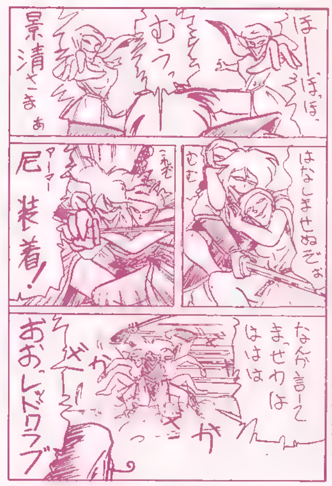
←（埼玉県　火山風林君）★確実にせまりくる死の予感…！



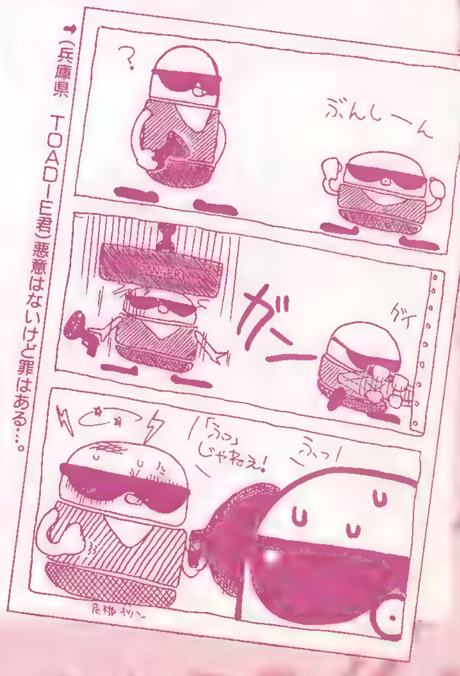
↑（今月の題字　新潟県　ゴーストファイター君）



↑（北海道　ちょっぱぁ卍君）★「『うーむ、デシリットル』（本人談）←キャプション用、いみはないよ！」（本人談）



←（大阪府　山三君）★いーかげんに40円ハガキで送ってくんのやめなさい。



↑（兵庫県　TOADIE君）悪意はないけど罪はある…。



↑（兵庫県　ラジ関11階の原田将司だらー君）★ここはアンデスですか。（興味のある人は新潮文庫「生存者」を読もう）



↑（愛知県　かきのたね君）★ニホンジン人肉クウネー。（佐川君か）

自力更生への道

その後のはじめまして度チェック!

※7月号「はじめまして度チェック」で、7個以上あてはまった人のためのものです。

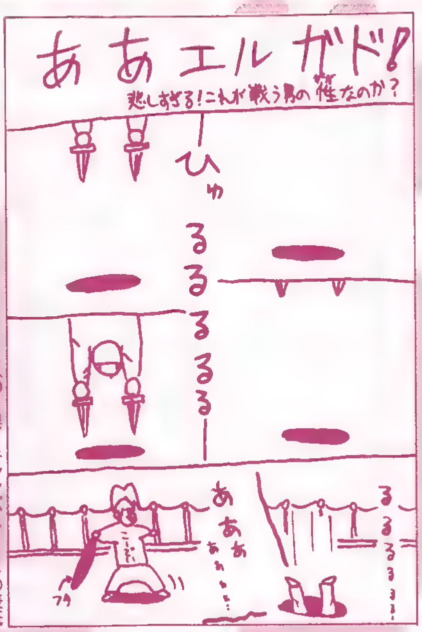
❶今、こんなに彼女たちのグッズに囲まれて生活しているのに、何か空しい。
❷酒を飲む女子高生って大キライ。
❸5人以上で部活や趣味をやっている。(ゲームサークルなど、トーゼン×)
❹オレはこんなことしてて、バカじゃねーかと、ふと気づいてしまった。
❺宮崎2世になるくらいなら、いっそ彼女たちを忘れたいと思う。
❻グッズやアイテムが、いつになったら出なくなるのだろうかとサイフと相談している。
❼試写会のマニアパワーにあきれた。
❽今、自分のやってることを理解してくれる女の子が周りにいなくて、と～っても空しい。
❾自分よりマニアな奴がいると、ホッとする。
❿オレは今こんなことをしてて、将来どんな風に生活してるのだろうと考えてしまった。

～さて　、○の数が～

0の人	死んでもファンして下さい。
1～3	死ぬまでファンして下さい。
4～6	外へ出てみんなと遊ぼうよ!
7～9	僕も応援するからさ。
10	もう、立ち直ってるよね?

(愛知県　倉喪棵　美輝君⑲)

★「はじめは"みつめていいよ"をジョーダンで買って、まぁまぁかなとか言ってました。このころが一番幸せだったかな?それからは、それビデオだ、やれCDだ、どれLDだ、うりゃテレカだと何が気に入ったかもわからないまま、今3万の借金をかかえ…」うー、うるうる。未来&香澄バージョンのテレカをあげよう。(ドロヌマかな)



➡(○×県　キャンパスノートの表紙のウラさっかばす君)★どーいう性なんだ。

ファイナルファイト新たなる戦い!!

あの戦いから1年、今メトロシティは平和そのものだった。だが市長室のマイク・ハガアの心は晴れない。なぜ?

「娘よ、パパはさびしい…」

そう、彼の愛娘ジェシカはコーディと結婚し、遠くへと旅立ってしまったからだ。

「…まあ、コーディとなら仲良く(意味深)やってるだろう…」

「甘い!!」

ハガアしかいないはずの市長室になぞの声が響いた。

「誰だ!?マッドギア残党か!?」

「フフ、拙者でござるよニンニン」

「君は……!!」

――彼の名はガイ。男の中の男。エンディングでの彼に涙した人もいるだろう…。

「市長、コーディのような普通に生きられん男が定職につけるとお思いですかな?」

「た、確かに…」

「奴は毎日酒飲んでブラブラ、そんな宿六を養うためにジェシカ殿はあはれにも水商売に…」

(BGM)♬バン!ババババン!ババババン!バン!!♬

「なんだと!!うう…」

ビリビリと音をたててハガアの服がはちきれる。

「ガイ!道案内をしろ!!」

「承知、ニンニン」

――とある港町。のんだくれてヤク中のコーディはただのチンピラだった。

「うおおおっ」(ハガア)

「うああっ…」(断末魔)

新たな戦いは終わった…。

「お父さん…」

「ああ、ジェシカ…こんなにやせてしまって…。

妻に(死)なれ、今またお前を失ったら私は生きていけん…」美しい親子の再会、だがその時!

ズバッ!ガイのムラマサの一撃。

「ぐあぁっ!?」

「お父さんっ!!」

「フフ、市長、本当に甘いでござるな」

ガイは血を帯びたムラマサを捨てると、ジェシカの腕をつかんで走り出した。

「ま、まて…!」

――男の中の男、ガイ。あのエンディングで、彼は本当はコーディをパンチ技ではめるつもりだったのだ。

「だが、あせってボタンを押しすぎてしまったのさ。フフゥ」

「ジェ、ジェシカを返せ!」

「おっとまだ生きてたのか、金髪は日本じゃ大モテだ、返しやしねえぜ!」

ガイはジェシカを抱きかかえ、ジャンプした。その下は海!

「ジェシカ―――ッ!」

スタッ。なんとガイは水の上に立った。いや、なにかがガイを支えている!ゴボゴボ、ザパ―――ッ。突然、それはガイをのせて浮上してきた!

「ホ、ホエール…」

2人をのせながら、鯨はみるみるうちに沖へと進む。

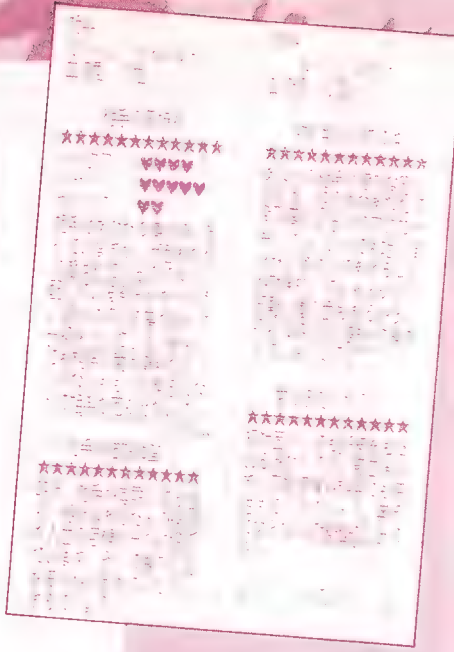
「フフゥ。どうすることもできまい…」

「うう、ファッキンジャパニイ―――ズ!!(ジャパニーズ)(ジャパニーズ)(エコー)」

物語はファイナルIIへと続く!戦えハガア、勝負はこれからだ!!

(埼玉県　高所恐怖症　ヌ・ヴェガ君⑲)

★うーん、FFは強い(というより他にネタになるゲームがなかったりして…)。



恋するゲーマー大作戦!!

☆これは、おれ様がゲームの待ち時間にアイレムの占いマシン「キスメット・イブ」で占ったものだ。

まずは、かのマッドパピーへの想いの行くえを占ったわけだ。

「相手は意外な寂しがり屋。でもちょっぴり気難し屋の面もあるから、そんな時は少し離れて見守っていましょう」

あいつのどこが寂しがり屋やねん。捨てキャラやからなーと思うけど、気難し屋というのもへんだねえー。少しというよりかなり離れて見てたいね。「告白は積極的に」って言われたって、イヤだね!

(なら占うなっつーの㊥)

で、次はせいんとわるきゅーれ。

「相手はあなたに遊ばれているのではないかと…」

まあー、たしかにゲームだから遊んだってるなー、と思う。「相手を困らせないで」ときたもんだ。こっちが困っちゃうよ。「あなたとの結婚を…」にはビビッた。いきなりビックの魔法でも使われたら、松坂季実子もビックリだろうな。

しかし不毛だ。普通ここまでやるかと思うが、男ならやらねばいけないよなー(親はないてる…)。

(大阪府　沈黙の海○体君⑲)

★なんだかのう。まぁおもしろいからいーか。それにしても我ながらすさまじいタイトルをつけてしまったなぁ(今月はつっこみはお休みだよ)。

1990.11

1990/12月号 G 90年10月30日発売

食いいるように見つめろ! そうすりゃ記憶は終着駅号



NO.52

《職権濫用》

「日常生活ではまずお目にかかれない、大人の色気ズビズバのおねーさん方!!これぞAMショーのヒソカな楽しみNo.1だ。写真はコナミ株式会社のおねーさん。取材の方以外の写真撮影はお断りなんだぞ!!」(ザ・AMショー骨のズイまで　より)

AMショー特集…なんだかどうもどのゲームもアイディアがコゲついてるかんじ。

マジックソード大攻略は異様に気合いが入っていてスゴかったのだが…。

このころは、日ポミアイランドとかゲーメストナンデスカとかわけのわからん亜流がやたら出ていたな。

〔417P.〕『夢を持つのは…』…オヤジくさい言いかたになってしまうけど、これってのが〝大人への階段〟ってやつの第一歩なんだろう、と思う。高校生のみんなは「なんてイヤなことをいうんだ!!」といきどおるかもしれないし、24、5歳の人ならむしろ親父さんの言葉に共感するかもしれない。いろんなことにぶちあたって、世の中のいいかげんさに腹を立てながら、どうにかその中で生きていく体力を身につけるものなんだ。

〔418P.〕上『ゲーマーの車でも車がないの…。

ド『君はギガンデスを見たか!!』…まあ、ここまでギガンデスが超いいゲームというつもりはなくて、半分は冗談なんだけど。ただし本当にハッ!とさせられるところもあるし、「あながち本気」ってとこですか。メジャーなゲームしか見てない(本当に「見えて」るのか?)ゲーマーへのアンチテーゼ(難しいコトバ…)という意味もある。あ、曲はマジでいいよ。

〔419P.〕左上『今夜は朝までつっこみ三昧』………なんだかな———。しかもこの指が。つっこみにはつっこみ返しが不可欠、とつっこまれてがんばってつけてます。前の号で休んだのでたっぷりだあ。

〔422P.〕あつい…灼けるようだ体はおろか心までも…。この号はお便り関係が特に熱かったなー。自分のシュミで選んでるから、自分は面白いのが当然なのかもしれんが。

極限のスリルを!!…結局免許とりにいってます。今仮免。

秘伝・のったもん勝ち

①文章投稿の極意

あえて掟破りの一手

★ひとつひとつの要素について、それが採用率にひびくかどうか書く。いちおう現在のゲーメストの場合を基準としているが、投稿するメディアによって個々の重要性は変わってくるので、誌面をよく研究して①そのメディア(本や番組)の方向性と②担当者の性格、を見きわめて使いわけるべきだ。

総合的に見て、この「敵を知る」ことがもっとも採用率にひびいているといえる。

●字はきれいなほうがいいか。

よくある投稿講座では一番に「字をきれいにかけ」と書いてあるが、結論からいって字のうまい下手は採用率に関係ない。なにより肝心なのは文の内容だ。エンピツ書きだろうがチラシの裏だろうが、「面白ければのる」。これが真実。

字をキレイにとかなんとかいうのは、要するに読みやすいように書け、ということだ。文章をキチンとねりこんで、人に見てもらおうと思って書いているのなら、自然と字も読みやすく書かれているはず。

原稿用紙(B5サイズがよい)や一行何十文字と区切って書かれている文、ワープロで打ち出された文は、手紙としては失礼かもしれないが、原稿にするとき非常に便利なので掲載率はハネ上がる。てにをはなどがしっかりしていて、そのまま使える形ならば完璧。ほとんどの手紙は、文法的あやまりやムダが多く、担当者がリライトしている。その手間がはぶけるからだ。

●文は長いほうがいいか

短ければ短いほどいい。もちろん内容がしっかりつまっている上で、だ。内容がいいのに長すぎて使えない、というのはよくある。同じ内容なら、短いものをたくさんのせて、多くの人の声を紹介したいではないか。短いコトバで言いたいことをまとめるのは文を作るテクニックの問題なので、いろんな文をよんで勉強しよう(タダでのろうなんて思っちゃいけないよ)。

おすすめのパターンは、ほどよい長さの投稿を大量に、しかもギャグありマジ話あり日記ありとバラエティをもたせて送ることだ。担当者はいつもギャグとマジのバランスに苦労してるので、どれかがのるだろう。たとえ全然面白くないものばかりでも、担当も人の子、続けていればひとつぐらいのせてくれるだろう。

●どんなネタがいいか

①笑えるもの、楽しいもの。自分や友人をダシにしてもよし、カルトネタをひっぱってきてもよし。それなりの能力が必要だが、努力して損はないと思う。

②時事ネタ。鮮度が命なので、載るまでのタイムラグを予想して、2カ月ぐらい早めに。「○○○を予想する!!」とか、多少先走り気味でかまわないからとにかく流行の話題をからめる。季節ネタも同様。

③ローカル性があるネタ

刑務所の中から書いてます、とか私はインド人なんですけどとか。下手に技巧に走るより、自分の体験や立場ゆえの考え方を前面に出すとよい。金欠で1カ月ゲームできなかったこととか、そんなことだって料理しだいで即採用だ。

ただし、ウソはだめよ。明らかなギャグなら可だけど。

④いつでも使えるネタ

②とは違って、何カ月たっても使えるネタはストックとしてありがたい。コツとしては時事性をからめないことと、替え歌とか一風変わったネタにすること。ありがちなネタだと、けっきょく使われないからだ。あと、㋘のように数カ月手紙を保存しておくところでないと通用しない。

⑤ありきたりでないもの

①～④と共通するのだが、ようするに現在のっているもののヘタな真似をしてもダメ、ということ。新しい投稿のパターンを作ってしまうぐらいがいい。流行のバリエーションというのはある周期でループしているので、バックナンバー(この本だったりして)やほかの雑誌をひっくりかえしてみても参考になるかも。マジメな話にしても、いかにもありがちな考え方じゃダメだね。

これらのネタも、それを面白おかしく、または人をうならせるだけの文章力で料理しなければ使い物にはならない。パワーでゴリ押しという手もあるが…(私だったりして)。

面白い文をかく人をチェックして、テクを身につけよう。

まとめ!!

①おいしいネタをみつけて
②さらにおいしく料理して
③採用されやすい形で送る!!

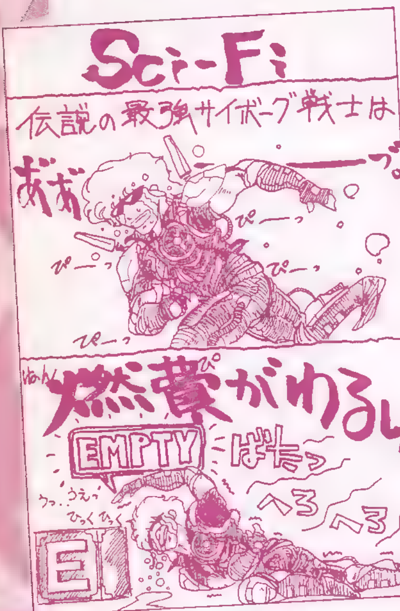
余談だが、私信や感想も書いてやると担当者は喜ぶぞ。

文章投稿はすべての基本だ!!がんばってくれたまい。㊅

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

重いッ…。一見いつも通りのアイランドだが、そのかげには毎月ゆうに3kgをこすお手紙、手紙は出さねど毎月たのしみに読んでいる全国の人々、「なんだこれつまらん」などとのたまわっているフラチな人々がたしかに存在するのだ。そんな彼らの思いや言葉をしっかりと受け止められているだろうか、と担当者は毎月手紙の束を持つたびに思う。



←(石川県　おたんこナス太郎君(当))★命短しタスキに長し。

夢を持つのはいけないことなのだろうか

☆去る8月31日、夏休み最後の日に、ゲーム仲間の3人で集まって過ごそうということになりました。

僕は高校2年生ですが、1人は社会人なので、夜になってからボウリング場やゲームセンターへ行き、1週間ほど前に3人で行ったアマチュアゲームサークルのイベントの余韻にひたっていました。

「次にイベントが開かれたら俺たちも絶対出ようぜ！」

「ダライアスIIIが出てたら攻略本なんか作ってさ…」

「サークル名とかどーすんの」

「安地(あんち)ってのは？」(爆笑)

「ゲームもいつか作ってみたいな」

「あれ？某ゲーム会社目指すんじゃなかったんですか？」

「でも会社って自分の意見通せるかな…」

「そんなんだったら僕らで作りましょうよ！」

「おー、だんだん話がでかくなるな」

「夢は大きいほうがいいですよ。夢見ることはNO TAX！」

この日は、さんざん自分たちの夢について話していました。そして、何年かかろうと、どんな道を通ってもその夢を現実にしようと誓いました。

ふと時計に目をやると10時半。さすがにちと遅いかな。でも今年の夏はいろんなことがありすぎた。寄った本屋で「あぁ夏休み」が流れていたのは爆笑だった。

「夏休みもあと1時間か…夏休みはぶっちぎりターボだった。…たくじは追いつけない(一同苦笑)」

家に帰る前に電話しました。

「あ…オレ。今帰るで…」

「あたりまえや！今何時やと思ってんの！父さん怒ってるよ！」(福井弁)

…やっぱりね…。でもこっちも親に怒られたぐらいでいじけるよーな年じゃないんで、呼ばれる前に文句聞きに行ってさっさと寝ちまおう、と思っていました。しかし、今日の父の言うことはいつもと少しちがっていました。

父「おまえ少し付き合う人が偏りすぎてないか？」

僕「え!?」

父「もっと学校の普通の友達とかといっしょに遊ばないのか」

普段の父の言葉は、まあ一理あるなとか思って聞いてましたが、このときばかりは我慢できなくなりました。

「ちょっとまってよ。学校にだって友達はたくさんいるよ。それになんだよ普通の友達って。まるでオレたちが異常みたいじゃないか」

自分の尊敬する先輩であり、友人でもあり、心の通じる仲間としている人たちを実の親にけなされたのです。このときの怒りがわかりますか？

「そんなこと言ってないだろう。ただ、学校の友達といろんな経験をたくさんしたほうが将来のためになるんじゃないか。ゲームもいいけどな」

「将来？将来はゲーム関係の仕事をしたいって言ってあったじゃないか。父さんはゲームをどう思ってるんだよ」

「まあ、気ばらしにはいいかもしれんが将来のためにはならんだろう。それに一般的でもないな。今の時代はいろんな経験をつんで、お前にできることを探したほうがいいんじゃないか」

「父さんのいう経験がどんなことを指すのか知らないけれど…」

わかってはもらえないだろうと思いながら、先日のイベントへ行ったときの話などをしました。ゲームを知らなかったら、あんな経験や楽しい思いはできなかったと。

「ああそうか。しかしだな…」とまた父はゲームの批判をはじめ、しまいにはゲーム業界の月収の話などもしだして、ゲーメスト8月号の就職特集まで見せるはめになりました。

「結局こういった雑誌は、お前たちを対象に作られてるんだろう。まぁ、ゲームをするのはいいぞ。だがな、あくまで趣味にしといて深入りするのはどうかと思うぞ」

このあとも父は、ゲームというものを客観的に見ろだの、お前にはほかにもいろいろできるだの言いました。…たしかに僕にはほかにも好きなものはたくさんあります。でも今は、いやこれからも、さっき皆で話していたように、ゲームで身をたてるという夢を持っていたいのです。

父が話を続けるのに耐えきれなくなり、僕は言いました。

「たのむから…」

「たのむから夢ぶち壊すのはやめてくれよ…」

終わりのほうがうまく言えませんでした。

「夢か。…しかしだな、もっと現実を見なきゃ…」

「もういい！」

僕は自分の部屋へ戻り、フトンにうずくまり泣いていました。

親父に仲間をけなされた。親父にゲームをバカにされた。親父に夢をぶち壊された。

僕には父の気持ちがよくわかりません。誰かわかる人、ご意見見ください。

(福井県　かるらたくじ君(当))

がぶりよりゲーマー人生

GM(ゲームミュージック)がTVなどで流されるのはもう珍しくないのですが、8月15日東海テレビのタイム3で使われたのが「ついに衝突!!オウム教VS.村民」。暗闇の中、男たちの激しい怒声が飛び交う緊迫した場面に流れるアフターバーナー…。あの何かが起こりそうなイントロが妙に溶け込んでいた?ので、笑けてしまったのさ。

(愛知県　X(A/N)th RoAb君)



↑(静岡県　フェニックス大佐)★スーパーナチュラル・ダンシングスター!

ゲーマーの車で極限のスリルを

☆突然ですが、みなさんは、右と左の区別をとっさにつけることができるでしょーか? 自慢じゃないけど僕はできないぞ。体育の時間なんかで「右向け右っ!!」って号令がかかったとき、自分1人だけ左を向いてしまったときの恥ずかしさといったらないよ。

先日自動車の免許を取ったのだけど、そこにたどり着くまでには数々のドラマが去来した。教習所内で車に乗ってると教官が「次、右ね」と曲がる方向を指示してくるのだが、なぜかいつも逆のほうへウインカーを出してしまうのである。なれないクラッチやハンドルの操作をしながら、とっさにウインカーのスイッチの向きを判断しなければならない——そんなとき、僕の思考回路はショートし、何も考えられなくなってしまうのだ。

「えーい、右か左か確率は½だ。当たれっ!!」とカンでウインカーを出すと、なぜかいつも見事に逆の方向にウインカーが出てしまうのだあっ!!(危険だ…㊥)

そんなとき、イヤーミな教官はわざわざ車をとめさせて、「はい、はしを持つ手はどっち?」と聞いてくるのである。こうなると間違わずに答えられるが、ハンドルを操作しながらでは、「グラディウスで弾に囲まれたとき、数学の公式を思い出せ」とゆーのと同じぐらい困難なことなのだ。

しかしッ!!トップランディング大好き少年の僕は、エゲレス語で「ライトターン」「レフトターン」と言われればRIGHTは右、LEFTは左と即座に反応することができるのであったッ!!

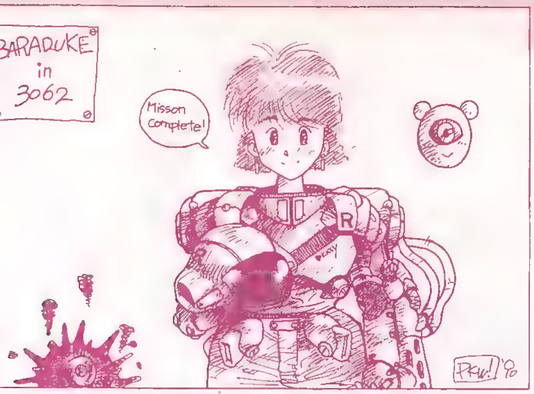
だから、もし教官が「右へ曲がれ」を「ライトターン」と言ってくれていたならば、教習時限を10時間オーバーすることも、卒業検定に3回も落っこちることもなかったのになあ…。

そーいうわけで、今エアインフェルノにハマってるのだが、画面の日本語の方向指示は役に立たず、音声も聞こえやしないので、仕方なくランディングモニターのちんまい(注・小さい)文字を見ている今日このごろだ。うッ…!!目が痛い!!涙が止まらん!!持病の眼疾があ〜!!(6月号参照)

P.S.左右の区別がとっさにつかない有名人に薬師丸ひろ子さんがいます。なんかうれしいような気がしないでもない……。

(長野県　GUU君㉓)

★エアインフェルノはスタント飛行が熱い―地上スレスレを飛んだり、ビルのすき間をぬけたり…ヒョオーーーッ!! 免許をとるのは自殺(他殺?)行為だと自覚してます(ワタシの場合)。



↑(愛知県　ランクアップ!PKA→PKW君)★戦いは終わった。



←(新潟県　ZIG君)★ただワタシはあなたのためを思って…。

君はギガンデスを見たか!!

☆グラⅢやRⅡがゲーセンを騒がせていたころ、突如として現れたギガンデス。1カ月ほどで消えてしまいましたが、このゲームに出会えて本当によかったと思っています。

ギガンデスの魅力は、今までのシューティングの常識をさまざまな形でうち破ったゲームシステムにありと言っていいでしょう。実にプレイヤーのことを考えてあり、親切なのです。例えば…

「死んでも装備が消えない」

装備がなくならないんです。ミスすると今までパワーアップしてきた装備のまま、しかもサラマンダのようにその場で次の機体が登場してくるので、難所やボスで1回死んでドロ沼式にゲームオーバー、ということがありません。パワーアップした装備は、1面クリアするごとになくなって、また最初の状態からやりなおすわけですが、このパワーアップもよく考えてあるのです。

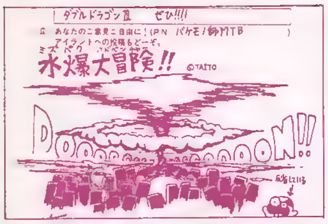
ギガンデスの自機は上下左右にそれぞれ武器がつけられるのですが、この面は後ろから敵がくるから左にミサイルをつけようとか、それぞれの面に適した武器配置を考える戦略性が高いのです。

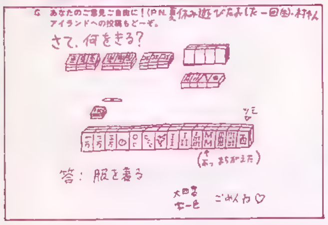
「スピードアップがない」

なぜゲームに〝スピードアップ〟があるか考えたことがありますか? このゲームは、初期スピードですべての面に対応できるから速くする必要がないのです。ゲームによっては、スピードアップがプレイヤーにとってワナになっているのもあるのですが。

どうです? このゲームのもつ魅力を少しでも感じてもらえたら幸いです。欠点もありますが、それを補う長所が多いし、10月号にもあったように開発者のエネルギーを感じるのです。難度も高いわけでなく、連射も必要ではないので見かけたらぜひやってみてください。

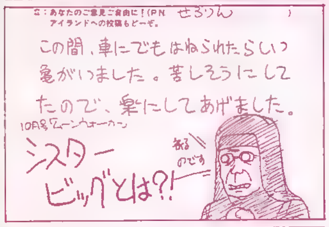
そもそも私がこのゲームを

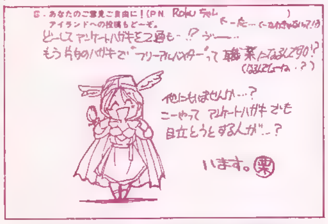


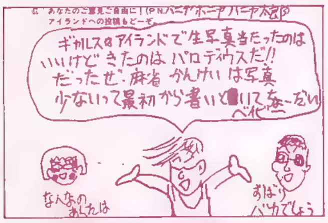














(東京都　川村真理さん)

今夜は朝まで　つっこみ三昧

ああ…、ついにゲーメストを買ってしまった……。（大阪府　長谷川君）

←お気のどく!?

カダッシュをチカラダッシュと読んでいたのはお師匠（仮名）さん18歳（笑）。ありがち²。（富山県　師匠は浦野さん君）

←ありがちじゃないって…。

50号の〝表紙でドン〟を見たが、「ゲームセンターを10倍面白くする本」の文字が年々小さくなっているような…。

（福島県　高橋真澄君㊥）

←ふっ…鋭いな。バクコール飲むかい?

未来ちゃん、あんたCDで外国行って「青い目の兄弟よお」って騒いどったけど、あんたも青い目ではないか！髪も青いし本当は宇宙人じゃないの？

（大阪府　魚！魚！魚！君）

←そこまで言うかね…。

富山県の某店で達人をやっていた女子高生の方、終わったときに台を蹴らないでください。うしろで見ていた自分がお店の人におこられてしまいました。

（富山県　歌っておどれるバクチ打ち君）

←これはかわいそう（笑）。

ネオジオのベースタブロで、「ダイナミック」が「誰やねん」と聞こえるんですが。あとニンジャコンバットの「烈風！百人斬り」を言いかけて「ゲップ」……人前で失礼ですよ。（愛知県　WILL·ELY㋧君）

←スーパースパイの悲鳴ってデンジャラス。

古いゲームになりますが、セガの４Ｄウォーリアの画面写真と攻略をお願いします。（岡山県　冨岡幸喜君）

←むちゃ言いなさんな。

関係ありませんが、私は自称「エディ・マーフィーに似てる奴」です。

（大阪府　宮本〝崩水淡〟渉君㊥）

←どーゆー奴なんだ!?自称するかふつー。

ついに、近所のナイトストライカーがその生命の炎を消した…。まるで恋人が不良に○されて、エイズで死んでしまったような気持ちだ。……う、う、

ウガー!!（北海道　M・E君）

←そ…そんなにまで悲しいか!!



↑（山形県　笑面龍君㊥）★おおっなんかすごくボヨヨンな感じがグー!!（安易

やるようになったのは、1面ボスの手前にある「もうすぐボス」の看板に笑ってしまったのがきっかけなのですから……そうそう、このゲームは全面クリア後にあっと驚く展開が待ち受けています。

なにかが足りないのです、なにかが……。

（神奈川県　全国ギガンデス普及協会会長兼会計監査人えびぜっと君）

★ずばり言っちゃうと、○○○。ングがないんだけどねー。今のゲームの「常識」をぶっとばしてて、たしかに新鮮なゲームだったことである。

ハガキの隅から今晩はなのだよ

パロディウスだ！をやってきた。人がぶつかってきて、1機死んだ。にらんだ。「やべえ…こわそーな兄ちゃんだ。にらまなきゃよかった」兄ちゃんは100円おいてにげていった。

俺の顔がそんなに怖いかっ。

（山形県　D君）

★10月号のアンケートハガキは、出してもプレゼントは当たらないというのにいつもと変わらぬ大勢の人が送ってきてくれて、うれしかったのだ。

そんなんで今月は少し多めにご紹介といきますか。

ファイナルファイトのナイフ使い、エルガド＆ハリウッドのモデルは落合信彦著集英社文庫「アメリカの狂気と悲劇」にのってるよ。キョーミある人はよんでみよう。ついでにすごい勉強になるよ。

（静岡県　水田洋志君）

★ふむふむ。

雑君保プ先生の「ゲーセンおわらえ」が今回とてもよかったです。ボナンザの2人の良心がとてもよくでていて感動しました。さいごに家がつぶされたときは涙がでそうでした。これからもがんばってください。

（静岡県　斉藤幸徳君）

★私もあれは面白かった。

どうも最近のゲームは、クリアしたり何度となくやっていると飽きてきますね。女の子には少しというよりかなりハードだし。彼女らの好きそうなカワイイキャラクターもいなくなりましたね。

1年前、こちらのゲームセンターにバブルボブルやメルヘンメイズ、奇々怪界があったころ、それらを夢中になってやっている女の子が4人いました。我々3人もバブルボブルを飽きもせずやっていたのでライバル視されていましたが、コマンドを入れてあげたりお互いのプレイを見ているうちに仲良くなりかけた。

そこで、きょうはメンバーを入れかえてプレイしようと話しかけようと行ってみると、バブルボブルなどと共に女の子はいなくなっていたのです。僕の青春が——あれ？

（神奈川県　RANDY君）

★諸行無常…。

実現性のないネタをひとつ、名づけて「マニアくずしのシューティング」。スクロールが止まり、ボスが激しい攻撃をしてきます。人が一生懸命弾を見切っているときに、背景に巨大な女の子が現れて、「いや〜ん」と言ったり、プレイヤーもギャラリーも「どきっ」としてしまうようなポーズをとったりしたら、いかなプレイヤーも死んでしまうでしょう。

（高知県　黒板にでっかく「大川の夢は女のひざまくらで寝ることだ」と書かれた大川君）

★な…なんだこりゃ？（この人マジだよ…）

私は苦労して金をためてコントロールボックスを買ったはいいが、そのあと基板を1枚買っただけで金がなくなり、まともにゲームで遊べなくなってしまった。

ああ〜〜むなしい!!

（北海道　フレディ・N・花本君）

★う〜〜む。

時代に逆行!! **ひねくれゲーマー度チェック！**

①ガイやハガーをすてておけない
②趙雲やミッキーは使ったことがない
③マッドパピーに恋してる
④エミリーを選んでる奴を見ると腹が立つ
⑤ワルキューレを２人でやる時はサンドラ側
⑥魔獣の王国と同じ基板だったグラⅡが憎い
⑦男の中の男といえば絶対チェルノブだ
⑧パワーUPを途中でやめてランクを下げるような真似はしない
⑨「思い出にかわるまで」では松下由樹を応援していた
⑩メジャーになる前の永井真理子が好きだった

君にぴったりなゲームキャラは？

0の人…コーディー
ネックレスしてるでしょ。やだなあ…つまらない人だね。
1〜2…ペン太郎
かわいいから選んじゃう人もいるかも。
3〜4…ザエモン（ゲイングランド）
おおっなかなかひねてるな、これはいい！あれっ最終面じゃ強いぞ…ちっ!!
5〜6…対地レーザー or 黄色の触手（X∞）
うん、その調子。これとるとギャラリーが消えるんだぜ！気持ちいいな!!
7〜8…ロボット変形のインターグレイ
前が見えないって最高！ひ———っ！
9……3つ首ドラゴン（ドラスピ）
イェーッキングギドラ！
クリアできない…。
10……ジャワァァッ（Mレジスタンス）
究極のひねくれ者！鍵があまっていても取ってもらえない、No.1の孤独…
友達いるかい？

（埼玉県　高所恐怖症ヌ・ヴェガ君）

★これって、君が一番ひねてるんでない？

過ぎたあの日に追憶のお手紙

☆レゲーに関して、ひとつの忘れられない想いがあることを誰かに伝えたくて、この手紙を書きました。
（ここからルー大柴調に）
あれは、７年ぐらい前の話です。小学3年生の僕には遊びにも日課があって、僕の場合野球とザリガニ釣りの次にくるのは〃ゲーム〃でした。

家の近くのスーパーに、立ったままPLAYするような台が数台入っていて、思いこんだら命がけながきんちょ…いや、純粋な少年であった僕は、当時もらっていた1日50円の小遣いで、「1日1回」のPLAYにひたすら燃え、次々とゲームを自己流で攻略していきました。
「クレイジーコング」「サスケVSコマンド」「クラッシュローラー（しかも自機がイカに似てるやつ）」新しいところでは「NEWラリーX」…。
元来人なつこかった僕は、年上の中学生や高校生ともそれをきっかけに仲よくなり、コングの50mの点かせぎがうんぬんと、今でいうマニアックな会話もしていたのでした。
そんなある日出会ったのが、（感情をこめて）あのナムコの名作、（さらに感情をこめて）DIGDUGだったのですっ!!
ディグダグに取りつかれた10歳には、周りがよく見えません。気がつくと友人はおろか、上級生にも負けないゲーマーになっていた自分に対して、称賛はいつしか罵声に変わっていたのでした。

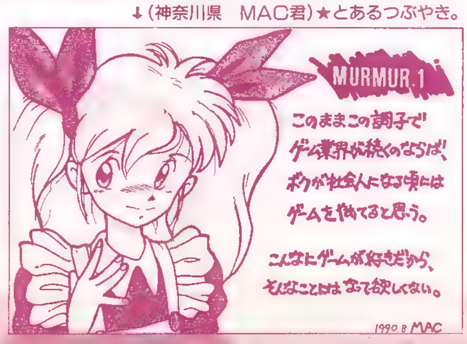
他人の目は厳しく僕を責めましたが、毎日プレイしているディグダグのクリアパターンは着実に面数を重ね、地元では相手がいないぐらいのゲーム狂いになっていたのです。
これ以上孤独にはなりたくない、ゲームと縁を切ろう—と思ったとき、「ボーナスのフルーツターゲットはパイナップルの次にイチゴが出る」なんていう話を聞いてしまいました。
パイナップルは18面ぐらいだったと思いますが、〃まだ見たことのない果物が存在する〃…その一心でディグダグをPLAYしつづけました。30面、40面…50面…その先、どうなったかは覚えてません。ただ、家のお金を使っていたのが親に知られ、二度とゲームをしないようにと親に嵐のように怒られました。
（照明をおとし、読み手にスポットをあてる）
あれから数年が過ぎました。かくして、一度はゲームを禁じられた僕ですが、こうして再び楽しめるようになりました。当然のようで、素晴らしいことです。感謝。
が、今ディグダグをPLAYしても、当時のことはよみがえってきません。10面がいい所です。あのときのような感動を覚えないのです。
あの当時の想いや情熱は、消えたままなのでしょうか？すべては過去の遺物なのでしょうか？
あのときの感動を求めて、あらゆるゲームに手を出していますが、いまだにあの感動を超えるものはありません。僕の心の中では、「DIGDUG」こそがいまだNo.1のゲームなのです。

このままでは終わらない覚悟でいます。必ずや、今のゲーム業界の素晴らしい技術とスタッフの皆さんの熱意が、僕の過去を吹き飛ばしてくれるようなゲームを作りあげてくださると信じています。
では、そのときにまた、お便りいたします。

（千葉県　九尾蠍寛君㊫）

★今熱中してやってることも、いつか「こんなこともやっていたね」のひとつになってしまうのだろうかね？…などとついメランコリーな秋だった。

↓（神奈川県　MAC君）★とあるつぶやき。

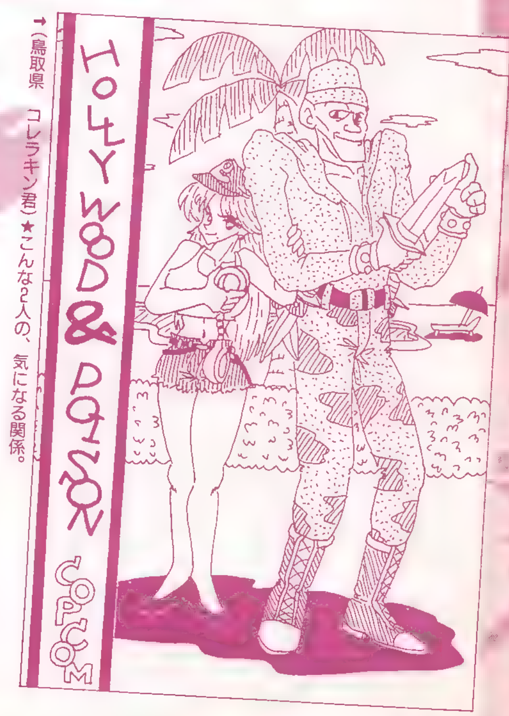


燃えよ青春



スーパーで某女性と知り合うきっかけがあったのだが、あまりに緊張してゲームコーナーへ逃げてしまった。そして落ちつくためにテトリスをプレイ（笑）。友人に「何やってんだよ！」「チャンスは今しかない」と言われ、ゲームを捨てて彼女の元へ…しかしすでに彼女は買いものを終え、とっとと出ていってしまっていた。教訓・二兎を追う者は一兎も得ず

（長野県　医歯コースの瑞枝っち君）
ちょっとちがう…



↑（鳥取県　コレラキン君）★こんな2人の、気になる関係。

こちらこだわり派

9月号のチェルノブ度チェック、なんだよ「バーニングフォースでもやってろ!」っつーのは。そのセリフが何十万人（笑）のバニラオファンに迷惑をかけたかわかってるのか!全国のファンと製作スタッフに詫び入れな!さらに激怒したのはP87の「バーニングフォース（データイースト）」（笑）一体どんなゲームなんだ!!
（愛媛県　バラッチョは私の子よ!君）



↑（静岡県　ぱるちざん君）★戦争反対!でも戦いは好き（大矛盾）。

この際まとめてパート2なのだ

☆10月号こだわり派でまとめて言わしてもらった大分県のYATCH君の友人です。

前回の話に出てきたTAITO直営店ですが、名前をJOYFUL中津といって、立地条件はよくないけれど、故障があると即修理して2コイン入れてくれるし、ニューゲームもすぐ難易度を落としてくれる店なのです。

さて、話は前回の続きになります。テストが終わった日にグラIIIがなくなっていて、くやしがった僕とYATCH君は実は思い切って手紙を出してみることにしたのです。

その内容は、大画面筐体に入れてほしい基板のこと、ダラIIに光があたってやりにくいこと、グラIIIなどを入れてほしいこと、風俗営業のあのステッカーへの怒りなどでした。8割がた返事を期待してなかった僕たちに、なんと返事がきたのです。

タイトーの封筒に入ったその手紙には、我々の質問や意見に対する返信が丁寧な字できっちりと書かれていました。

そのときはグラIIIの復活は基板が少ないので残念ながら……ということだったのですが、後日ついに復活させてくれ、西日が当たって見づらかったダラIIも場所移動させ、達人や大旋風に連射装置をつけてくれました。

この手紙をくれたのは、タイトー北九州営業所の西岡さんという方でしたが、一度話をうかがったのだけどゲームに対して本当に純粋で真剣な人です。こんなすばらしい社員の方々を持たれて、タイトーさんも幸せですね（僕はコナミファンだけど…）。

ゲーメストでも、本当にゲームを愛するAM業界の人に関するコーナーを作ってはどうでしょう。こういう人たちがつみかさねる信用が、これからのAM業界をさらに発展させると思います。

ほかにも中津のゲームセンターは、人情派のおっさんとおばちゃんのやってる中華料理ゲームセンター「眠々」や3人のおじさんが交代で管理していて明るくて入りやすい「ハイテクセガ中津店」と、いい店ばかりです。都会ほどいいゲームがザクザクあるわけじゃないけど、みなさん、福沢諭吉の里・中津に来たなら一度行ってみてください。

P.S.「夏休みおわったらゲーセン行くのやめよう」と言ってたYATCH君、9月1日も元気にゲーセンに出没。コーディー姫ちゃん、トモ、カモラ、ジュンシ、みんなオレを置いて大学に入学しないでくれ~~い。

（大分県　大きな栗の木下寛（KAN）君）

★う~ん、高校3ねんせ~い。

最近、ぜんじ氏の「論」が超熱い。我々ゲームファンの言いたいことを代表して、みごとなまでに明文化してくれている。

ファン1人ひとりの弱い立場ではメーカーに伝わる所が少ないけれども、それをくみ上げて本の編集者という立場から業界に意見を発するというのは、責任の重い、そして意味のある仕事だと思う。

これからもメーカー側の見落としている点を鋭くつき、ファンたちのえりを正させ、業界をよりよくさせるべく努力してください。

（東京都　ハマキ君）

★サンキューなのだ。

攻略記事をしっかりしろとの読者の声をよく見かけるが、ゲーメストの攻略記事はあくまで初心者（?）のための攻略だと思う。

「問題ない」と書いてある場面では基本だけで抜けられるようになっている。本当の基礎、弾のよけ方や車のギアの使い方、それぞれのゲームの動きのくせなどの基礎ぐらいは自分で努力して攻略してみてはどうだろうか。そのぐらいできなきゃ、攻略記事をいくら読んでも先の面へは行けない。

これは個人的意見だけど、ゲームは自分で攻略、どうしてもつまったら記事を読んでみるってのがベストだと思う。自分の力だけでオールクリアできたときは、とても感動もんですよ。記事を読んでもどうしてもだめだったら、人のプレイを見てください。特にうまい人、同じ所でつまってる人のを。きっと攻略の糸口が見つかると思いますよ。まあ攻略だけがゲームの楽しみとは言いませんが。

（茨城県　山本義教君）

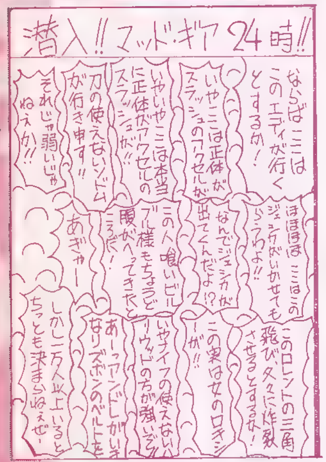
★それはそうだけど、やはり攻略というからには誰が読んでもクリアできるようになるもんでなきゃならないだろうねえ。ご意見待ってます。



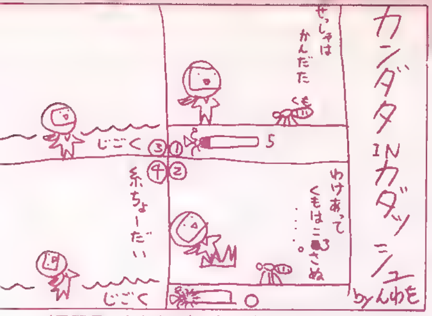
↑（東京都　HB君）★アジーなタッチがいい感じ。



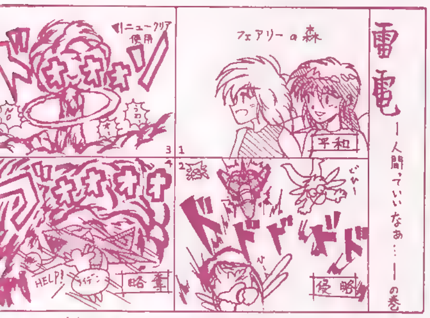
←（神奈川県　雅遊龍雀君）★マグマの風が吹き抜ける。



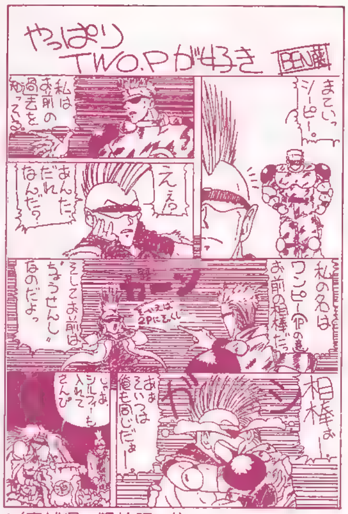
↑（静岡県　ミッキー・サイモンナ君）★実は兄弟が89人ずついるのだ（©白土プロ）。



↑（長野県　んわお君）★ドラクエIIIではありません。



↑（大阪府　暁武士君㊣）★いただきプ―――――。



↑（宮城県　鞭蛇眠　佐藤君）★ノーコメント。



今月の題字・埼玉県　麻生美味君



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★心までも…か。

FEED BACK

<NIGHT STRIKER STAGE"U">

閃光と爆炎を背に受け、黒い鋼鉄の肌をきらめかせながら俺のインターグレイは分岐点へと滑り込んでいった。もうすっかりお馴染みのY字路が迫る。迷わず操縦桿を右へ倒し込む。軽い横Gと共にトンネルのライトが流れた。ゾーンU－海上エリア・ブリーフィングでは最大の難関と言われた場所――。

なぜここを志願したのかまだ判らない。特に腕が擢ん出ているわけでもなく、己の中に潜む獣とやらを感じたこともない。言ってみれば単なる一ＮＳに過ぎないこの俺がなぜこんな死地へ己を投じるような真似をやってのけたのか…。もっとも爺さんなんぞよりは若い娘のほうが救出のしがいがあるというのは頭にあったが…。苦笑を浮かべた俺がモニターに映っている。

考えるのはそこでやめにした。何にせよ任務を遂行するのが俺の仕事だ。失敗はすなわち死、それだけのことでしかない。つけっ放しの無線からは続々と作戦成功の報が聞こえてくる。どうやら俺がトリらしい。シャンパンの栓はまだ抜かないでくれよ…。

「あとひとつだな、ご主人！」

コクピットに声が響いた。いや、耳から伝わる声ではない。脳に直接干渉しやがった！

「誰だっ!?」

といったところで誰もいるわけがない。まさかこいつは…。

「お察しの通りだよ、俺はインターグレイさ。まあ正確にはメインシステムの一部だがな。ちょいと話があってお邪魔してるってわけだ」

思わず舌打ちが漏れる。いずれにせよこの状況では信じるしかないようだ。

「話というのは？」

我ながら驚くほど冷静な声だった。ＮＳとしての自負心が俺に動揺を許さなかったのだ。しかし奴の次の一言は、それにすら亀裂を生じさせるものだった。

「あんたに任務は遂行できないよ」

怒りと屈辱が五体をかけ巡り、操縦桿を握る手に力がこもった。その手が細かく震えているのがわかる。奴は慌てたように続けた。

「あんたの腕がどうこうってんじゃない。たしかにＮＳとしては並だが、ヘタな戦闘機乗りなんかとは格が違うのはあんたもわかってるはずだ。俺の言いたいのは、〝人間のレベルじゃＵゾーンは撃破れない〟ってことなんだよ」

「なぜだ！」

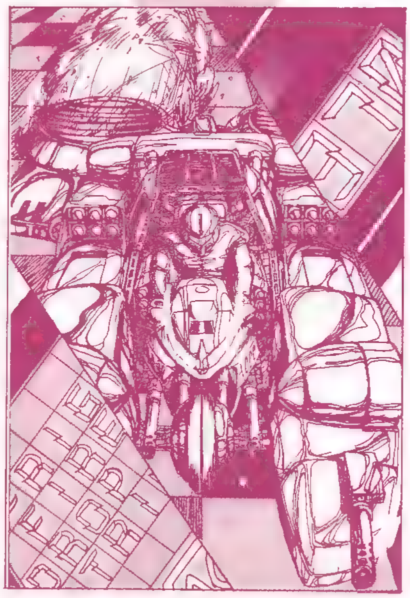
感情の波は引いたとはいえ、俺の声に怒りの色は隠し切れない。

「人間には機械は超えられない。確かに腕では引けを取らなくなる。だが人間には精神てモンがあるだろ？怒り・恐れ・迷い…。機械はやることをやるだけだ。その〝だけ〟が機械の強さなのさ」

「だがそれは俺たちも――」

「ＮＳが任務に対して機械になれるのは知っている。だがＮＳも人間だ。いくら腕があっても機械に先を越されちまうんだよ。たとえ0・01秒でも、それで人間は負けるんだ…」

「どうしろというんだ



【今月の一曲っっ!!】

○ソゲーっていいな

（まんが日本昔話ED「にんげんっていいな」より）

1　早々ゲーセンからかくれんぼ
インカム低い子1等賞
夕焼け小焼けでまた明日　すでになし
いいないいな　○ソゲーっていいな
少ないインカム　くそムズ1面
何だかわからず全滅だろうな
※（早く消えろゲーセンから消えろ
でんでんでんぐりがえってバイバイバーイ）

2　内容どこかで見たような
6番せんじで1等賞
その上とってもムズかしい　ムズかしい
いいないいな　○ソゲーっていいな
お次はこれかと予測すりゃ
すべて当たるよな展開だろな
（※くりかえし）

3　タイトルとっても仰々しい
絵だけがド派手で1等賞
だけども内容ありきたり　ありきたり
いいないいな　○ソゲーっていいな
消えたら消えたでマニアたち
あそこにあるぞと叫ぶんだろな
（※くりかえし）

（長崎県　国士無双の残骸 in KBC 君）
★とっても危険だ…。



↑（茨城県 迎夢達人さん）★海外では「ロシアンアタック」でした。



☆（宮城県 かんばれ[illegible]）[illegible]でも本命は[illegible]（[illegible]野郎[illegible]）[illegible]なた君）・[illegible]個人的に曲が好きでした（武者・談）

☆ブレイザー…現在のナムコからは考えられないような[illegible]ゲームである。内容はメルヘンメイズ的ななめ視[illegible]ホバークラフトを乗りかえつつ進んでいく。ゲームとしては比較的ありがちなものだったが、とにかく骨の髄までしぶいゲームだった。あのサウンド、グラフィック、そしてゲーム史上最も悲惨だと思われるエンディング。[illegible]発売された3年前当時、や[illegible]く消えてしまった幻のゲーム。〃女性キャラのナムコ〃とい[illegible]今、私は硬派ゲームの代名詞とも言うべきこのゲームを探し続けている。[illegible]のためでなく[illegible]椅之君）

■[illegible]しぶいぞ。アサルトもメタホ[illegible]ランもしぶいし[illegible]高だ。

[illegible]はナムコはこの[illegible]いたのか。

☆10月号の「〜なーに」[illegible]「イスパイアル」[illegible]タクラボールのゲームコーナーだ!!（8月15日確認）（愛知県 しわよせ仮面君）

■[illegible]

☆JR山陽本線、東岡山駅の[illegible]

長く深淵をのぞき込む者は
深淵もまた彼を見つめ返す
…そうだ

レゲーの魂

満屋ハッピータウン東岡山店のゲームコーナー[illegible]あるぞあるぞレゲーの魂！[illegible]スーパーライダー、戦場の[illegible]タイムパイロット、グリーン[illegible]ルタンX、イーアルカンフー、スラップファイト、ロック[illegible]ロープ[illegible]がパックマンX2+ジービー（オリジナル筐体）+旧ラリーX!! ゲーム歴2[illegible]で、ほとんど[illegible]ばかり…アテナをプレイして感動し、一緒にいた友人Nにあきれられる始末です。

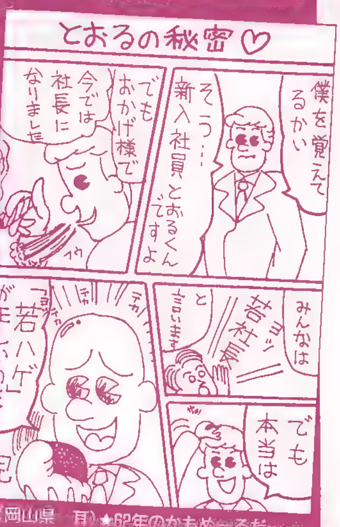
（岡山県「ワンダーモモで何故悪い！」友人S…君）

★旧ラリーX…。

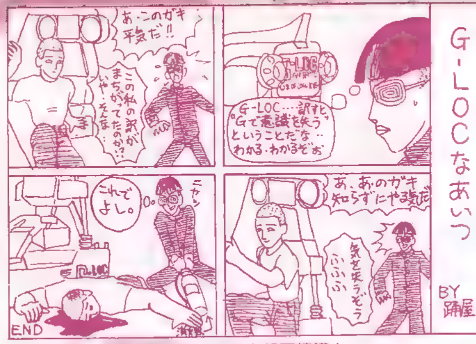
☆ロストワールドも空手道もアルファックスZもあるげー[illegible]せんがあるぞ!!あの有名な大[illegible]セン通りみたいになってて、ゲーム好き野郎なら1ヵ月は[illegible]テーブル式インベーダーをはじめ、ロードファイター、[illegible]サ・運動会[illegible]ドンキーコング、いっき、スラップファイト、ダーウィン[illegible]ク、リターンオブインベーダ、ジャンプバグ、ムーンクレスタ、イーアルカンフー、ワイルドウエスタン、[illegible]グファイター、チャイニーズヒーロー、フロントライン、シーファイターポセイドン、サーカスチャーリー、少林寺への道、ハイパークラッシュ、バラデューク、キングバルーン、[illegible]エローキャブ、魔境戦士、キャプテンシルバー、バルガス、Mr.DO、ファイアートラップ、ペンゴ、ジャントツetc。すごいでしょう?ハイパーオリンピックは全部あるし、ほとんど10〜30円！関西へ遠征の際はぜひここに！

[illegible]

★駅を降りて右手に行けば、[illegible]一生に一度は行くべきかな。[illegible]め（凍らせたコップでのむ）も安くておいしいぞ!!（夏し[illegible]



↑（岡山県 耳）★62年のかもめ…るだ…



↑（山口県　踊屋君）★英文法頻出問題精講！



↑（神奈川県 [illegible]田君）★……。

〃人間としての俺〃が呟かせた一言だった。

「話ってのはそれだ。俺にはある機能がついている。そいつを使うと俺とあんたが一体化できるんだ。俺の中の戦闘情報はすべてあんたに送られ、あんたの思考で俺が動かせる。そいつを使えば任務が遂行できるかもしれん」

聞いたことがある。上層部の噂話で、確かフィードバックとか何とか言ってたが、よもやこいつについていたとは…。

「面白い。一度は本当の機械として戦ってみるのもいいだろう。乗ったぞ！」

コクピットの各所から電極の付いたコードが伸びてきた。びっしりと俺の身体に貼りつく。一瞬視界がブラックアウトし、次の瞬間俺は外にいた！ いや、インターグレイが見ている情景がそのまま俺に送られてくるのだ。もはや俺たちは完全に同化していた。

〃撃破れる！〃

推測は確信へと変貌を遂げた。

突然視界が広がる。最終ゾーンへ突入したのだ。

橋の明かり。無数のジャンク。かすかに彼方に浮かび上がる夜景…。冷たく静まる海面を切り裂き、俺たちが駆け抜ける。戦闘域は思いのほか広い、あいつを使ってみるか…。

「Vーキャノンか?派手な戦いになりそうだな！」

奴も楽しんでいるらしい。俺も気合は十分だ。金属センサーに無数の赤点が表示された。始めるか…。

「行こうぜ！相棒!!」

「YES, MASTER!」

戦いへと移行を始め薄れる意識の中で、俺は確かにどちらが発したともつかぬ声が響くのを聞いていた…。

「ALL GUN BARRELS OPEN!!」

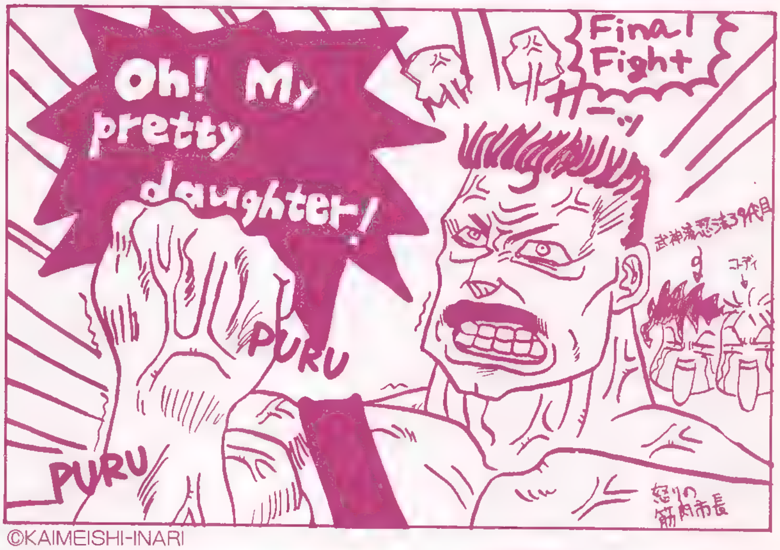
（神奈川県　CYC君㊫）

★しぶい。いいですね。「げげっこんなのがー」というようなゲームをネタにしたストーリーも待っているのだ。

（イラスト・岡山県　平景史郎君）

ベストキャラクター'90

1位 マイク・ハガー
（ファイナルファイト／CAPCOM）263票



©KAIMEISHI-INARI

2位 ガイ 144票
（ファイナルファイト／CAPCOM）

3位 ちちびんたリカ
（パロディウスだ!／Konami））86票

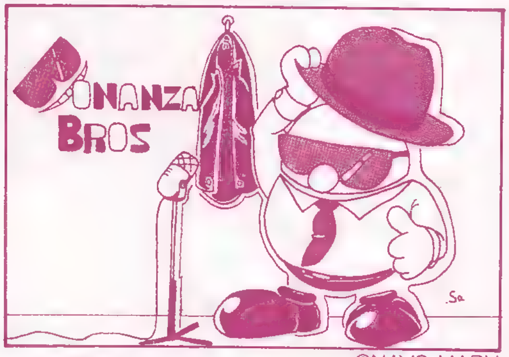

©konami

4位 パコ 76票
（マーベルランド／namco）



©POP-OFF

5位 ボナンザブラザーズ 65票
（ボナンザブラザーズ／SEGA）



©NAYO-MARU

6位 タコ 63票
（パロディウスだ！／Konami）

7位 コーディー 54票
ファイナルファイト／CAPCOM）

8位 マイケル 51票
（ムーンウォーカー／SEGA）


©浜焼素保魚右往

同票8位 雑君保プ 51票
（キャメルトライ／TAITO）

10位 ペンギン 46票
（パロディウスだ！／Konami）

総評

さてさて、今年のベストキャラクターは……出た。

鬼に金棒市長に鉄パイプ、暴力と権力の化身マイクハガー堂々の人気第1位っ!!感想はコメントにゆずるとして、2位も同じくファイナルファイトからジャパニーズ忍者、ガイ。最後まで影に回った侠気が多くの共感を得たようだ。

ボナンザやパコといった正統派（?）のキャラが健闘しているほかは、やはりインパクトとかわいさでパロが強い！華麗なダンスと歌（叫び）でマイケルも8位につけている。ついに世界的スターと肩を並べてしまった雑君保プ。

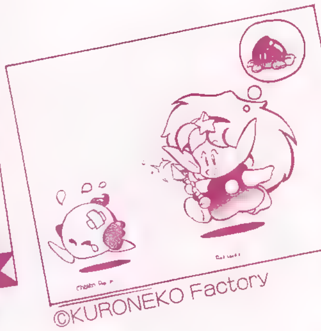
……それにしても、今年のベストテンは男ばかりーの超汗くさい戦いとなってしまった。唯一の女性がクラブ女とは…。面白いからいいけれど。

今年もたくさんのキャラクターがモニターに登場したけれど、1票もこないキャラが多い中で何人かのキャラクターはよく健闘していた。16位の源さんに続いてタフガイ、忍犬、ドラゴンレーザー、スクーター、ソドムなどはすでにゲームを飛び出して、キャラクターとしての印象を鮮烈に焼きつけていた、といえる。

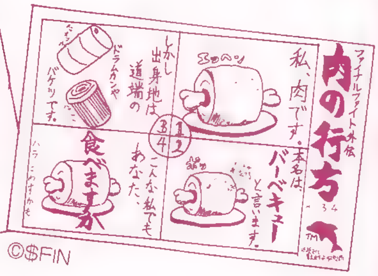
（ベストキャラクターは投票者1人につき3票ずつ集計し、すべての票の合計3000票を母体とする票数に換算してあります。なお、ボナンザやタコ、T.M.N.T.などについては1人1人の票よりも「カメたち」といった票が多かったので、まとめて集団として集計してあります）（栗原）



©MARI KAWAMURA



©KURONEKO Factory



©$FIN

ひと言!

▼**ハガー、妻に　なれ…**／2人でプレイしていて敵とやたら間違えた／タケコプター／筋肉わけてほしい／バカー…あ　違う／1.位になってほしい／何も言えん／あばれんぼう市長／まいった／彼が市長なら町は平和になるだろう…。

▼**ガイ**　日本男子だねぇ…／理想の友／SFCではけずられるわエンディングでセリフはないわ…でも、なかなかしぶくてよい／同じ武術家として心ひかれるものがある。

▼**ちちびんたリカ**　大胆SEXY!／あの腰つきが…／ぐしゃ。

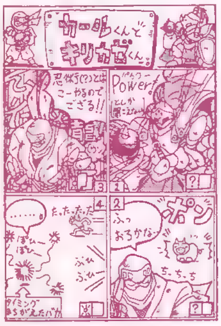
▼**バコ**　かわいいようだがかっこいい／こうちを向くのがいい／しっぽがよい。

▼**ボナンザブラザーズ**　ちなみに個人人気としては小さいほう（モボ）が上でした…／はげているのにクシを使うのがよい／俺でも描けるぞ!!／テカテカがいい／とにかくすごい連中だ。かっこいいなぁ。

▼**タコ**　見ているだけで笑える／オプションと見分けがつかない!

▼**コーディー**　使った／キャラクターが3人投票できるのはFFの3人を投票するためでしょう?／うまづら…。

▼**雑君保プ**　おおっ!／うしろ姿に感動!／



©Dr.DOT

ギョワ〜〜〜〜〜!!／体が回るとは…。

▼**ペンギン**　のけぞった時のおなかがいいんだこいつ／ころんだタッカーがよい♡／初心者はつい選んでしまう悪魔。

▼**天現寺ひろみ**　うーん…DECOファン!どうかれそう…／安産型でよい。

▼**ブラちらねーちゃん**（しつこい）　美人は正義!／解説する姿がかわいい。

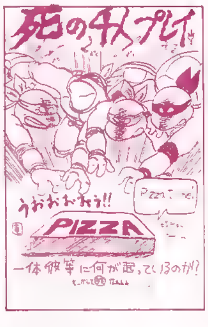
▼**源さん**　実は酒のみだったとは…／木づちに1票／はちまきとはらまき。

▼**タフガイ**　何がタフガイなのかわからないのがすごい／男は顔力だ／彼のように生きたい／コスプレが簡単だ。

▼**忍犬**　いぬだから／子犬がかわいい／あくまで主人につくすのがけなげ。

▼**ウィザード**（ダークシール）　歩かせると足が見えるのがやらしい。

▼**リット**　敵さんかわいそう…／しぐさがよろしい／15年後が楽しみ（あのな…㊥）。



©RYO-KEN-SHI

▼**モアイ**　多芸な奴…／本当にふくらんだ。

▼**スノーブラザーズ**　スピードアップをとった時の足!／ちょい〜〜〜〜ん。

▼**ひつじ**　呪われたほうが強い…／なぜひつじ!?／小羊…。

▼**師匠**　すべてを見すかしたようなあの顔がすごい／「強くなったな」…に泣いた。

▼**犬**　彼なしに5面は語れない…／存在に5日間悩んだから／はげしい戦いの中に天使を見た。

▼**ハニーみかよ**　彼女を見て鼻血を出した女は私…。

▼**デンジャラスシードの自機**　使えないから。

▼**JUJU伝説**　似てると言われた。

▼**ちゃっくん**　秋の月に似ている／主役として復活!／メガブラスト…タイトー版パロディウス?／ういやつ。

▼**ホークライガー**　使える、このスナフキン（違う違う）／上向きの顔がこわい。

▼**究極のオセロの赤ん坊**　…人間失格で悪かったな／かてん…。

▼**リザードマン**　色がおいしそう／浮いてる奴…／ハサミ取っちゃった。

▼**トライゴン**　意思のあるオプション!／2人の人間の間をうろうろするのが優柔不断な私に似ている…／お世話になりました。

▼**バルキュリア**　日本人なら空牙だろう!俺の友達は火星人だが空牙を好きだぞ。

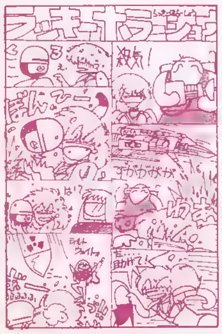
▼**いで洋介**　かっこいいから。

▼**パジトノフ**　ナイスミドルだ!／手術成功おめでとう。

▼**トリオザパンチの声を出すキャラ全部**　「みゃーあ」「みゃーあ」…うるせえ!!

▼**グラIIIのアイスキューブ百連弾**　憎さあまって…／ワーストキャラクター?／♬語りつくせぬ青春の日々ィ〜♪

▼**コラムスの赤宝石**　まっさきに消したくなりません?

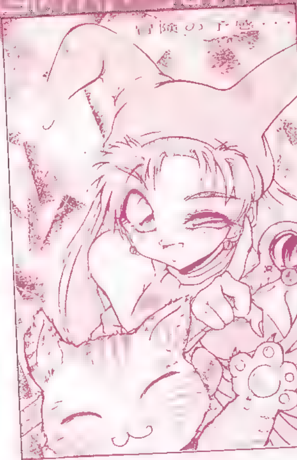


©SHIKA-PUNCH

11位	44	天現寺ひろみ（B．フォース）
12位	38	ブラちら姉ちゃん（キャメルトライ）
13位	37	ビックバイパー（©Konami）
〃	37	魔法石（コラムス）
15位	36	カメたち（T.M.N.T.）
16位	34	田村源三（大工の源さん）
17位	31	タフガイ（トリオザパンチ）
〃	31	ハニーみかよ（パロディウスだ！）
19位	29	忍犬ポチ（シャドーダンサー）
20位	19	ウィザード（フレイア・エディルネ）（ダークシール）
〃	19	アマゾネス（サニーラ）（マジックソード）
22位	18	リット（ロッドランドの女の子）
〃	18	ドラゴンレーザー（トライゴン）
24位	17	ヒポポ（ミズバク大冒険）
25位	16	スクーター（エイリアンストーム）
26位	15	ポイズン（ファイナルファイト）
〃	15	トリプルコア（グラディウスIII）
〃	15	ナンシー（©タイトー）
〃	15	吟遊詩人（ホーク・ライガー）（ダークシール）
30位	14	モアイ（©コナミ）
〃	14	プリースト（カダッシュ）
32位	13	スノーブラザーズ（〃）
33位	12	ソドム（ファイナルファイト）
34位	11	青ボール（キャメルトライ）
〃	11	教子（バーニングフォース）
36位	10	ツインビー（パロディウスだ！）
〃	10	スウィーティー（マーベルランド）
〃	10	サイボーグ戦士（アウトゾーン）
〃	10	ちゃっくん（キャメルトライ）
40位	9	ジェシカ（ファイナルファイト）
〃	9	たろすけ団（球界道中記）
〃	9	R-9改（R-TYPE II）
43位	8	ひつじ（トリオザパンチ）
〃	8	猫面船（おまんにゃアチャコ）（パロディウスだ！）
〃	8	ダークナイト（ダークナイト）
〃	8	師匠（トリオザパンチ）
〃	8	シルフィー（マーベルランド）
48位	7	○○○（ふせじ）ロボ（ムーンウォーカー）
〃	7	R-37（ギガンデス自機）
〃	7	矢吹丈（あしたのジョー）
51位	6	シルフィー?（カプコンワールド）
〃	6	クリス-ヘルパー（NAM 1975）
〃	6	サラサ姫（カガッシュ）
〃	6	ナイト（カール・グレイストン）（ダークシール）
〃	6	犬（ファイナルファイト）

ボツはいやだっ!!

現役投稿者編



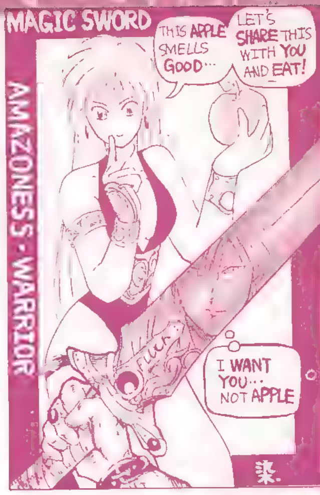
愛知県　しーあーるC君



東京都　KURONEKOまあや君



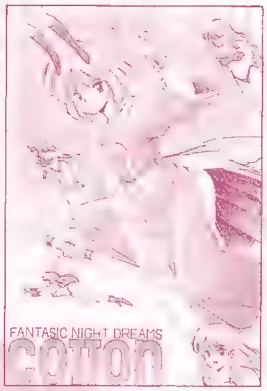
東京都　雷将斗君



大阪府　染井よし子さん



梁山泊　劉的盧さん



静岡県　ベルベット君

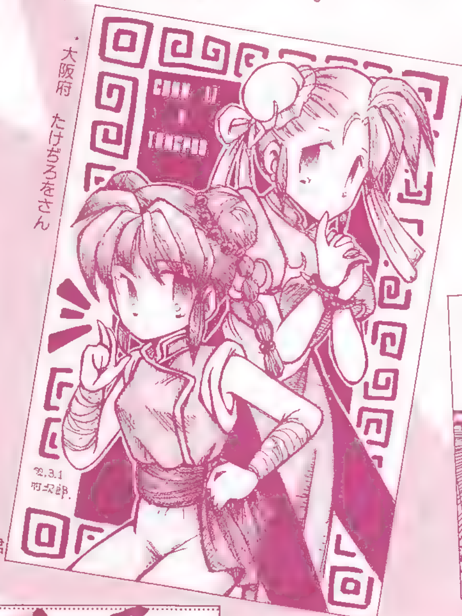
復活

★今現在投稿しつづけてくれている、ありがたーい投稿者のひとびとのボツ復活です。新しい読者の人にもおなじみですね。こんごともよろしく。

今回の増刊では、イラストのごく一部しか復活させることができなかった。期待していたボツ連の人、文章投稿者の人、ほんとにごめん。だがしかし、君たちには今日が、明日があるじゃないか!!いくらだって先人を追い越すことができるのだ。投稿王めざし、さあ切手を買いに走るのだ!!



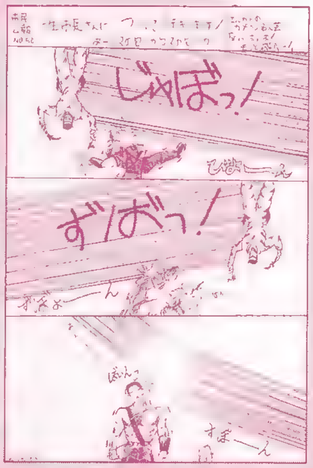
北海道　半年前の大亞門君



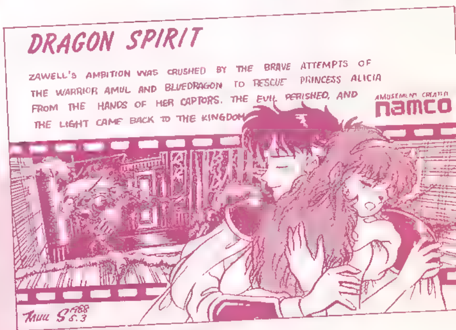
大阪府　たけぢろをさん



山梨県　らんす君



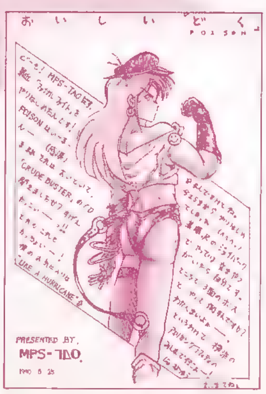
兵庫県　ラジ関11Fに努力と根性の原田君



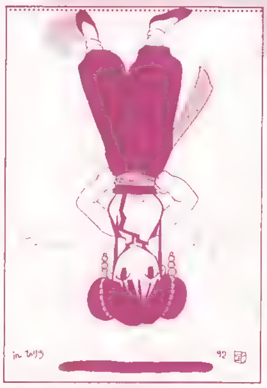
神奈川県　MUU.S君

北海道　如月"本当の私を教えて"詠泉君





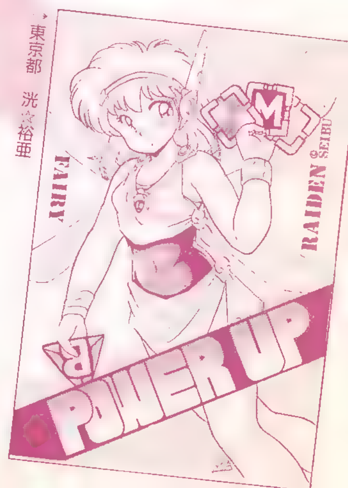
神奈川県　MPS-TAO君



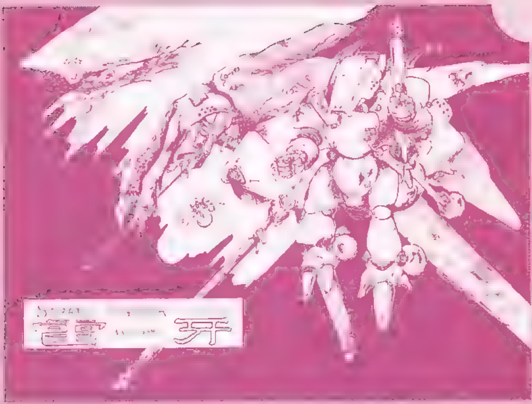
福岡県　武術師チェイニーさすけさん



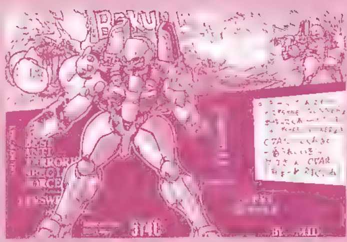
東京都　K30さん



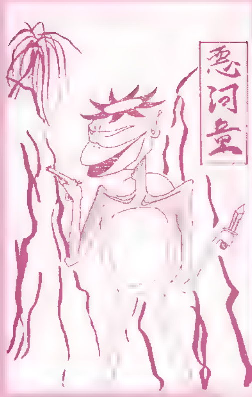
東京都　洸☆裕亜



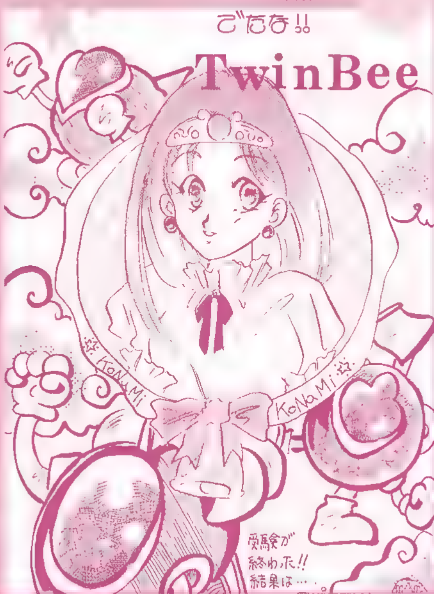
埼玉県　Q極SING♪君



茨城県　MID DANGER君



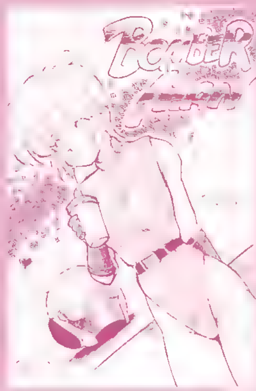
石川県　田楽寺茂助左エ門君



茨城県　たまみさん



東京都　オカムラ赤翔さん

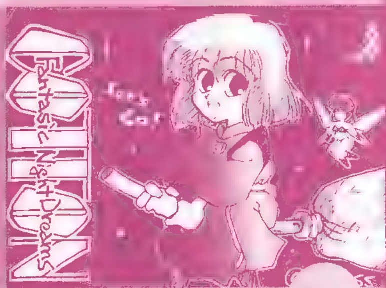


東京都　ちゃん君



新潟県　MOON WALKER・K君

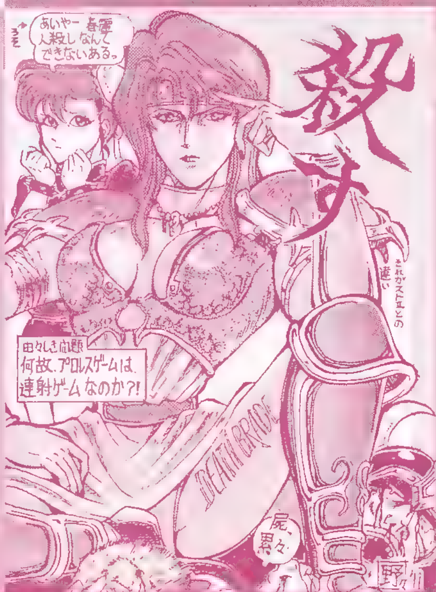




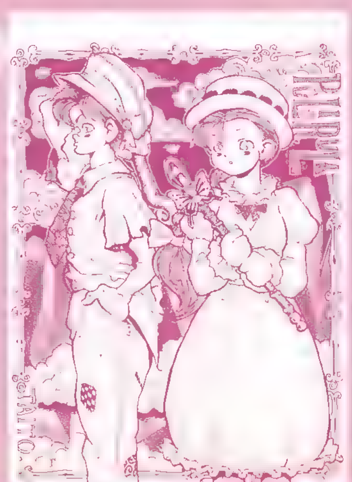
大阪府　陸奥武宗君



大阪府　MAZIN MAN君



福岡県　野々村誠治君



茨城県　キリン君

1991／1月号　G　90年11月30日発売

想像だにできなかった…まばゆいミステリアス偶像



NO.53

●USネイビー／剣豪
●ドラゴンセイバー
●サプライズアタック
●シスコヒート
●宇宙戦艦ゴモラ
●ピストル大名の冒険
●USネイビー／コラムスII
●パイプドリーム
●スーパースパイ
●マジックソード
○もしものゲーム特集
○ゲ屋発進!!

《オッペケ通信》
「○ファイナルファイトのハガーがしている、一本のサスペンダーが切れるとどうなるのでしょう。
○編集部には何人、まじめな人がいるんですか。
○ずっと前から思ってたんだけど、目次のバイオさん、やってて恥ずかしくないですか。
○あのー、コナミの『急降下爆撃隊』はいったいどうなったんでしょうか。
編集部って本当に爆発したんスか（11月号P.98参照）」
（ナンデスカ?より）

年のはじめのモデルチェンジっす。今回はビジュアルをクールにしてみました。「がぶりより」とかのコーナータイトルのとことかかなり気に入ってるけど、ちょっとおちつきすぎちゃったかな?みたいね。

〔429P.〕『ザ・クエスト・オブ・ガイ』…またもいきなりバカネタが!!なんかこの内容はかなりゲ大賞に影響するのでは?と思われるが、大賞投票は前号でやってるので関係ないのだった。

このころになってくると担当にもすっかり慣れて、マイペースでガンガンすっとばしてます。コメントなんかも調子にのってもう完全に回り見えてません。ちなみに原稿ができる過程は

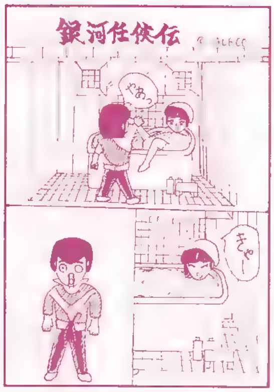
①文章、イラスト分類
②第一次ボツ
③ストック手紙から使えそうなものをひっぱり出す
④全体のバランスを考えながら、使える手紙を選んでコーナーごとにわけていく
⑤気分転換にイラストを選ぶ
⑥さらに文章をしぼりこむ。とりあえず1カ月ぶんのネタが出そろう（やや多目）。
⑦コメントなど考えながら、時間を置く。熟成期間って奴
⑧片っぱしからリライトをはじめる。最初に書くのはたいていつっこみ三昧。儀式のよーなもんである。ダラ長い文をシェイプアップしたりするので、けっこう時間がかかる。
⑨全部原稿におこしたら、また時間をおいて見なおす。文章量を重点的にチェック。この時点でボツになったり、別のコーナーに移動する手紙も。足りないコーナーをうめる。
⑩とりあえず完成。イラストを20枚ほどにしぼり、トレーシングペーパーを貼って、のんびりコメントをつける。
⑪編集の人に渡しておしまい（NGが出ることもある…）
…という感じ。④、⑥、⑨、⑩、⑪でボツった手紙は次回のためにストックされる。

ボツはいやだっ!!〔不撓編〕

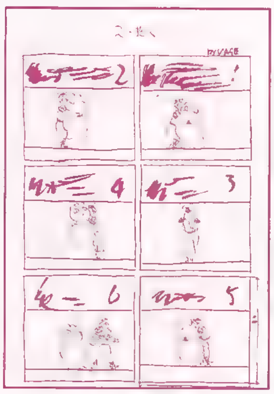
★トリップできるハガキのマンガバージョンです。ちょっとイマイチかなーとは思うけど、けっこういいかんじでしょう。しかし、いったい読者はついてきてるのでしょーか。ついてきてたら返事をしてください。聞こえないけど。

ワルキューレのは、アルゴスの戦士の面クリアと知ってしまうとなんてことないかな。にのみい将軍のは「ウスター」にちょっと感じ似てるよね。3作目は、ああスペースが…。

高山病状態アイランド



◀青森県　川越譲二君



◀福岡県　VASE君



◀東京都　花・にのみい君



◀埼玉県　ヌ・ヴェガ君



◀栃木県　南健二君



◀埼玉県　なおいる君

ゲーメスト ア・イ・ラ・ン・ド

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことTM

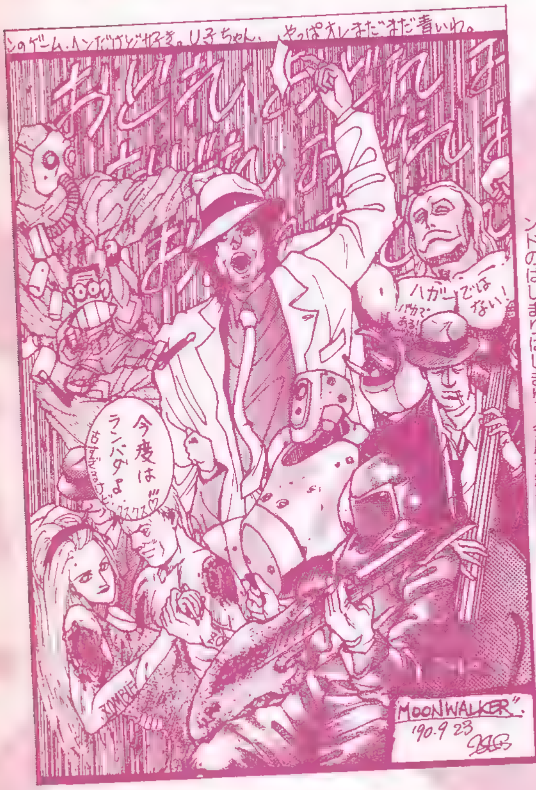
今月のいっぱつ!!

★いわゆる1月号ってやつで、アイランドもちぼっとマイナァチェンジしてみました。どう?

さてさてアイランドでは、皆さんの生の声がなにより欲しい!ゲームに思うこと、ゲーメストに思うこと、アイランドにのってる手紙に思うことなど思い立ったらグガッー!とお手元のハガキやアンケートハガキに書いてポストにGO!

制約は特にないけれど、「人に読ませる」というのを考えてくれると使いやすいね。

んでは、いってみましょか!



←(神奈川県　USK!若気のいたり!直羅君㉓)★レディスアンドジェントゥルメン・アーンドオトッツァンオカッツァン!ゲーメストアイランドのはじまりはじまり・今月も精魂尽き果てるまでつっぱしれッ!!

劇場人生 ザ・クエスト・オブ・ガイ

メトロシティの平和な昼下がり、武神流忍法の継承者ガイが市役所の近くのスシバーでのんきに番茶をすすっていた時のこと。突然入り口の戸が荒々しく破壊され、一人の巨漢が店内に姿を現した。

「し、市長はん!」

思わず口をへの字形にして叫ぶガイのほうへ、その男は扉の残骸を踏みつぶしながら歩み寄ってきた。スーツこそ着ているが、三千世界のどこを探しても彼が市長の職に就いていると想像しうる人間はいないだろう。名はマイク・ハガー。暴力と破壊の権化である(マッドギア談)。

「はーっはっはっ、元気かガイ君」そう言うとハガーはガイの肩をポンポンと叩いた。

(ぐおっ!何すんねん!)

口にこそ出さなかったが、ガイは鎖骨にヒビが入るのを感じた。

「ところでガイ君——一寸頼みがあるんだが」

ハガーはにこやかに微笑んでガイに話しかけた。こーゆーのを悪魔の微笑みというのだろうか…ガイは最後のカッパ巻きを口に運びながら思い浮かべた。本人はこれをハガースマイルと称して、アメリカ中に広めようと考えているらしい。恐るべき野望である。

「実はねェ、5番街のA地区のドブが詰まってんだよ。行って掃除してくれないかなァ?」

「ええっ!またでっか!?この前も8番街で便所掃除をやらされたばっかりでっせ!」

ガイは立ち上がって反論したが、ハガーがギヌロと眼球を動かしただけでその体は硬直してしまうのだった。

「ボランティアだ。社会のために尽くすのはいいことだぞ」

「そ、そやけどなんでまたいきなり?」ガイが聞くと、ハガーは目を閉じて腕を組んだ。

「ガイよ。もうすぐ何の季節か知っているか?」

「え?や、焼きイモのシーズンでっか?」ハガーの豪拳がガイの顔面に炸裂した。

「は、はう——」

「…よいか、ガイよ。もうすぐ第4回ゲーメスト大賞の投票日だ。私としてはゼヒともキャラクター部門、大賞の栄光に輝きたい。そのためには市民の皆々に私の善良さを印象づけておかねばならないのだよ」ハガーは力強く語った。

「だったら市長はん自らやればええじゃないでっか」

その言葉に、ハガーの額の血管がピクリと動いた。

「ガイよ……いつからそんなに偉くなったのだ?」

威圧的な口調に、ガイは首を左右にブルンブルン振った。

「ラ、ラジャー。今すぐ掃除に行ってきます」蒼白になってその場を立ち去ろうとしたガイを、ハガーは呼びとめた。

「おっと、待ちたまえガイ君。ときに今、財布はあるかね?」

「はぁ」

おそるおそるガイがさしだした財布を、ハガーは懐にしまいこんだ。

「よし、これはユニセフに寄付しよう」

「そ、そないな殺生な!」

「何だね?その不満そうな顔は!?」

ガイは茫然自失となり、店の外へフラフラと出ていった。

「おう、そうそうガイ君、ゲーメスト大賞は私に票を入れるんだぞ」

そのハガーの声に、ガイは人生の無情をつくづくと感じた。そして一大決心を固めると、その足を銀行に向けたのであった。

つづく!

(長崎県　ワイド・カンダタ君)

★おあっと——掟破りのいきなりショートストーリーだ!!しかも堂々と「つづく!!」

孤独な日本人・ガイの運命は?野望に燃える市長を押しとどめられる人間はいないのか?傍若無人の次号を待て!!(本当に続くんだってば)



がぶりよりゲーマー人生

みなさん!!みかん食べてますか?今日は効く人にはとてもよく効く「ヂュルーン」という技を教えましょう。まずミカンの皮をむき、丸のまま食べて友人にもそれをやらせます。相手の口がふさがったら、そのわき腹を指で突くのです。するとやられた人はパロディウス5面ボス「ヨシコ」をミカンでやってしまうのです…。

（神奈川県　ゴリバス2001年君）



↑（大阪府　單気筒君）★とこしえのみことば今ぞ人となりたもう　待ち望みし民の主よ　おのが幸をいわわずや。

またひとつ利口になったワタシ

☆先日、TVで「女ねずみ小僧」とかゆーのを見ていて、「なんで女忍者を〝くのいち〟っていうんだろ？」とたずねたら父は「女だからだろ」と言った。なお意味不明の僕に父はばかを見る目で話してくれた。

「いーか、〝くノ一〟を重ねて書いてみろ…」

言われた通りにすると…。

「！」…そう…くノ一を重ねて書くと「女」になるのだっ!!「お前、そんなことも知らなかったのか？」「うん…」

みなさんは知っていたかもしれないけれど、この時僕はまともにおどろいたのだった。父を尊敬のまなざしで見てしまった。さらに、

「ああっニンウォリのくノ一よ、あさはかな俺をゆるしてくれ〜！」と心の中で叫んでしまうのは、やはりゲーマーの性なんですね…。

（神奈川県　こっぱみじんこ君）

★なんのこっちゃ…。「アンタだけや〜!!」と叫びたいのは私だけではないはず!!



↓（埼玉県　YO－2－YA君）
★一瞬、何のゲームかと思った…。



↑（東京都　BER無色無臭さん）★な、なんだろうね…。

つっこめつっこめドレミファソー

（嘉門達夫・談）

☆はっはっはっは、まことに面白い物を見つけちゃったぜ。それは9月にNHKで放映された「愛されてますかお父さん」とゆー番組で、主人公の中学生がゲーセンで遊んでるシーンでのこと。

彼はかなり真剣な表情でテトリスをプレイしていたんだけど、その画面が「なーんか変？」。よく見てみりゃ、INSERT COINと画面のまんまんなかに表示されてるではないかあああーっ!!

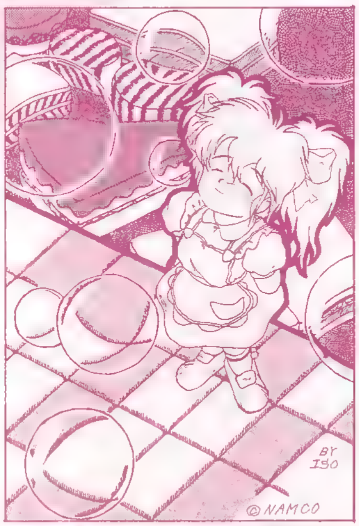
金もなく　一人寂しく
デモをプレイ
〈崩水淡〉

ああ悲しいかな学生ゲーマー……。彼は貧乏な家庭に住んでいるのでしょう。いいえ、絶対住んでいるはずです!!第一、デモ画面であそこまで真剣にやれる人はいないと思うしー。何にせよ、彼は貧乏学生ゲーマー（自分も含む）の代表として、世の人々に現在学生ゲーマーがどーゆー状況であるかを伝えてくれたのです。

とにかく、学生も楽しく遊べる安くてよい店がたくさんできてほしいってことなんですヨっ。

（大阪府　崩水淡君）

★TVドラマとかでゲームをプレイしてる時は、けっこうデモ画面みたい。店にいる客



↑（茨城県　ISO君）★微妙な表情が出てる絵っていいぞ。しかし、この人も根強い。

CHECK

危険なエア・インフェルノ度チェック

❶ヘリと名のつくゲームはすべてやった。
❷消火剤がナパームだったらなぁ…と、ふと思ったことがある。
❸ワーグナーを聴きながらプレイした。
❹実戦編でクリアすると出てくる女を見て、「あの女を逃がすな畜生め、頭上でヘリを止めろ！ぶっころしてやる」と叫んだことが数回ある。（あぶねーよこの人㊥）
❺次回作は「ドンパチ」にしてほしい。
❻イラクに行きたい。
❼厚木の映画館で割引してもらえる。
❽耳をコレクションしている。

0の人…地獄の黙示録を見なさい！
1〜3…普通の人でしょう（そうか?㊥）。
4〜7…ミリタリーマニアってやーねー。
8の人…ベトナムでは何人殺してきたんだ？

（富山県　水谷道夫くんの友人J君）

★き……危険だ。

つっこみ三昧

ボケは常に日常の暗がりにひそむ…。

10月号驚異現象のページの㉘コラムス意味なし技図1、「完璧!!」は本当は

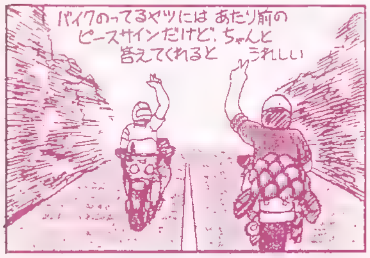
「完璧!!」である。かんぺきのぺきは壁ではなくて璧である。いろんな雑誌にこの指摘をしたが取り上げてもらったことはない。だから同じまちがいをする奴が絶えないんや…。

（大阪府　三暗刻君㊫）

➜よしっこれでもう完璧だね。しかもバクコールまで当たっちゃって、どーすんの。

愛知県って、右側通行なの？

（11月号　P.69 カット）



（長野県　丸山理樹君）

➜本当は北海道編のカットだったのだけど…目の錯覚っつーコトで…ダメ？（むしゃっち）

➜北海道って右側通行なの？㊫

私は毎日学校でハガー市長の下敷きを使用している現役の女子高生です。

…なんだよ

そんなに変かよぉ〜〜!!

（福島県　横山順さん）

➜いや、いーんですけどね…。

先日たかりにあった。…そいつはかつての同級生だった。

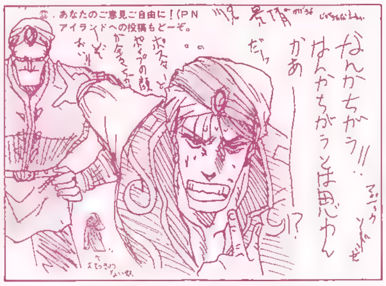
（京都府　宝光坊春樹君）

➜うーむ…ドラマだのー。

はじめて知ったゴミの味
そのおいしさに目ざめた男〜〜
ハガーパンチは棒壊し
ハガーチョップは空手技
ハガーアイなら透視力　ハガー歯（ティース）は岩くだく
政治の力身につけた
町のヒーロー　ハガーハガー♪

（大阪府　ラジメニの聖騎士君）

➜政治の力が全然役に立ってないぞ…。



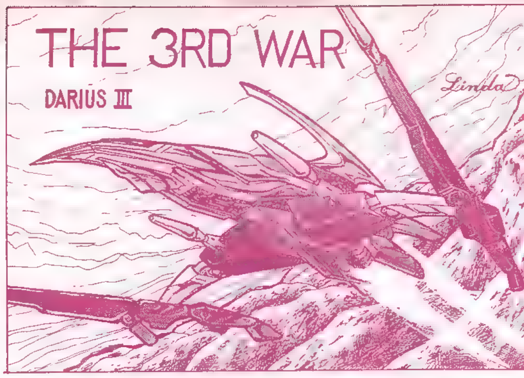
（北海道　タコ焼キャンディ君）



（東京都　川名景清さん）



（福岡県　ぴいかぷう君）



終わるためにあるのではなく──。



←（奈良県　Mr.パブロフ君）★これほど2Pの影が薄いゲームがあったかーいやない。

が全員でデモをプレイしてる姿は寒いものがあるぞう。

自慢のマシンは傷だらけ　頼むぜ可愛い相棒よ♬

☆皆さんはWRCをご存じでしょうか？WRC＝ワールドラリーチャンピオンシップ、日本名で世界ラリー選手権といいます。車好きの方なら、知っている人も多いでしょう。テレビでの放送はあまりないですが、私はF1と同じくらいこれが好きで、大好きなランチャ・デルタ・HF・インテグラーレ16Vといったマルティーニカラーの車があらくれた道とも思えない所をぶっ飛んでいるのを見ると、もうたまらなくなります。

ラリーのゲームにパリーダカールを舞台にしたBIGRUNがありますが、WRCにはフィンランドでの1000湖ラリーやモナコのモンテカルロ、アクロポリス、サファリなどいくつかの舞台があって、様々なレース風景が楽しめます。

行く先々どんなことが待ちうけているかのわからない、あらゆるアクシデントを予測びまくる。手に汗握りながらステアリングを操る。これですよ、これ。ぜひぜひ、このWRCを題材にしたゲームを作っていただきたい。これが実現すれば、君たちもトヨタ・セリカのC・サインツやランチアのJ・カンクネンになれる！

（福岡県　野中博之君）

★BIG RUNは大人数でプレイすると楽しかったねえ。オフロード物はもう出ないのかな？

抜けば玉散る氷の刃よと

☆ファイナルファイトで、2面ボスのソドムが使ってるのが「正宗」でガイたちが使ってるのが「村正」だと知って、改めてカプコンの芸の細かさを知った。正宗は戦闘用の太刀で、鉄カブトを叩き割ることも可能。戦国武将スタイルのソドムが携帯していてもおかしくはないし、だからソドムをプロテクターの上から斬れるのだ。

一方、村正は対人用の刀で妖刀としても有名（正宗も村正も〝ブランド名〟で、一本の刀の固有名詞ではないので、間違えないように…）。

ちなみに、村正2本でテスタロッサが買えます。そんなのがゴロゴロ落ちてるなんてアメリカはスゴい所（笑）。

（参考、某漫画）

（大阪府　暁朧！君）

★ムラマサーのビックリマークがウィザードリィしてて、開発者のゲーマーぶりがよくわかるのでした。余談ながらナイトストライカーの開発者の愛車はインテグラだとか。（INTE(R)GRA(Y)、ね）



←(宮城県　むかゐ君(当))★アレク&ステラのBGMが好きだったのさ――っ!!



燃えよ青春っ!

一見普通の家にしか見えないが、戸を開けるとゲームがおいてある通称「かくれ」という行きつけの店がある。壁のFF(ファイナルファイト)のポスターを欲しいと言ったら冷たく断られ、以来そのおやじのことを悪く思っていたがある日突然無言でU.S.NAVYのポスターをすっと出してくれた。本当はFFがいいけど、実はいい人なんだぁ一と思って涙をふいた。

(埼玉県　水沢拓人の隣の僕)

大河連載投稿

こりない テトリス男物語 堂々完結編!!

～今までのあらすじ～

故郷の徳島へ帰り、ほかにうまい人間がいないのをいいことにすっかりハイスコアラー気分の男・阿部陽太郎。そんな彼を、テトリスであっさりと破った人間がいた…しかも、それは2人組の女子高生だった!! 断腸の思いの彼は、大阪へ帰るとテトリスの特訓をはじめ、恥ずかしくもゲーメスト誌上で彼女らにリターンマッチを宣言したっ!!

だが、2度にわたる誌上宣言にもかかわらず、彼女らはその店に現れなかった…。

そして今、4度目の、そして最後の挑戦をすべく男がかえってきた! 勝負の行方は!―彼を待ち受ける運命は!? 若き魂は戦いの中で何を求め、何を失ってきたのかっ!?

(ゲーメスト89年7月号、11月号、90年4月号参照)

☆8月15日、終戦記念日――私は再び徳島に帰ってきました。そう、彼女たちに戦いを挑むために。

…とはいうものの、誌上で一方的にリターンマッチを挑んだところで、もはや彼女たちが現れる可能性は限りなくゼロに近い、と最初からあきらめていました。今回の帰郷は2日間、気合もなければ興奮もない、半ば冷めきった状態でジャスコへ行きました。

初日、やはりだめでした。

2日目、「もうどうでもいいや…気晴らしにテトリスでもしよか」と思い、ふと見回すと高校生らしき女の子が2人で何かゲームをやってるのでした。「もしや!?」と思い見に行くと、何とブロクシード2人対戦モード!!

その時、目の前がまっ白になって何をしたらよいかわからなくなりました。やがて、1年と4カ月前にこの場所で(一方的かつ自爆的に(笑))敗れた時の気持ちがふつふつとよみがえってきました。

「そうだ、ここで思い切って挑戦しちまうやろ!」そう思い、彼女たちに声をかけてみる決心をつけました(おいおい本当にそん時の彼女たちと同じ人だったの?(笑))。

「あのぉ…」

我ながら消極的な小声で、聞こえなかったのか無視されたので、気をとりなおしてもう一度!と、その時後ろからドスのきいた野郎どもの声が…「おい、はよいこうぜ!」「うん、今行く」。

なすすべもなく彼女らは去り、私は氷のように固まってしまいました。

時を追うにつれ、後悔が連続しておそってきました。

「どうしてあんなことで声をかけるのをやめたんだろ、あのくやしさを忘れたのか?」

LV15で敗れていらい、今までテトリスバカといわれるほどやりこみ、ひたすら彼女に挑戦することのみで続けたテトリス。オールカンストも50～60回達成、ライン700台でのカンストもできるようになった。くやしい思いも何度もして、カンストの難しさを思い知らされた、あの血のにじむような特訓はいったい何だったのだろう。

私は戦わずして負けたのである。逃げてしまった私はなんとなさけないのだろうか…。もう彼女らに出会うこともあるまい。私はそう思っている。

P.S.そこにはオールドゲームがザクザクあった。チェルノブ、銀河任侠伝、黄金の城、大列車強盗、フリッキー、フラワー、ワンダーボーイ1～3、ブラックドラゴン、サイドアームなど。徳島の鳴門駅前のジャスコの屋上だ。

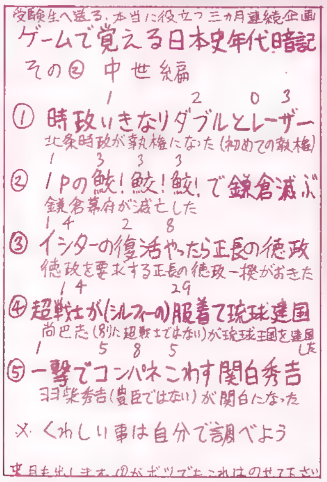
(大阪府　ジャンボのESWIKAこと阿部陽太郎君(当))

★おおっ!!なんだかよくわからないが…なんとなく感動だ―思えば長かった、その暴走気味のエネルギーとものさびしい幕切れこそ、若さとゆ―ものなのではないだろうか!? 頑張れ阿部陽太郎―負けるな阿部陽太郎!!

P.S.今日届いた手紙によると、今度はファイナルファイトで女の子に負けたそうだ…。



←(埼玉県　ちゅん君)★走る走る、走る女たち。



受験生へ贈る、本当に役立つ三カ月連続企画

ゲームで覚える日本史年代暗記

その② 中世編

① 時政いきなりダブルとレーザー (1 2 0 3)
北条時政が執権になった(初めての執権)

② 1Pの鮫!鮫!鮫!で鎌倉滅ぶ (1 3 3 3)
鎌倉幕府が滅亡した

③ イシターの復活やったら正長の徳政 (1 4 2 8)
徳政を要求する正長の徳政一揆がおきた

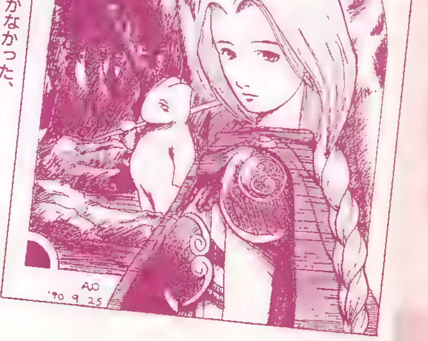
④ 超戦士が(シルフィーの)服着て琉球建国 (1 4 29)
尚巴志(別に超戦士ではない)が琉球王国を建国した

⑤ 一撃でコンパネこわす関白秀吉 (1 5 8 5)
ヨヨ柴秀吉(豊臣ではない)が関白になった

※くわしい事は自分で調べよう

来月も出します。①がボツでもこれはのせて下さい

→(東京都　菅原秀泰君)★イッツァオイコミタ―イム。あとも―すこし。



→(新潟県　特命木棒君)★誰もかかなかった、原作神話風の女神様だっ。雰囲気あるね。

こちらこだわり派



ハガーを初めてみた時は実に衝撃的だった。単なるオッサン顔かと思ったら、あんな世にも恐ろしい攻撃をしかけるとは…。それ以来、ずいぶんやりこんでしまった（ちなみに文中のハガーというのは、当然ながら〝エイリアンシンドローム〟2面のボスのことである）。（ひねくれ者め…㊕）
（大阪府　WATS君）



↑（東京都　山葵美保さん）★なかなか大冒険しててグー！1度はやってみるべし。

変わりゆくゲームセンターにこだわり4連発

僕は思うんですけど、5年前のゲーセンはとってもなごやかでしたよ。そこは子供がおこづかいで遊べる特別な空間で、僕も楽しんでたものです。でもね、今はどうだろう。たしかに不良は減ったし、マスコミも対応が変わってきた。でも子供たちはどれくらい金を使うだろう？数分しか遊べないゲームのために。世間がもりあがっても、ゲームがだめならそれまでなのに。

言わせてもらえば、金かせぎゲームを作るのはやめてほしいし、そいつに飛びつくゲーマーもどうかしてるんですよ。仮に、短寿命の金かせぎゲームが当たったら、他のメーカーはどういう気持ちになるだろう。自分のやってることがバカみたいに思えるよね。こんなに熱心に、こんなに楽しいゲーム作ってるのに、プレイヤーは強力なハードにつられて見向きもしない。そんな風にして今のゲーセンができたんじゃないかな。

（群馬県　RYO君）

★これはまた、ずいぶん過激なご意見。さて、お次は？

鷹城ひとしサンへ。「はたしてメーカーの人はゲーメストなどを読んだりしているのだろうか？」というあなたの言葉はもっともだ。プレイヤーの意見に耳をかそうともしないメーカーなぞ「つぶれろ」ではなく「つぶしてしまえ！」である（うう過激㊕）。

しかし、たとえ現在メーカーが見ていなくてもプレイヤーは意見をよせるべきだと思う。現在の読者の中にゲームデザイナーになる人もいるだろう、世代が変わればきっとこういったコーナーに目を通すデザイナーもでてくると思う。たとえムダでも今できることを精いっぱいやる、そういった精神が未来を変えるのだと思う。

（東京都　坂本ケンヂ君）

★「たとえムダでも精いっぱいやっていこう」は力強いお言葉。開発現場からの声も欲しいですね。

近くのゲーセンへ行くと、「うまい人」が必ずあるゲームをしています。それだけならまだいいのですが、その人はゲームオーバーになると、後ろに待ってる人がいようがいまいがたてつづけにコインを入れるのです。今まで私は体感にしてもテーブルにしても必ず一度席を外して様子をみて、次にやろうとしている人がいないことを確認してからもう一度やることにしていて、それがゲームセンターでプレイする人の常識と思っていました。

その人がレースゲームのタイムを縮めたいのもわかるし、うまいというのも認めます。しかし、マナーとしては最低ですよ。よく「マニア」と呼ばれる〝熱中している〟人々が一般の人たちに良いイメージを持たれないというのは、前述したような人たちが少なからずいるというのも原因のひとつと思います。

「大人はゲームを誤解している」とか主張する前に、自分たちが「常識をはずれた行動をとっていないか」という点に目を向けないことには、そう思われても仕方がないのでは？（もっとも、はずれた行動をすでに常識と認知している人には考えようのないことですが…）

（埼玉県　ADOL君）

★慣れてしまうのが怖いのだ。

大阪、梅田にある某店に友人と訪れると、珍しく人だかりが。

「ドラゴンスピリットじゃないか…なんでこんなに人が？…ん？何かちがうな…」

インストカードを見ると、〝ドラゴンセイバー〟。…なにぃ！つ、つまりこれはドラスピ2！これが噂のロケテストとゆーやつか…感激！

（注・ロケテストとは、開発中orできあがったゲームを実際に店で稼働させてみて、客の反応などを見るもの）

私もやりたいが、めいっぱい人が並んでいる。しゃーない、見るだけで我慢しようか…。と、そこへ〝彼〟があらわれた。彼は鬼のようにボタンを叩きまくり、やられると筐体をぶっ叩く。さらに連れもいないのに叫びまくる。

「あーボーナス逃がしたっ！最悪！」おいおい、なんでそんなの知ってんだよ！

結局彼は最後までは行かなかったが、ボス攻略は完璧、ボーナスや安全地帯もマスターしてる感じ…。なるほど…こんな連中がゲームを難しくしているわけか…。これも発売バージョンは凶悪になるのかな。

その後、彼はほかのゲームをプレイしていたが、不思議なことに叫びや叩きもなく、静かだった。どうもこの人は、自分のうまさを見せるためにゲームをしているように思えてくる。それも構わないが、やはり「迷惑」になる行為は控えてもらいたい。

（大阪府　水野勲君）

★あまりミミエの大演技はちょっと…。しらけるんでないの、と思うのです。

無理があるぞぅ!!



☆皆さん、9月号の「これがTX－1に入ったダライアスだ！」を見てぶっとびませんでしたか？　ここに紹介するのは、「ⅠがあればⅡもある、これがTX－1に入ったダライアスⅡ」だ!!発見してすかさずPLAYしましたが、驚異の立体攻撃とモニター間のスキ間の前には、シルバーホークはひとたまりもなく…。場所は、名古屋は栄、シネプラザ1Fのゲームコーナーです。

（愛知県　加藤時義君）

★う、うーむこれは…。各地の力技なお店の写真など、ぜひぜひ送ってくれい。



←(山口県 踊屋君)★それが青春……。



↑(静岡県 Windy君)★私の存在ってなに(スタンド?)



↑(山形県 かずちゃんぺっくん)★分解して使わしてもらいました。

↓(福岡県 R研究所)★もうとめない…やりたいとこまでやってくれ!!



モニターの向こうに非情の世界がある
魔塔の戦士
(from MAGIC SWORD)

ギギギギ……。

金属のきしむ音とともに1本の光の線が平面へと広がっていく。

2人の前には岩で組みたてられた迷宮があった。松明だけが灯された暗い階段を登ってきたせいか、神殿のような造りのこの階の明るさに2人は一瞬困惑した。

"幻魔宮か?"

勇者はその考えをあっさりと否定した。邪気は一層強くなっているが、天にも届くばかりのこの塔で扉を十数回開けたくらいで最終目的地に辿りつけるはずがないのだ。

だが、その何分の一とも知れない歩みの間にも壮絶な死闘が何回となく繰り返された。勇者は思い起こす。自分を階段に通じる扉の中につきとばし、鉄球を持った意思のない巨人と数十匹のスケルトンを相手に扉の向こうで立ったまま死んでいった大男。子供ながらに強大な力を持つドラゴンの子3匹を相手に壮絶な相討ちを果たし、肉体が粉々に砕け散ったリザードマン。魔術師はドラゴンのレーザーで肉体が蒸発し、残された左目と左手首がドラゴンの頭にとどめの呪文を叩き込んだ…。

今、勇者の後には盗賊がいた。そして前には、キマイラが…いる。

"楽しませてくれよ"

人間とはかけ離れた、いやらしく、不気味で人を馬鹿にしているような声が2人の頭に響きわたった。百の獣を持つ魔獣がゆっくりと鎌首を上げる。

死闘が始まった。

キマイラの牙が空を裂くと、盗賊の爆弾がその鱗を剥いでいく。キマイラの動きが止まった瞬間、勇者が懐に飛び込み鋼の剣を思いきり叩き込む。

盗賊の戦闘力はかなり強大だった。強力な爆弾の煙がキマイラを包み、ナイフが正確にその頭に突き刺さっていく。獣の動きが鈍り、勝敗は決したかに見えた。

↓(北海道 HIX君)★く…くものす。



こいつはチョット懐かしい!
パロゲー短編集

コリャムズ
○マニア向けの激ムズパズルゲーム。しかしこれさえ攻略してしまった超マニアのために「コリャムズ通」が出るという話だ。

スーパーも泣く売らんプリン
○子供の永遠のおやつ、プリン。そのプリンをメーカーがそろって売らないと言い出した!奴らの野望を打ち砕け!
(どーゆーゲームなんだ)

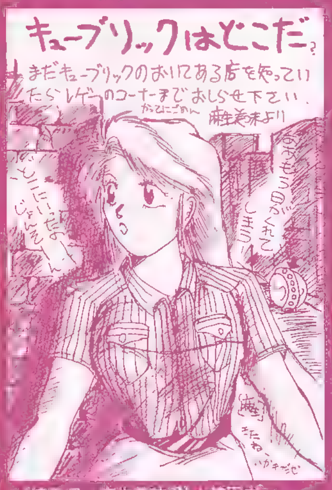
アイテム エライデヨル
○スーパーハ○グオンのエキーム。どうも関西系のメーカーによるものらしい…。

バイクのじいさん
○スーパーハ○グオンのエキスパートコースのライダーのじいさんのゲーム。そいだけ。元ネタ…大工の源さん(強引)。
(大阪府 A-M君)

★久々にのったのはいいが、あいもかわらず不毛なダジャレネタの嵐ーま、いいか…。

レゲ〜の魂

ゲームは消え、魂は残る



↑（埼玉県　麻生美味君）★神田ガード下のスティーヴは今いずこ…。

★[illegible]このコーナー、アイランド内[illegible]立でも目論みたいところ。さて、このコーナーではレゲー（レトロゲーム＝OLDゲームね）に関する思い出話や、今なお生きていた幻のゲーム、マイナーだけれど私は好きだ[illegible]ております。いわばゲーム界のB面コレクションといった[illegible]ばかりのゲームでもなぜかレゲーにはいってしまう。レゲーとはそんなゲームなのさっ!!

この世に生をうけてはや17年と7カ月。この短く、はかない人生の中で1番[illegible]である。決死のビル登り人となって高層ビルの壁をえっちらおっちら登っていくこのゲーム、今もデパートの屋上や場末のゲーセンで1プレイ30円くらいでがんばっている姿に涙するのは俺だけではないだろう。もし見かけたら、ぜひコインを入れるのだ。意地[illegible]もニュートンを裏切ってはいない。しらけ鳥すら生息している。ああ、このような老い[illegible]がんばっているではないかぁ〜!!俺は一生このゲームとつ[illegible]

（熊本県　田中だばかあ君）

★とにかく昔のゲームというのは、発想がバ[illegible]由にぶっとんでいたのだ!!昔はよかったという[illegible]だけど、ひとめ見て「おおっ」と思わせるあのへんのインパクトを、ぜひ今のゲームにも生かしてほしいと思うのさ。

あのですね[illegible]香川県ですごい店みつけました。[illegible]ますけど、なんと1番新しいゲームが「くにおくん」なんですよ。あとはカーハント、ドッグファイト（って…「バッテンオハラのスチャラカ空[illegible]なんとなくわかるかもしれない[illegible]ケコマンダ、Mr.DO、ジャンプバグ、ペンゴ、チャンピオンベースボール、スーパーブ[illegible]ルアーガの塔、パックランド、[illegible]う強烈[illegible]シナップだと思います。

（徳島市　[illegible]れたお君）

★ジャスコといえば今月の[illegible]ジャスコではないか。ジャスコおそるべし。

その昔、元祖サギゲームと異名をとっていた[illegible]は、近くのコインランドリーのギャラクシアンパートIIIの隣にあった。今時こんなゲームの実態を知る人も少ないだろうが、2方向レバー＋1ボタンのギャラ[illegible]上から降ってくるUFOを倒していると真っ赤なバレーすい星が落ちてきたりする。何[illegible]わる。

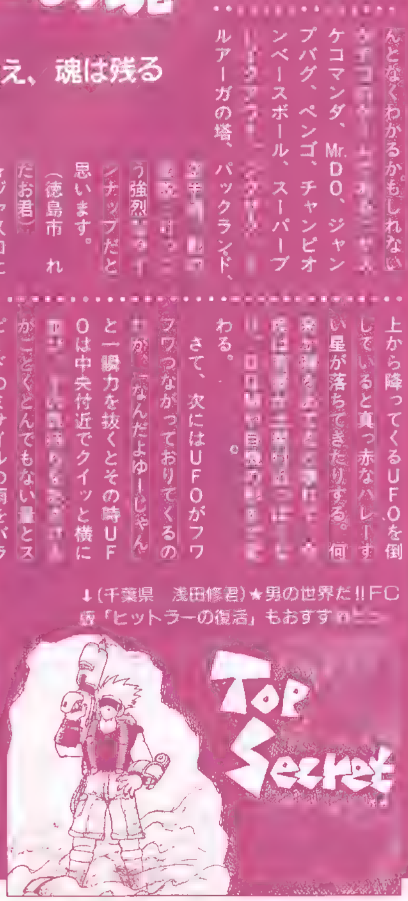
さて、次にはUFOがフワフワつながっておりてくるの[illegible]「なんだよゆーじゃん」と一瞬力を抜くとその時UFOは中央付近でクイッと横に[illegible]がごとくとんでもない量とスピードのミサイルの雨をバラ[illegible]当たると爆音と共にあっさり死んでしまう。するとおもむ[illegible]きて、弾に当たってまた死ぬ。持ち機の3機のうち2機が操作もしないうちに死んでしま[illegible]

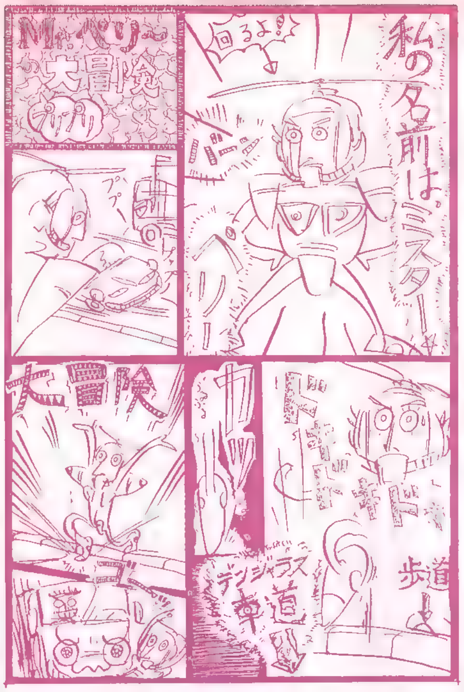
私の知るかぎり、残機に敵弾が当たって死ぬというよう[illegible]なゲームは後にも[illegible]やられたほうが、動かせて弾[illegible]店がある、またはPCBを持っているという方いたら教えてください。

[illegible]入君㊂

★こ、これはすごい!!はっきりいって知らない!!世の中ひろいものである。コーナーにふさわしく昔のテレカ当たり。

↓（千葉県　浅田修君）★男の世界だ!!FC版「ヒットラーの復活」もおすすめ[illegible]





のハガキであったりする…。……ゆるして。

キマイラが吠え声を発した。その一瞬、巨体は宙へ移動し2人へ向けて急降下する。

盗賊は不意を突かれた。スケルトンに気をとられた瞬間、両足が鋭い爪のひとなぎで吹きとばされる。

悲鳴が上がった。

彼は魔王打倒が目的でこの塔に来たのではない。塔に眠る財宝目当てで、魔力によって幽閉されていただけなのだ。

「うわ——っ！　足が、足があぁーっ！」

キマイラが近づいてきた。

盗賊は動けない。

「い、いやだあ！俺は…」

手だけで後じさる彼にキマイラは炎を吐いた。

笑いながら。

勇者の目の前で人間の形をした炎が少しずつ崩れていった。後悔と呪詛の言葉と共に。

（お前が…お前が来なければ…お前にかかわらなければ…こんなことに…いやだ……オ、オレハ、マダシニタク……）

キマイラは盗賊であった炎の塊を踏み潰した。そして一段と豪快に笑い出す。

勇者は呆然と立ちつくしていた。が、笑い声を聞いた途端、体中に力が漲っていった。

剣が赤く発光した。その光の不快さに耐えきれずキマイラが飛びかかる。

勇者は怒りにまかせて剣をキマイラの脳天に突き立てた。

同時にキマイラの爪が勇者の右肩にくいこむ。

キマイラの頭は剣から発された炎の魔法で爆発した。勇者の肩から右腕がもがれて吹っ飛ぶ。

断末魔の声を上げ、キマイラは崩れながら床へ沈んでいった。勇者は部屋の隅で右肩をおさえてうずくまっている。

やっと……倒した。まさか、これほどの塔とは…。この調子では幻魔宮に着くのは夜になるだろう。そして明日の朝には……。

勇者はそう思いながら自分がその時生きているかどうか自信がなかった。

妖精が来た。勇者は妖精によって再生されてゆく右腕を見ながら歌を口ずさんでいた。

仲間たちへの鎮魂曲（レクイエム）を。

（岩手県　青蒼龍君）

★う〜〜ん、うまい。ゲームというのは固定されたストーリーが存在しないだけに、厳しさやせつなさがより強調されるような気がする（なにせ、正義が勝つと限らないのだ!!）。さらなる力作を待つ!!

ゲーメスト

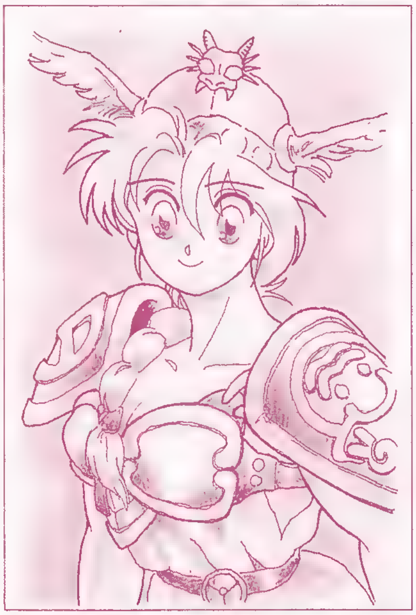
構成：栗原桃郎　助っ人：(T)ことTM

ア・イ・ラ・ン・ド

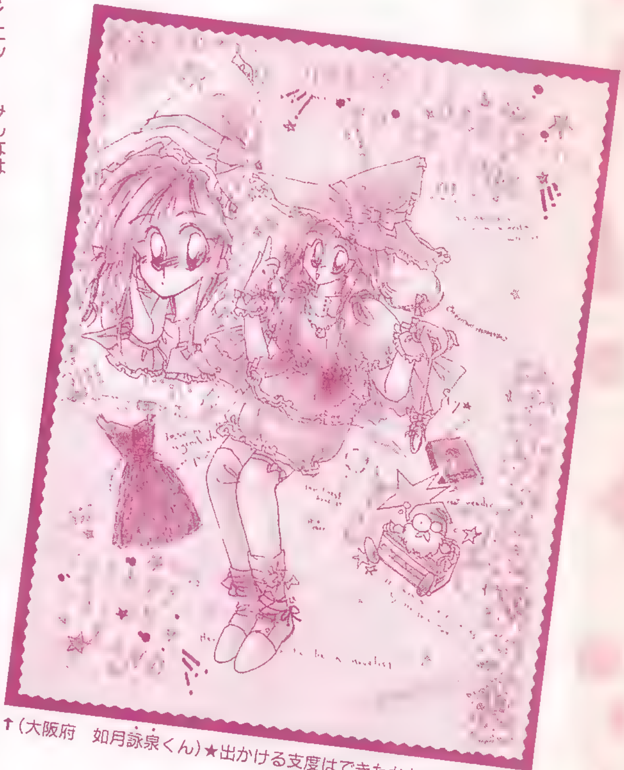
★イエッー　みんなは年を越す支度はできたかなっ。今月のアイランドは激アツいぞ!! ゲーメスト大賞でページがないというのを無理やりカラー1ページうばいとり(マジ)続くお手紙もいつになく燃えている! こ、こいつは見のがすわけにはいかん! 年越しそば食っておせちの用意して、除夜の鐘聞きつつおこたで読むとしましょっか!!



(宮城県　おむすびマンにくびったけ君)★そう、が一番乗りだ!!(なんせ7月には着いていたし)



↑(山形県　笑面龍君)★なんともこの感じは、たいへんいいと思います。



↑(大阪府　如月詠泉くん)★出かける支度はできたかなっ?



↑(静岡県　でーた・65536君)★う、うー懐かしい。FC版おまけのテープもってるぞ。



↑(栃木県　マイッチックサイト先生)★うりゃっ一瞬ドラクエかと思ったがどっこい実はドラスピでした。



↑(神奈川県　松田直樹君)★世界の平和は我らがくだく?



↑（福井県　8ch君⑬）★誰も彼らを、とめられない。

今月のいっぱつ!!

男の世界だ パチパチパーンチ！
――格闘ゲームを私が語る

☆私は格闘ゲームが好きだ。古くはプロレスに始まり、くにお君・ダブルドラゴンで一気に盛り上がり、ファイナルファイトで頂点を極めた格闘ゲームが大好きだ。

何といっても、格闘ゲーム（以下格ゲー）は人間の闘争本能の充実をもっともシンプルに表現してくれるのがよい。しかし、最近の格ゲーは面白くないものが増えた。やっていて敵よりもゲームに思いきりジャンピングパイルドライバーをかましてやりたくなるよーなのもある。

そんなわけで、私は〝良い格ゲー〟というものについて考えてみたいと思う。

まず第一には、格ゲーは操作がシンプルでなくてはならない。ボタンを2つも3つも押して敵を攻撃するのはあまりにも疲れる。それに、技が多い割には使えるのがほとんどないというのもイヤだ。

次に、格ゲーは攻撃が派手でなくてはならない。パンチとキックは攻撃の基本ではあるが、それだけを使ってセコセコ進んでいくのは味気ない。

その点、FF（ファイナルファイト）はスゴい。ハガーがアンドレやソドムを「でや～！」とバックドロップすれば、プレイヤーはもちろんギャラリーも〝燃える〟。ポインズやロキシーに「う～いお！」とパイルドライバーをかけるのを見ると、思わずまた、「やってみたい！」と思うものだ。

（なんだかね～～（栗））

操作性にしても、三角飛びやナイフなど技を3人のキャラに分散させ、持ち技を少なくさせているのがよい。しかもどの技も攻撃力が高い。

第3に、格ゲーに出る敵は必ずノーミス、ノーダメージで倒せるものでなくてはならない。自分のキャラが敵から何の理由もなくダメージをくうゲームはいかん、ということだ。

最近の格ゲーには変なのが多く、敵をどう攻撃しても必ずダメージをくらってしまうのがある。こんなもんゲームじゃねぇ、サギだ！かといって、敵の行動がすべてお見通しでパターン化できるゲームも嫌だ。やはり格ゲーの敵は色々な技を使ってどうにか倒せるというのがいい。

FFの場合、アンドレやダムドなど、ある程度の攻撃プロセスは分かっていても完全パターン化するに至らず、操作次第ではノーダメージで倒せるが、場合によってはピンチに立たされるというのが新鮮でよい。

最後に、格ゲーはワイルドでなくてはならない。指名手配中の人間がゴロゴロいそうで、レゲエのおじさんも怖くて進みたがらないぐらい気味の悪い建物が立ち並び、たとえローマ法王でもうろついていれば命が危ういというような野蛮な街で一戦まじえたいものだ（©落合信彦）。

格闘ゲームに可愛い女はいらねえ！

…と、私が思う良い格ゲーについていろいろ書いてみましたが…え？FFのヨイショばっかりって？まぁいいじゃありませんか。なんだかんだいってもゲームは「面白くてはならない」、これですよね！

P.S.でも私は「目撃」が好き。（大爆笑）

（愛媛県　神岡〝推薦通るかな〟龍太郎さん（女の子））

★本当かいな…（➡このへん）。格闘ゲームに必要なものといえば…リアルな音！とコンティニュー用のコイン…ね。

ゲーマー人生がぶりより



某誌によると、かの「ゲームセンターあらし」が復活する予定があったという。
「当初の企画では主人公は中学生（受験に失敗し高校浪人）に成長し、再び超ハイテク時代のゲームセンターに戻ってくる」のだそうで、断念の理由は「マンガが現実の新機種のペースに追いつかないだろうから」とのこと。
うーむ残念、もし実現したらとんでもないモノになってただろう。

（大阪府　後藤裕之君）



←（兵庫県　TOADIE君）★破って奪ってごきげんよう。

あーゲームしててよかったと思う日

☆俺はいつものようにガイのジャンプキックをして自販機の前に立ち、「JO」を買う。そして偉そーな態度でイスに座る。そのゲームはアウトゾーン。俺が気に入ってるゲームだ。しかし、はっきりいって俺はゲームが下手だ。
すぐにプレイ開始！俺でも1面はヘッチャラで、いつも1人は死ぬ2面のボスも奇跡的にかわし、3、4面もなんとかクリアした。
「ヨッシャー木村！ノーミスじゃんヘイ！」（おやじギャグ!!㊫ ※おやじギャグとは…おやじ的ギャグのこと）
5面の強制スクロール。ここで俺はいつもハマっている。まずヘビを倒してボンバーを補給。なんだかナチュラルハイになりつつピンクの弾をかわし敵をどんどん倒し、俺は「勝った！」と思った。しかしそのとたん落ちてミス!!
その後、死にながらもなんとか気合で6面もクリアし、最終面へ。ザコを倒し、ドキドキしながらボスと対決。ボスの手が伸びてきたのをうまくよけたと思ったらチェンジをとるわ、弾をかわしきれず下に落ちるわで、もーヒサン。しかし、ボンバーとスーパーマグナムサンダー攻撃で気づくとボスを倒していた。
しばらく俺はボーッとしていた。実ははじめてシューティングゲームをクリアしたのだ。うれしくてわけがわからなくなっていた。
「ウオオォォォウ」2周目があるのも忘れて俺は席を立っていた。そしてカラオケBOXに入って1人で「乾杯」を歌っていた……。
次の日、台風が来た。

（宮崎県　どん君）

★そ…その気持ち分かるぜ。念願のクリアを果たしたら、その日は1日ハッピーライフだもんね。このへんはゲーマーならではかも。



↑（静岡県　点画野郎君）★闇は無限の深さを持っていた…。

あったらいいなこんなゲーセン

☆そろそろAMショーに出展されてたゲームも出てきますね。とりあえずレッツプレイしたいのがGPライダー。なんか面白そう。
まぁ、あとは…えー、なんかありましたっけ（笑）。あ、USネイビー。連射遅い私にはつらそう。ドラゴンセイバーは…前作やってなかったから、やってた人より期待度は薄いのであります。あ！ツインビー2。少し期待させるかなぁ、うんうん。
この前友人と「これがゲーマーの理想郷だ！」とかバカ言ってたのですが、その理想の店に置いてほしいゲームの中に、最近のが全然ないのです。一番新しいものでパロディウスだ！　あとはグラディウス、グラⅡ、テトリス、フラッシュポイント、アウトラン、スーパーハングオン、パワードリフト、ギャラクシーフォース（やらずに大型モニターでえーなー、きれいなぁと言って楽しむ）、モトス、SDI、アサルト（マニアよのう…）とかいう具合でして…。
なんか「最近のゲームは面白くない」とかばかり言ってる自分って、すごい年寄りの気分ですねぇ。うーん、いかんいかん、じじいだ〜。じじいになったらバイクでヨーロッパ回って、スパハンのエキスパートだよーんとかいうようなさむいネタはともかく、何か一発ドオーンと面白いゲームがほしいものであります。
あ、OLDゲームといえば別冊期待しております。発売半年ぐらい遅れたっていいですから、中途半端なものだけはやめてください。絶対ですよ！　そいでは、また…。

（大阪府　AIM君）

★うおーっ、理想の店ならおいらだってあるぞ。（「さびしんぼう」の尾美としのりの口調で）べんべろべぇぇ…（しつこい?）。夢の理想郷（ゲーセン）を求めて、今日もゲーマーは街を歩き回るのである。

そんな彼らのゲーマー的日常

全然関係ないんですけど、マッドギヤの皆さんって落ちてるものはたとえお皿にのったステーキとかだって勝手に食べないし、お金や宝石も拾ったりしない…。よっぽどきびしくしつけられたんですね。
——本当はいい奴らなんだ!!　なにが彼らを変えたんだ!?
ハガアのバカ！かれらの悩みをわかってやれ!!

（埼玉県　人権を守れ！の登山ヌ・ヴェガ君）

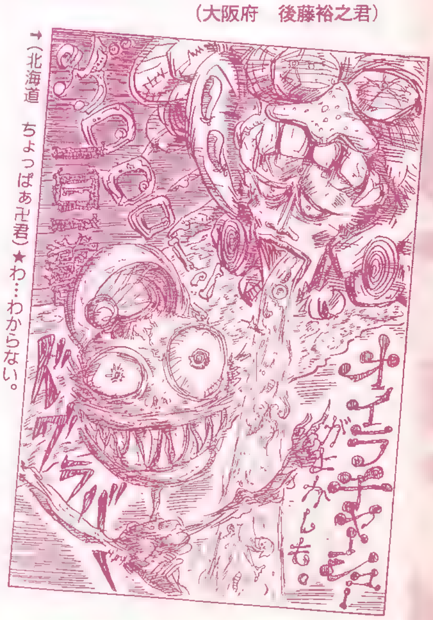
★（スクールウォーズの見すぎでは…）市長ならば何をしてもよい…それが権力!!

タイトーファンの夢見るささやかな（?）未来…1993年に独裁政治がしかれ、2049年にテロリストが暴れ出し、2088年に賭博レースが横行し、その数千年後にどこぞの星からの怪電波が流れる。
なんて暗い未来なんだろう…。

（東京都　久留美ックトウェルブさん）

★夢もチボーもないっす。

はちみつレモンが売れてからというもの、各社がはちみつ〜シリーズをこれでもかっというほどだしましたね。



↑（北海道　ちょっぱぁ卍君）★わ…わからない。

冬来たりなば……

つっこみ三昧

☞ゲーメストを初めて買った。
「今夜は朝までつっこみ三昧」
……このコーナーは何がいいたいんだ？
（山形県　瑠火亜君）
←こんなはずじゃなかった…こんな……。

☞香澄ちゃんのようにもったいをつけることもなく、見ろ見ろとばかりに見たくもない胸をみせつけてくるアウトゾーンのサイボーグ戦士に好感をもてないのは…俺だけじゃあ、ないはずだ。
（静岡県　大村泰久君）
←あぁ…もういやん…。

☞はじめて載ったのはいいが、真上にのしかかる「オッパイビィーム!」…………………。
（長野県　国死亡届吉inタコ夫君）
←別名、過去をむしかえしてはんすう三昧。

☞友人M君は"ぴすとる大名の冒険"のタイトルを「Wit's 2かと思った」そうだ。
「…俺の言いたいのは "人間のレベルじゃUゾーンは撃ち破れない" ってことなんだよ」
「やはり "マニアのレベル" じゃなきゃダメか……」
（神奈川県　パン屋でメロンパンが君）
←………たしかに（何が?）。

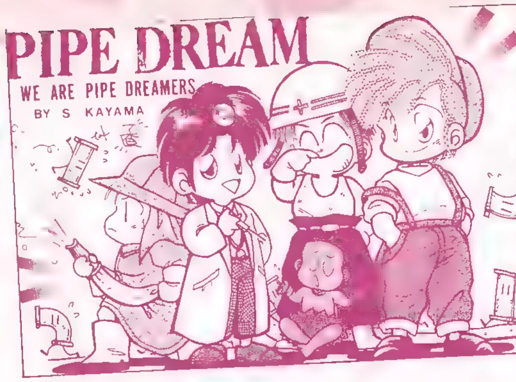
☞俺の作った8ミリ映画作品
「変態忍斎　I／II」を見たい奴はいないのか!!　（熊本県　清水拓之助君）
←…首切り投げか？　見たいな。

☞「熱血 ゴーファ くにお君」
（北海道　WDS君㊞）
←バクコール尽きたから何行くかわからんぞ。

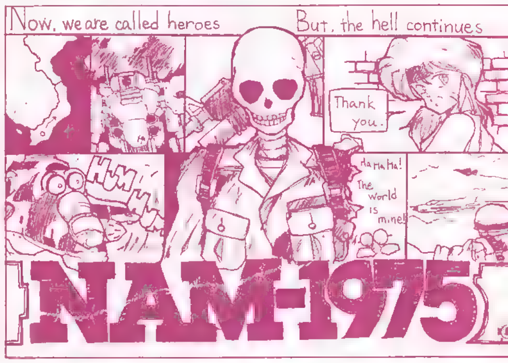
©：おもしろくなかったところは？
日本ホ(ご)…ドカッ!!)ぐふっ！は、はねたまご速報

☞（神戸市　ZANTETSUKEN君）
←はっ!!…こ、こんな所まで…！





←（大阪府　香山[illegible]さん）★イキなデモにチェック!!



↑（千葉県　パケット・M君）★それは常に人の中にあり……決して、止むことはない。

はちみつ
　レモンスカッシュ
○はちみつオレンジ
　はちみつ
　ホワイトソーダ
○はちみつピーチ
○はちみつアップル
○はちみつ梅
　はちみつアセロラ
○はちみつプルーン
○はちみつブルガリア
　ヨーグルト
○はちみつラムネ
中でも一番きてるのは何といっても
○はちみつひやしあめ

でしょう。ここで一言、「何でもはちみつ入れりゃいいってもんでもねー!（怒）はちみつブルガリアヨーグルトとかわけがわかんねー!!やれるもんなら"はちみつこぶ茶"とか"はちみつなしドリンク"とかやってみろ!!」

まずいドリンクシリーズのふっかつをきたいしています（マジ）。
（大阪府　雑君先生ファンです。とらねこATさん）
★もーひやしあめはいーっつーの!!編集部の冷蔵庫なんかタヘボベビーダやらカレースープやら…得体のしれん飲み物で一杯になっちゃったんだぞ!!どおしてくれる（自業自得）。

すべての人にエンディングを

☆あらゆるメディアにおいて物語は完結している。本でも映画でもTVでも、あたりまえのことだが、人々は物語を結末まで確実に見ることができる。

さて、ここで唯一、このあたりまえのことができない…あるいはできても一部の人に限られるメディアがある。

そのメディアは、「自分が物語の主人公になりきる」という点では他よりもはるかに優れている。理由は簡単で、他のメディアが物語を受け手に一方的に送りつけるのに対して、そのメディアは享受者がまさに直接入り込んで物語を展開させることができるからである。

言うまでもなく、このメディアというのはビデオゲームのことである。確かに、ゲームの基板の中には物語のすべてが記されているが、すべての人々がそれを見られるとは限らない。これはアーケードゲーム（ゲームセンターに置かれる"業務用"ゲーム）の多くについても言えることだ。

これは不条理以外のなにものでもない。「じゃあ、どんな人でもクリアできる簡単なゲームが面白いのかよ」と言われそうだが、そうではない。

ゲームをプレイする人の腕前に応じて難易度設定ができるようになれば、問題は解決されるのだ。すでにこれをおこなっているゲームも出ているが、まだまだ徹底されてないと思う。思えば、ドラクエがあれほどまでに売れたのはすべての人がその結末を見られたということにつきるのではないか。

ゲーム製作者は、あらゆる人々にその物語の結末、いわゆるエンディングを見せる義務と責任があるのではないか。これだけの可能性と表現力を持ったメディアなのに、それが十分に生かされていないと思うと、なんともくやしい気持ちになる。
（長野県　TAE君㊞）
★なるほど…。たしかにRPGの魅力のひとつに、「確実に最後まで遊べる」というのがあったかもしれない。ただ、誰もが常に最後まで行けると限らないがゆえにクリアしてうれしいしクリアする気も出る、という面もあるんじゃないかな?

↓（東京都　姫神れいす君）★続編だー、2Pだー、主人公が女だー（悪意はない）。



実況中継



←(福岡県　雪兎影清さん)

★12月号の「夢を持つのはいけないことなのだろうか」に、実に多くの手紙が寄せられました。今回はその中の2通を紹介します。12月号をもう一度読み返してから、ぜひ読んでみてくださいっ!!

夢を持つというのはどういうことなのだろうか

☆12月号のかるらたくじ君の話、少々考えさせられるものがあってペンをとりました。

私は現在理系短大の1年生ですが、高2という年はよく親父とゲームがうんぬんと言い争っていた時期でした。

父はハード関係の会社に勤めており、そのせいか「しょせんソフトなんてワクの中でしか動かせないんだよ」「誰にでもできる仕事だよ」とか言うのです。ゲームに関しては「みんな同じじゃないか」「タバコと同じ、百害あって一利なし」ともう好き放題言ってくれますが、最終的に結びつくのはやはり将来のことで、某社志望の私に「ソフト関係は下から(若い人が)ずんずん上がってくるからなぁ、30過ぎたらもう仕事がなくなるぞ」などと、もう夢も希望もあったもんじゃありません。

あの時期は、私が家庭用コントロールボックスに手を出した時期で、その時の親の顔ときたら「何をそこまで…」って感じでした。

以来10数枚の基板を購入しましたが、私は今さらハゲかかった40代のおじさんにゲームの面白さを知ってもらおうとは思いません。いくら説明しても「しかしな」「とにかくな」と言ってごまかすのは私の親も同じです。

ただ、年を重ねる(といってもまだ19だけど)につれて、親が言っていたことが、言いたかったことがわかるようになってきました。

私は、現在、事務用のソフトメーカーでバイトをしていますが、「なんてキビシイ世界なんだ」と思いました。

趣味と実益を…とは言いますが、この仕事を続けていると趣味がそうでなくなる、そんな気さえしました。

夢と空想は違う。現実化させるのが夢であり、そのために様々な人々と話し、様々な体験をせよ……こう「親父」は言いたかったのではないでしょうか。私は、「あのバイトは某社に入るための1ステップだ」と考えています。

「自分の夢を現実化するために、しっかりと信念を持って好きなことをやれ」

これが私のできる最大のアドバイスです。ガンバッテくれ、我が兄弟よ。石頭オヤジなんてくそくらえだ!

(兵庫県　えーわいだよ君)



↑(東京都　まつやま登さん)★すっかり載せるのが遅れてしまいました(ゴメン)。

☆かるらたくじ君へ。怒るのは友達を侮辱された時だけにしてみませんか?なぜか、といえば、ゲームを父にバカにされたとありましたね。世の中には色んな意見を持った人がいるわけです。あなたの父君がゲームが死ぬほどキライでもおかしくはないのです。

まして、話の内容から察すると、父君はあなたのことを気遣っているのではないでしょうか?ですから、ゲームに対する批判は「あぁ、世の中にはこういう考えの人もいるのか」という意見として取り込めると思うんです。

こういう姿勢を身につけておくと、必ず社会に出て役に立ちます。保証します。

ただ、この業界ははっきりいってあまり世間から認知されていないようで、父君は情報不足から反対するのかもしれません。誰でも、何だかわからない会社に息子を入れたいとは思わないでしょうし。

実際、多くのメーカーはここ数年のマーケット拡大でかなり成長しています。ですから"夢を壊された"などといわず、積極的に資料を取り寄せるなど自分で色々調査して真剣に考え抜き、改めて父君と話し合ってみてはどうでしょうか?あなたの姿勢と正確な情報、これが大切だと思います。

それでも反対され、でもやはりゲームの仕事に携わりたいのなら、一戦交えてみるとも悪くないと思います。ただし、すべての責任があなたの双肩にかかってきますから、相当の覚悟は必要ですが…ぜひがんばってください。夢が現実となるよう祈ってます(クッサー)

追伸：父君とは基本的に敵対関係にならないほうがいいです。絶対!でも、友達への侮辱は許すな!乱筆乱文失礼。

(伊勢原市　へたっぴ君)

★どうだったでしょうか。読者の皆さんの相当の割合の人が、この問題を身近に感じているのではないでしょうか?反響を待ちます。



燃えよ青春っ!

いまでこそグラIIIは超むずゲームであるが、雷電やパロディウスだ!2周目の難易度を見ると…。このゲームもいずれグラI、グラIIのごとき扱いを受けるのだろうか。難度の上昇を続ける会社もすごいが、それについてくるゲーマーはまるで無限進化を続ける化け物のようだ。

けど、この前、R-TYPEの最初の宇宙が越えられない奴を見て普通のゲームファンはこんなもんだよな、と思いなおしたり…いろいろあるわけだ。

(大阪府　青炎君)



↑(奈良県　Mr.パブロフ君)★私はまだこの人に会えないんですけど…(涙)。

こちらこだわり派

たしかに、ぜんじ氏の「論」は超熱い。しかし、状況に意見する場はアイランドも設けているではありませんか。ここでは掲載までに時間はあいてしまうものの、多くの人の視点から見た意見が集まるという利点があるはず。それが「論」に負けてしまうのははっきりいってくやしい。たしかに文章の洗練さでは見おとりするものの、荒けずりは荒けずりなりに意見を出しあって、ぜんじ氏のネタがなくなるくらいすばらしいコーナーにするのが理想では？

（千葉県　アーグラス君）

ゲームセンターはどこへ行くのか

☆11月号の「いっぱつ！」キレイになったゲームセンターの記事を読んでの意見です。

最近は、ゲームセンターのみならずゲームそのものも一般の人々にあけわたされようとしているのではないでしょうか。まず多人数同時プレイのゲームが多い。多すぎる！しかも1人では3分も持たないけれど複数でやると楽勝とか、あきらかに同時プレイでの高インカムを狙った設定のゲームが多いと思います。

その半面、1人でひたすらのめりこんだり、地道に攻略をあみ出していくといった「インカムより人気が上に出そう」なゲームが減少しました。ルール簡単、画面はド派手、キャラは可愛い♡といった〝みんなでワイワイ〟ゲームが、今年だけで何作出たでしょうか。

ことわっておきますが、僕はこの動きに別に反対しているわけではありません。むしろ大勢の人たちにゲームの面白さをわかってもらう絶好のチャンスだと思っています。

しかし、ただそのことだけに心奪われ、画一的な一般向けゲームだけでゲームセンターが埋めつくされつつある現在、今しか言えないコトバを言っておきたかったのです。過去を支えてきた多くの人々を裏切らないでください！

（昔を振り返ることでしか生きていけない、そんな時代にはしたくない）

（奈良県　シリアス・鷹城ひとし君）

★とあるつぶやき、拡大版。

これもまたひとつの現状報告

☆「メーカーはプレイヤーの意見に耳をかしているのか！」同感ですね。でも、意見を反映していないのはメーカーだけに限らないんじゃないでしょうか。問題の内容は違いますが、プレイヤーの中にも「女はゲーセンにくるな！」みたいなこと言ってるヤローがいるんですから（もちろん、ごく一部とは思いますが…）。

それどころか、そんな店まであるということ。…私が友人に連れられていったその店は安さで評判の店なのですが、入ろうとして入り口のところに張り紙があるのに気がつきました。

「女子中・高・大生の入店おことわり」

…言葉が出ませんでした。友人に聞くと、大阪にはこーゆートコ結構多い、のだそうです。何考えてんでしょうね。店の人は。考えを聞きたいものです（…っても、この文も読まれてるかどうかわかんないんですよねえ…）。

読者の方も、ご意見聞かせて頂ければ嬉しいです。

（奈良県　TEENSすくれいぴだ！君）

★ちょっとこれは絶句ものですね。問題が起きるのを未然にふせいでるってこと？

ここで新しい議題を提出しよう

☆ここ2、3年で、ゲーマーの質というものが大変よくなったような気がします。目に見える範囲だけでもかなり変わってきたような気がするのです。

完全になくなったとは言えないのが少し悔やしいのですが、店内での未成年者の喫煙を見なくなりましたし、小銭を積んで台を独占している人やコスリをしてる人もあまり見なくなりました。

過去、これらの論争がどうしてあんなに白熱したのだろうと悩んでしまうほど、プレイヤーのマナーがよくなったと思います。

逆に、いわゆるテトリスブームなどでゲーセンに来るようになったサラリーマンなどの人々は、いまだに継続プレイをしたりしていますが、これは仕方ないでしょう。

さて、ここで考えてほしいことがあります。なぜプレイヤーが変わったのか。確かに店の店員さんやゲーマー自身の自覚、貴誌をはじめ理解あるメディアのうったえによるものであると思っております。

しかし、それだけなのでしょうか。今年はあの新風営法が施行されてから、はや5年が経つのです。この風営法によってゲーマーや店の人の意識が高まり、しっかりしたものとして根付いたために、今日の変化があったのではないでしょうか。

当時はどうしてゲーセンがピンク産業と同じ見方をされなきゃ…とイキまいたものでしたが、今になって客観的に考えると、やはり当時のゲームセンターというのはそれほどにひどい所だったのではないでしょうか。思い出してみてほしいのです。

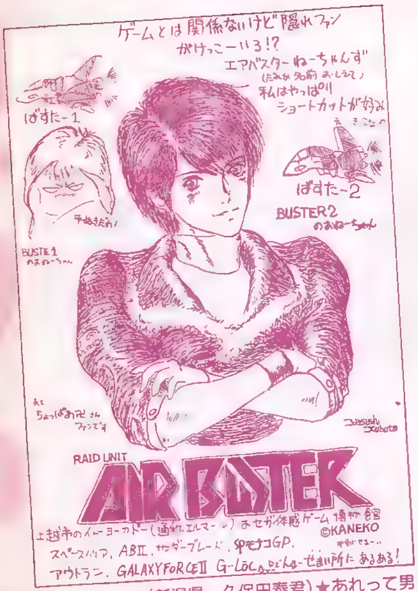
私は別に風営法がいい法律だとはいまだにちっとも思っていません。ただ、施行によってここが変わった、ここが変わっていないということをもう一度見直して、新風営法とはいったい何だったのか、オペレーターやゲーマーの中に何を生んだのか……これらを考えてみるのは、5周年を迎えた今、とても大切なことなのではないかと思うのです。

プレイヤーに限らず、オペレーターやメーカーの皆様、そしてゲーメスト編集部の皆様にもぜひ意見をいただきたいと思います。

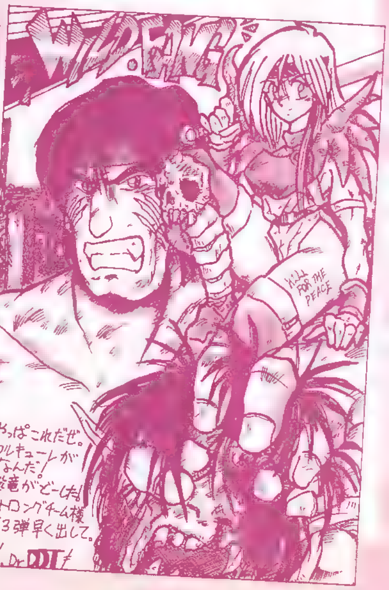
やっぱりみんな、楽しめるゲームセンターで楽しみたいものですね。

（広島県　磁錬魔君㉓）

★うーむ、なるほどっ。実際にプレイヤーの多く（私も含め）は風営法って言葉は知ってるけど実態はほとんど知らないんじゃないかな？今度、本誌でもそのへんのところを少しつっこんでみたいと思う。



↑（新潟県　久保田泰君）★あれって男だったのでは…？ まいっか…。



↑（三重県　Dr.DDT君）★飛び散る血潮にロマンをみたぞ（危険）。





→(今月の題字　馬君)

今月の一曲!

東亜プランのうた

(オタスケマンEDの曲で)

ショットはたいてい赤と青
　黄色に緑でしょ(東亜)
毎回グラフィックはちがうけど
　ボムの威力は同じでしょ(東亜)
タイガーシリ〜〜ズ
　こぞって他社にマネされて
雷○　ト○イゴン　エ○デュエル
東亜プラン　東亜プラン
すっごいデザイン基本形は四角ぅ
やられた戦車は今までいくつ
　次回作は至高タイガー(笑)

(長崎県　死亡届はクロードチアリ君)
★そんな東亜が、僕は好き。

人生劇場

ザ・クエスト・オブ・ガイ〈後編〉

◎前回マデのあらすじ
メトロシティの市長、ハガーのために辛苦の日々を送るガイ。しかし彼はある決意を胸に秘め、明日への一歩を踏み出したのだ。

「なんだって⁉　日本に帰る⁉」
コーディはガイの決心を聞いて驚いた。ガイは、市長と別れた直後に銀行へ行き、全財産をおろしてきていた。
「ああ。これ以上ここにいたら、最後にはイ○クへ行ってフ○イン大統領を倒してこいとか言われかねないからな。これは秘密やで」
そう言うと、ガイはコーディの家を去った。

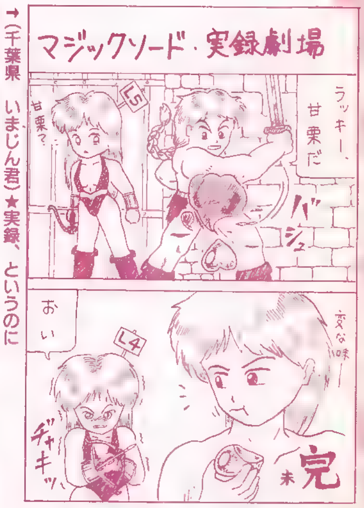
——このことをハガーにチクれば、ジェシカとの結婚が…1人残されたコーディはそんなことを考えたが、とても友を裏切ることはできない。悩んだコーディは近くの公衆便所に走って行って、便器に向かって叫んだ。
「ガイが日本に逃げるぅ〜」
隣の便所のドアが開いた。
「何?それはマコトか?」
その人物は、運悪くもゲリで便所にかけこんでいたハガーその人だった。
「ゲッ!お父さん⁉」
「誰がお父さんじゃ!!それより、それは本当か⁉」
ハガーはコーディにネックハンギングツリーをかましながら問うた。

「ほ、ほんとですぅ〜〜」
コーディの顔がみるみる赤くなる。
「フン、ワシの顔を見てテレるとは困った奴だ」
そういってコーディを放り出すと、ハガーはスーツを脱ぎ捨て、空港へと走り出した。
「逃がさんぞォ〜ガイィィ」
その頃、ガイはムラマサを持ち帰ろうとして税関でひっかかっていた。チンタラやっているガイに、ハガーは人ゴミをはね飛ばしながら肉薄していた。
「ひいいっ!市長はん⁉」
ガイは荷物を放り出して、一目散にゲートに向かって走り去った。「ん?」ハガーはそ

↓(愛媛県　KYAN^{2}ネットワーカーズ・四国代表一裕川吉君)★か…関西ノリ…このノリがわかればもおーお大人。



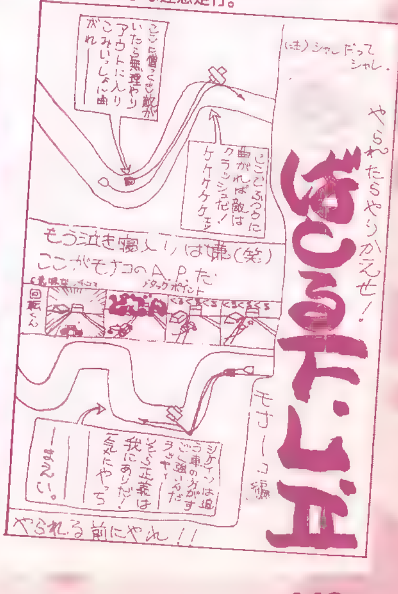
→(千葉県　いまじん君)★実録、というのに説得力があります。

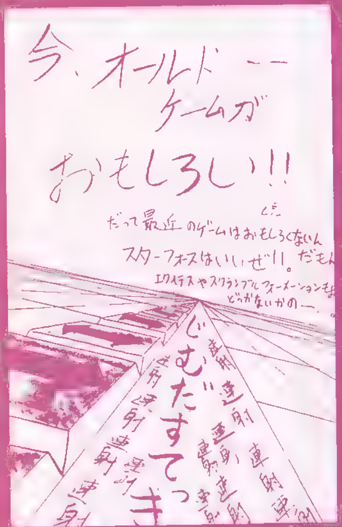




↑(埼玉県　ヤミノ後援会副会長君)★我々はこの男を知っている…新聞を読めぬ悲しみに満ちた割れたアゴと、無理やりモヒカンからのばしたようなパンクの頭を知っている!!

↓(石川県　田楽寺蔵助佐ェ門)★自分だけいいと思うな迷惑走行。





レゲーの魂

ふり返れば想い出はいつもやさしいとも限らない

時代は今コピーゲームだ!!

その昔、僕はかのゼビウスで1千万点プレイヤーとなった。しかし、プレイ終了後タイトル画面を見ると、なんとそれはXEVIOUSではなくBUTLESという名前だった。

友達に「おれはバトルス1千万点プレイヤーだぜ!!」と自慢しても、「なんだそのバトルスって?」と言われ、逆にからかわれてしまった。なさけない話である。

しかし、今考えるとあの頃、[illegible]りませんでした? 一部の人しか知らないと思うけど。

たとえばマリオブラザースのコピー、その名もマサオジ[illegible]

次にはパックマンのコピー[illegible]その名もニューパック1!すごい、すごすぎる。他にもパックマンがポパイの顔をしたのもあった。

はたしてゲームに著作権はないのだろうか? これらのゲームは、まだこの日本にあるのだろうか? ほかにもこんなコピーゲームがもしあれば教えてほしいなァ…。

(愛知県　岩内の貴之君はNSXをみたか?)

★その昔、ストリーキングという変なパックマンが新宿にあった…。

[illegible]トアワーを求めてゲーセンを渡り歩いていた私。が、一見なんてこ[illegible]

「ザ・ディープ」である[illegible]同時のピ——なシューティング、後者は太古の潜水艦撃沈ゲーム、ディープスキャンのリニューアル版とも言えるゲームで、発売したウッドプレイスという会社はもうこの世にはない。

他に、レイメイズ、ライフフォース、ツインイーグル、ジェミニウイング、グラIIなどレゲーと呼ぶには少々若[illegible]いが、今ではあまりお目に[illegible]

[illegible]

(神奈川県　おくていMEG君)

★バンゲリングベイ一面オー[illegible]

[illegible]

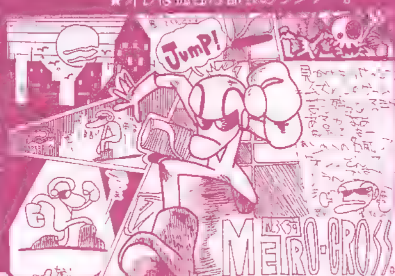
(富山県　ヒブ丸子君)

★名前がスゲエ…。

[illegible]

↓(大阪府　たーとるYOCHIYA君)

★オレは孤独な都会のランナー。



⑥月末近く、そわそわしている。妙な雑誌を買い始めたらしい(500円を隣の人に払う)

⑦「ZAP!」と言いながら浪人をくり返す(六が出るまで進めない)

⑧ゲームセンターの店員と癒着(3つ進む)

⑨歩きながらライン合わせする

⑩マークシートのテストで裏コマンドを探す(1つ戻る)

⑪家の中に隠れキャラがいる(怖いって…)

⑫車で事故る。(3回休み)「ちっ、10秒のロスタイム…」

⑬遠出をし、ゲームに■車賃を使いはたして歩いて帰る(2つ戻る)

⑭「GAME OVER」と言ってこの世を去る。(一が出るまで進めない)

⑮「コンティニュー!」と叫んで復活(①へ戻る)

結局、アガれない……
★うーむ…(票)

(大阪府　暁朧!君(当))

「フッフッフ、バカめ。ソ連行きの便に乗りおって。おおちょうどあそこにはワシの友人がおったわい」

そう言うと、近くの公衆電話から国際電話をかけた。

「あー、もしもし。チェル〇ブか? ワシだ。ハガーだ」

「おおっ! ハガーか!」

その声を聞くと、ハガーは無意識に受話器を顔から離した。どうやら放射能を心配しているらしい。

「実は頼みがある。もうすぐそちらに私の友人が着くのだが、目印は真っ赤なアヤしい服を着たジャパニーズだ。空港で待ってりゃ見つかるから。なぁに、愛の抱擁を5分間ぐらいしてやるだけでいいのだ。死体…じゃなかった、身柄はクール宅急便で送り返してくれ。何? クール宅急便を知らない? まぁ、テキトーにどーにかしてくれ。んじゃよろしく」

ハガーはそう言うと、安堵の表情で受話器を置いた。

……そして2週間後、氷づけになって頭髪が抜けおちたガイが市役所に届けられた。ガイの受難の日々は当分終わりそうになかった。

(長崎県　ワイドカンダタ君(当))

★結局、ハガーが1位になってしまった…冗談のハズだったのに…。メトロシティの有権者の方々も、同じことを考えたに違いない…。

1991／2月号　G　91年12月30日発売

過去の出来事はいつだって君はパッションブースター



NO.54

CONTENTS

《とんでもね――!!》

「一国の軍事力をも超える力を持つ死の商人"ラブー"、その首領はいったい何者か?深夜に及ぶ会議の末、米国防省はひとつの結論にたっした。

そう、かつてあの廃墟の町で超戦士を待っていた女、"シルフィー"。なにが彼女を変えたのか!?米国防省は彼女を悪の道から救うべく、ラブー壊滅を決意した!!

…などと勝手に話を作ってのめりこんでください」

（USネイビー開発者より）

90年ゲーメスト大賞、ファイナルファイト!!ほかにはパロディウス、グラIII、マジクソ、雷電といったところが上位に。ゲーセンではコラムスやカプコンワールド（とその続編）が現役で頑張っていた。

うーん、今ひとつ例年に比べ深い味わいを持つゲームが少ないような気がするのは、単に私がゲームをするヒマがなくなったからだけだろうか。

とりあえず、超キャラクターゲームのブームに火がつく。アイランドのほうも、すっかりキャラクターがらみのネタが定着してしまった。笑えるからいいけど。

と、いうわけでアイランドは新年めでたやのドサクサでまたもカラー。とはいっても再録ではまたも二色。

〔138P.〕右・某誌によると、かの"ゲームセンターあらし"が…』…すでに新しい読者の人は「ゲームセンターあらし」なんて知らないかもね。アーケードゲーマーのライフスタイルに尋常でない影響を与えていた、今思えばゲーマーの教祖のようなキャラクターだったのだ。

右下イラスト…「全然わけわからん」という声が多かったが、これはあれだ、達人のラストボスなのだよ。「ゲロゲロ弾」って覚えてる?

中央下『じじいだ～、じじいになったらバイクでヨーロッパ回って…』…スーパーハングオンのエキスパートをクリアすると、実はドライバーはじじいであったというデモがあるのだ。

〔439P.〕つっこみ三昧・文字の下の地版…気付いた人は何人いるのだろう?（うーんサブリミナル…）

〔441P.〕左下最終行『本誌でもそのへんのところをつっこんでみたいと思う』…思っただけのようだ。いいかげんなことばかりいってるなー。

〔442P.〕左下『ガイが日本に逃げるう～』…「王様の耳はロバの耳～!!」ですな。

1991／3月号　G　91年1月30日発売

でぃ!!盲点のカタルシスだ 鈍感なヤツはおいていけ!



NO.55

CONTENTS

《まん○き技》

「普通にクリアしても240万点ぐらいだが、いただき技を使えば280万点まで取ることができる。別に『いただき』といっても、基板かっぱらえと言っているんじゃないよ。簡単にいえば、タダで買い物をしようということだ。おめめのかわいい司令官がくっちゃべってる間に両ボタンを押し、お金が減っていなければ成功。

（USネイビー攻略より）

毎度のことだが、ゲーメスト大賞とAOUにはさまれたこの時期は、いまひとつ遊ぶゲームがなくて編集部のほうはヒイヒイいって記事になるゲームを探しているのだった。それに対してアイランドのほうはというと、受験を前にして現実逃避にはしった受験生が自暴自棄気味にドカドカ投稿してきたりするので、話題となるゲームが無いぶんパワーには欠けるものの、全体としてはまあバランスのよいものになるのだった。

逆につらいのが、メンバー入れ替えが確実にある4月と、夏休みなどの長期休暇。時間的・精神的余裕があるとかえって投稿しなくなるみたい。

〔445P.〕『今月のいっぱつ!!』…今回は、グラIIIの無敵について。しかし、ちょっとばかしニュアンスちがいますねー。無敵技がいいか悪いか、じゃなくて、そうした種々の問題に対する「ものの考え方」、対処の仕方みたいなものが本題なのでした。

ひとつひとつの問題に「模範的な解答」出してってもしょうがない、読者のひとりひとりが自分で判断できる人間にならねば意味がないんじゃないか（そのためには、誌上でぐだぐだ言ったり考えたりするだけじゃなくて、現実にいろいろ経験しなきゃいけないんだろうと思うけど）。

㋘にのってた意見のうけうりだけデカい顔してのたまって、人にモラルを強制するよーな奴はいちばんうっとーしーぜっ（今回の増刊、ずいぶん過激なことといってますね）。

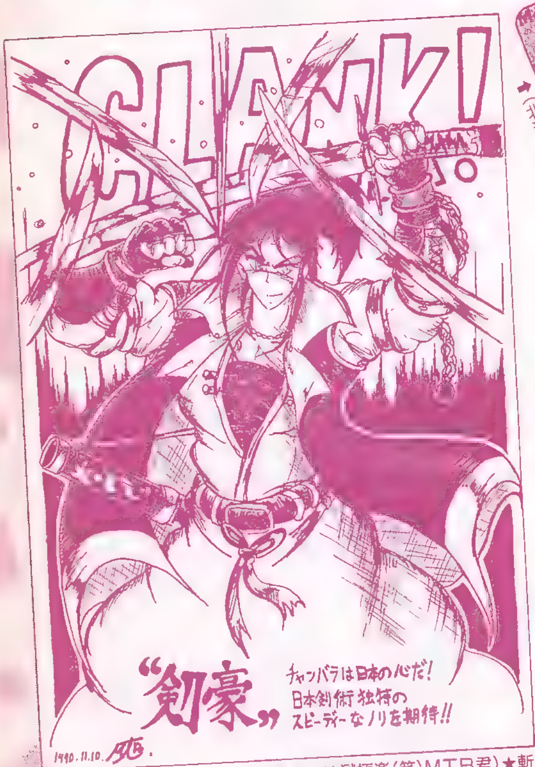
左上イラスト…Dr.DDT!!君と並んで硬派路線爆走中の彼。最近は男のゲームが少なくてつらいとこだよねぇ。

〔446P.〕『裏ゲーメスト大賞』…これはイカス。毎年送ってくれい。左上イラスト…彼も古いっすねー。ふにふに。

〔447P.〕右上イラスト…最近お下劣ネタが多いけど、こーゆー世界も描くのだった。

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

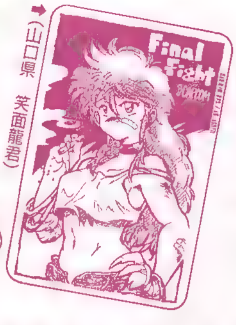
ア・イ・ラ・ン・ド



⬆(愛媛県　地獄極楽(笑)MTB君)★斬られりゃいてえぞ、覚悟しときなッ！



⬅(北海道　ちょっぱあ卍君)



⬅(山口県　笑面龍君)

★冬はやっぱり寒いやね。受験生諸君、カゼなどひかぬようにね。まぁ、ひいちまったって、かまやあしねえ。いったれ、いったれぇ。

というわけで、ゲーメストアイランド、始まる前にグッドなお知らせ。

91年に入ってアイランドテレカも新調!!さらにお手紙3回採用された方には「お手紙ありがとうプレゼント」考案中!!

いい子ぶりたいワケじゃない

●グラⅢにはまった。どうして今ごろ、というと、89年末から90年夏までずっとマーベルランド（面白かった…）にはまっていたからだ。大宮のそごう10階に通いつめ、いろいろ苦労しながら（あえて描写はしない）なんとかクリスタルまで行けるようになった。子供用の遊び場で閉店の6時半まで遊び続ける自分への管理人のおじさんの視線は、明らかに「毎日毎日よくやるのう」といっていた。

しかし私も受験生。とりあえず今日でゲーセンとは一時的におさらば！と決心し（何回繰り返したことか…友人談）、最後のグラⅢをやりに行った。たとえヘンな終わり方でも、今回のプレイで最後！と思いながら前の人の終わるのを待っていた。

私はあまり「待つ」というのは気にしない。人のを見るのもなかなか楽しいものだ。その人は初心者らしく2面で終わり、さて、とふと横を見ると隣に立つ人と目線があった。「自分のプレイは長い」そう思った私は席をゆずった。

ヘンなやつだ…と思われたかもしれない。まぁ、それはどうでもいいことだ。私はその人のプレイを見ることにした。

ありゃ、テクニカルだ。しくじった！（うまい＝長い）ん？Eレーザーを選ぶとは珍しい。なるほどこう使うのか。こりゃ面白い。

だが……。

？？？な、なんだ!?

彼は常識では考えられないことをやっていた（内容はあえて伏す）。一体今のは何だったのか？まぁいい。

彼は上手だった。やがてモアイ面に突入した。なるほど、Eレーザーをためるとモアイリングにどこから当たっても平気なのか。感心の連続であった。やがてモアイボスとの対決だ。だが……！

私は目をこする。そうだ夢を見てるんだハハ…体当たりでフグモアイを抜けるとは…。

体当たり〰〰!?

……レ・ミゼラブル…ああ無情、グラⅢをやりこんだ私にはすぐ理解できた。

「無敵」――

なぜ？なぜなの？

悲しい　空しい　寂しい…。

頭の中は空白、へなへなとしてしまう私。ただ、たまらなくさびしいのだ。

私が今までやってきたことは一体なんだったのか？あーアホくさい。ところで彼はクリスタル面で終わると去っていった。どうやら背景の類には無敵でないらしい。復活もうまく、本当に上手な人だと想像できた。

さて、私は今、この文章を書いている。今日の出来事をもう一度ふり返ってみよう。

第一に、本当に無敵だったのか？私のカン違いでは？…でも後ろからもバシバシあってたし、やっぱり無敵だったのだろう。

しかしそうだったとして第二に、無敵って何？ゲームのプレイはコインを投入した人の自由だ。それぞれの遊び方はギャラリーが口を出すことではない。しかし私は、無敵をしていた炎の面での実にひまそうな彼の態度を見のがさなかった。他のギャラリーも無敵とわかるとしらけて離れていった。私は最後まで見ていた。実はそのプレイヤーに対して怒りを注いでいたのだ。

ところで第三に、なぜ自分はこんなことをゲーメスト宛に書いてるのか？本当のことをいえば、自分が偉くなったつもりでうぬぼれたのだ。私はこんなにすごいことを考えているぞ…と。しかし、書いてるうちに妙にさみしくなった。「今の自分は、今日のグラⅢの無敵プレイヤーにどこか似てる」と感覚的に感じた。うまく説明できんのがはがゆい。

第四に、これをゲーメストへ送り、たとえ掲載されたとして一体どうなるのか？読者が読み、それぞれ考えを持ったところで無敵プレイをなくす効果があるのか？

ここで私はひらめいた。実に大切なことを。私の中につっかかっていたのはこれか！「いけないから」「注意されるから」ではない。

これは「いいことはいい、悪いことは悪い」という…「自覚」の領域の問題なんだ。

そのように「無敵」を考えてみる。人それぞれ悪いといったりかまわないといったり様々だろう。そして違う意見の相手とすぐに対立してしまう。しかしそこで素直に相手を理解しようとこころみてみる。するとそこに一歩高い状態が現れ、問題に対する率直な答えが出てくるはずだ。そこで、私の経験で「無敵」を結論づけてみよう。無敵は悪い、なぜならゲームがつまらなくなるからだ。無敵プレイヤーがどうのではなく、純粋に、楽しむべきゲームが楽しくなくなるからよくないということだ。

世の中のゲーマー全員に持ってほしい、「自覚」を…。それは素直で、人間としてあたりまえのやさしい精神にほかならないのだ。

「ゲーセンとは〝楽しみ〟にくる場所じゃあないか。だったら純粋に楽しみさえすればいいのさ。お互いゆずりあいの心を持ってね！」

遊びとはエンジョイなのだ。

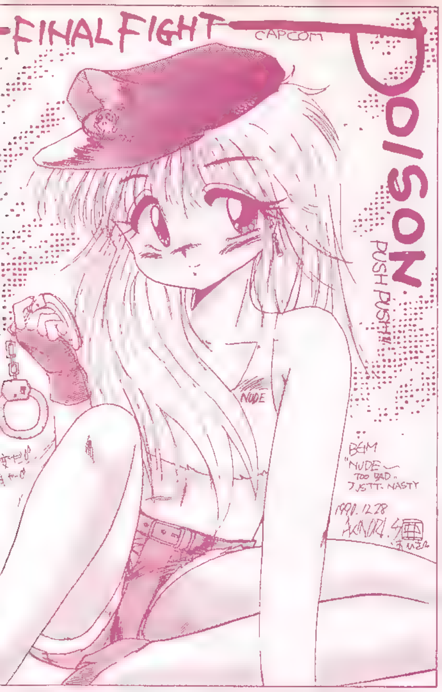
（埼玉県　さすらいのアッチョンブリケ君㊂）

★我々は、本当にただゲームを楽しく遊びたいだけなのだ。

がぶりより ゲーマー人生

1月号の「もしものゲーム」を見ていて、よく似たことを友達としょっちゅうやっていた高校時代を思い出した。R－9でグラディウスシリーズをプレイしたらもしかするとビックバイパーより強いんでないか、とかバイパーに8WAYホーミングレーザー(もちオプションも)だとか考えていたあの頃が懐かしく思えてくる。しかしその友達は、たしか自衛隊に行ったはず…。

(熊本県　斉藤孝一君)



←(千葉県　亜綺紀君)
★彼はディンジャラス。

裏ゲーメスト大賞ここに発表!!

●ベストゲーセンで見たことねえぞ賞!

大賞　アニマルスピード
2位　バルダーダッシュ
3位　ロードオブキング
4位　ダブルデューク
5位　ラウンドアップ5

▼アニマルスピードとは、一体…。2位に至っては、某店で「50円2PLAYベリーイージー、誰かやってよ!」と貼り紙があったらしい。もはや極北。

●ベスト速攻で消えたで賞

大賞　R－TYPEⅡ
2位　シャドーダンサー
3位　戦場の狼Ⅱ
4位　1941
5位　マーベルランド

▼いずれも内容の充実したものばかりであることに注目したい。このような名作がなぜ嵐のように消え去るのか!?ゲームセンター「二番館」の店長はこう述べる…「やらねえならイスにすわるな」。

●ベスト不条理賞

大賞　キャリバー50
2位　トリオザパンチ
3位　JUJU伝説
4位　パロディウスだ!
5位　エイリアンストーム

▼不条理な世界を描いたゲームに贈られる、裏の「演出賞」だ。いずれも制作者の脳みそを見てみたいよーなシュールな作品がランクイン。2位の土着的アクの強さにも注目。

●ベスト　実は名作賞

大賞　ギガンデス
2位　ロッドランド
3位　ポンピングワールド
4位　キャメルトライ
5位　大工の源さん

▼一番まともな賞がこれだ。グラフィック、キャラクターはともかくゲーム性が非常に高くマニア受けする作品ばかり。目をつけなかったゲーマーは見る目がないといっても華厳の滝ではナイトギャル。

大賞は○○○○○○○に選ばれた。ショット＋ボンバーというありがちパターンに意味のない自機チェンジ、当たり判定のでかさとどれをとっても○○ゲーにふさわしい名作であることは間違いない。

ただしこの各賞はあくまでも個人の独断と偏見で選んだものであって、「客観的判断基準を示せ」と迫られた場合いくらでもあやまる用意がある。

(集計・北海道の投稿者を差別から守る会)

★「ベスト○ソゲー賞」「ベスト2番せんじ賞」「ベスト期待させておいてそれほど人気出なかったで賞」もあったのだが、スペースの都合で(大ウソ)割愛!!なかなか共感の嵐を呼びそうではある。

今月の力技報告

●JR中央線立川駅で降り、改札出て右の階段を降りるとデパートなどのある広い通りがある。ここを少し行くと本当にひっそりとたたずんでいるゲーセンがあるのだが、ここがなかなかにすごいのだ。妙に古いゲームばかりなのはいいとして、そう広くもない店内にダライアスⅠ、Ⅱと並んでいる。久々にやるかーとⅠのシートに腰をおろすと、あろうことかモニターにはテトリスが映っているではないか!はっとして2P側のモニターを見ると、そこにはクオースが!!

なんとこの店は、コイン投入口がちがうのをいいことに、1P側でテトリス、2P側でクオースを稼動させているのだっ!!(真ん中のモニターは使っていない)

モニターがやや小さいというのをのぞけば、ステレオで迫るテトリスの曲は大迫力。ズンズンと消えるブロックがボディソニックで体に響くという、かなり豪快というかパワフルなものを感じるのだ。近くの人は試してみては?

(埼玉県　裏千家道場君)

★どんどん出てくる力技な店。しかしダライアス関係ばかりというのがなにかすごい。

そしてワタシはトホーに暮れる

☆私はゲーメストを買いはじめたのが3カ月前とゆー新人ですが、ゲームはかなり昔からやっており、「高校入ったら学校帰りにゲーセンへ!!」が至上の夢でした。なにしろ田んぼと山と古墳に囲まれた奈良県民…。

――そして中3。友人の大部分はゲーセンがオニのよーにあるという近大付属へ。私は京都駅近くの平安高校に。京都駅からの風景は、私には「こっ、高層ビルが立ち並んでいるうっ」と映りました。これならきっとゲーセンもたくさんあるぞワクワク。

――甘かった。

ナイ!ない!無為!

全っっっぜんないっ!!

徒歩40分の駅に少～しあるだけっ!!しかも揃えが激爆的に悪いっ!!今まで格闘ゲームしかやったことのないよーな私にむかって、くにおなし西遊なしスプラッタなし天地あり。ただし虫の息(画面が悪いのだ…汚れてる!とおっさんにいったらぞーきんでふいてくれた。もおうれしくてうれしくて涙が新体操)。

なぜゲーマーでもない友人たちは天国の近大へ行き、私は地獄へ…もう立ち上がれない…。そんな時、兄思いの妹がレコード店でPⅢのポスターをもらってきてくれたが…ここで簡単に立ち直ったら、ただのバカか聖徳太子である。

他に、私のよーな境遇の人はいないのだろうか?ぜひとも共にグチをこぼそーではないかっ!!

(奈良県　阿井上男君)

★甘いっちゃね～!!京都ならキャロットやらKINGやらあるでしょうが!!探しなさい。おまけにペンネームもなんか安易だし…小池一夫か!!(そこまでゆーか)



➡(新潟県　ZIG!君)★今年1年またよろしく。

大阪のどアホ!(ペンネーム)君曰く「つっこめつっこめドレミファソー」は「ツッコミツッコミドレミファ・ドン」(©嘉門達夫)が正しいという…。

つっこみ三昧

☞スパイ〔spy〕:まわしもの。間諜。密偵。
まわしもの〔回し者〕:敵の中にひそかに紛れこんで、内情を探る人。スパイ。
間諜:ひそかに敵側の情勢をさぐって、味方に通報する者。間者。
密偵:ひそかに内情を探り調べること。また、その人。(すべて広○苑より)
…やい、ロイ・ハート(スーパー・スパイ)!一体何者なんだ?
(大阪府　うおーろっ君見参!)
⬅だから…ものすごくひそかに内情を探っているのでは…ないだろうか?

☞道路工事現場に「犯人に告ぐ　回転灯をはやく返してくれ」という貼り紙があった。(本当)
(群馬県　シロツグ・ラーダット君)
⬅わびさび…だな。

☞「おたより没収(ぼっしゅう)」……(12月号P.50)
(大阪府　暁朧!君)
⬅気づかれたか…。ふっ。

☞レイメイズ・巨大メカのテーマ
「本田美奈子本田美奈子本田美奈子〜」
A-JAX・UF1
「キン○マ〜○人キン○マ〜〜〜」
そんだけ。　ただ、そんだけや!
(神奈川県　おくていMEGリーニョ君)
⬅放送禁止用語はやめてくれ。

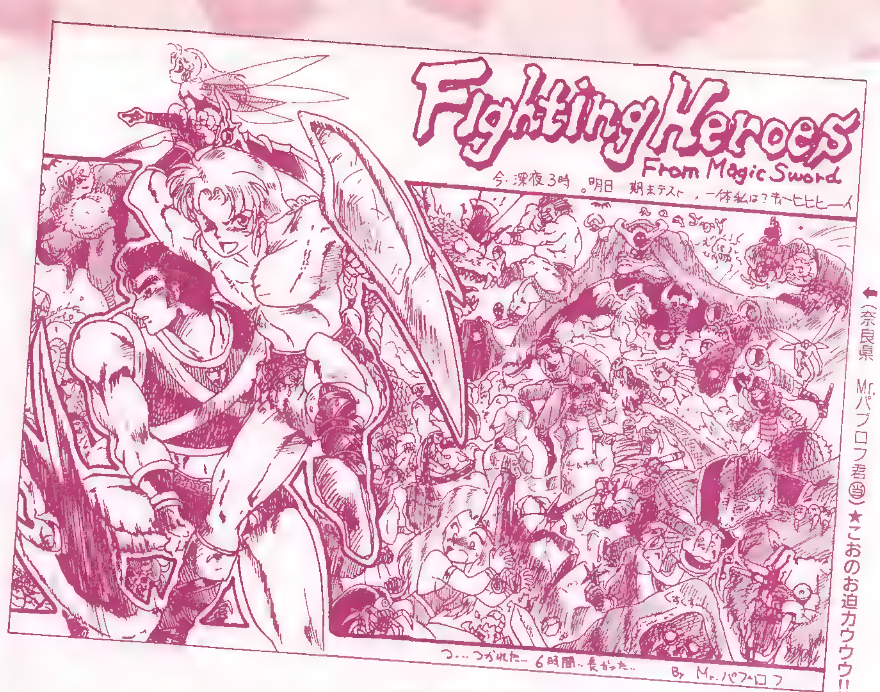
☞1月号ナンバ講座の「CLAN助手」はこの2人に酷似していると思う。しかもこのキャラ2人とも殺人犯なんだけど、単なる偶然ではないような…。



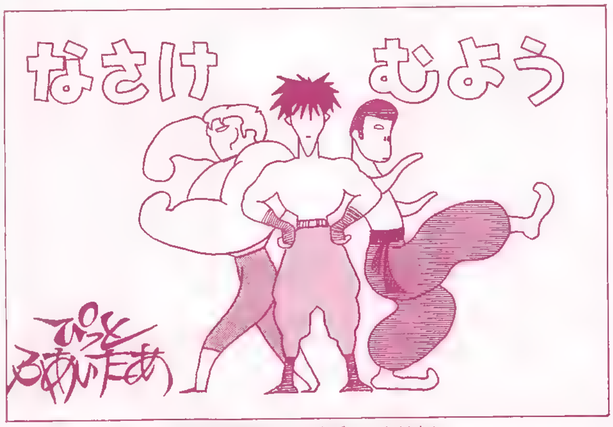
▲つのだしげる「恐怖新聞」より



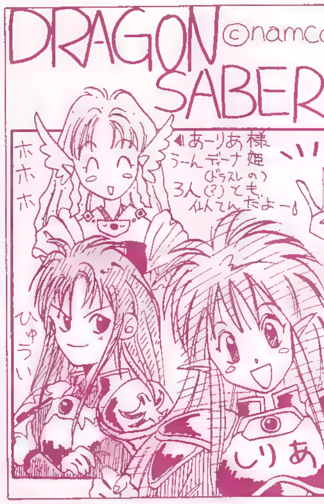
▲楳図かずお「神の左手悪魔の右手」より
(愛知県　しん・よしひで君)
⬅こらーそのものだわ。ザブトン1枚送るから待っててね。(マジ)



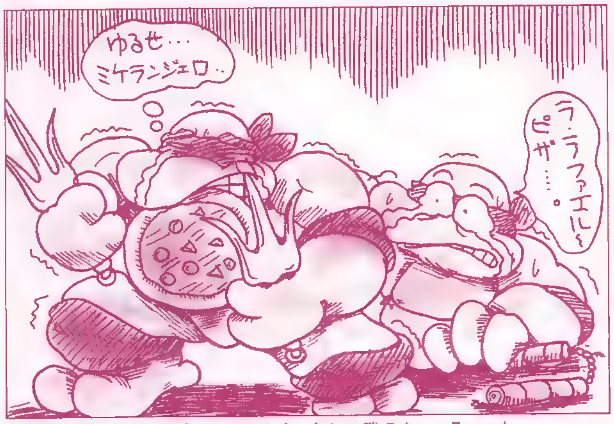
⬅(奈良県　Mr.パプロフ君(当))★こおのお迫力ウウウ!!



⬆(石川県　おたんこナス太郎君)★タフすぎてそんはない。



⬆(福岡県　武術師さすけさん)★女の中にオトコが1人。



⬆(神奈川県　鶴忍者君)★友の涙も食い気にゃ勝てぬ。…うーーん。

こういうゲーセンはあやしい!

○窓が鉄格子である。
○ラーメン屋の中にある。
○2階が暴力団の事務所だ。
○店員のユニフォームが中学校のジャージである。
○店長が某宗教の信者である。
○アルバイトの女の子が次々と行方不明になっている。
○店長と有名人の合成写真が飾られている。
○来月、ダムの底に沈んでしまう。
○トイレの水が流れず、無理やりレバーをひねると逆に溢れてくる。
○年がら年中演歌がかかっている。
○フリーノートに過去忍者のメッセージが書かれている。
○初代店長が高木ブーである。
○トップランディングの横にあるはずのレイカの人形がペコちゃん人形になってる。
○古くからこの付近に住む老人が、不吉なことをいう。
○店内で写真をとると、きまって心霊写真になる。
(埼玉県　過去忍者君)
★相変わらず自己主義を忘れぬ奴…。そんなに目立ちたいなら目立たせてやる!過去忍者はCOMPLEXが好きだ!過去忍者は岩槻市に住んでいる!過去忍者は自分の顔のカラーイラストを送ってきた!…は−、は−……(不毛だ)。



燃えよ青春っ！

11月号の（故）日ポミアイランドの中山尚!!…さん、ゲーセンに女が来るなとはいわん、だがアベックは来るな！アベックが近くにいると電波で命令が送られてきてすぐミスる（むちゃくちゃ）。ゲーセンとは飢えた男子校生や人生につかれたオヤジ、青春生きぐされの浪人たちにこそふさわしい場所だ。「俺の恋人はゲームだぜ」とあらしも言っていた。ちくしょう！俺にも幸せを分けろ!!

（福岡県　R研究所君）（うーん悲痛だ…㊥）

格闘ゲームを私も語る

●格闘ゲームというと、どうしても忘れられないゲームがある。それは「熱血硬派くにおくん」だ。

高校を卒業してから登別という所にきて2カ月くらい経っていたでしょうか。

「なめんなよ！この野郎！」なんて声が聞こえてね。驚きながらもやってみると、なぐり倒した相手がまた起き上がってくるもんで怖くなって、1面でりきも倒さずGAME OVER。1カ月はりきに勝てなかった。

やっと2面に行くと、港で暴走族のバイクが襲ってくる！最初は絶対倒せないと思っていたけれど、飛び蹴りをタイミングよく出せばいいとわかり、しんじのズルい回しゲリをよけて2面突破、と。

3面は夜の繁華街で、今や存在するかどうかもわからんスケ番たちとの戦い。チェーンを持った黒い髪の「久美子」は1回どつくだけで倒せるが、脱色してつぶしたカバンを持った奴は耐久力が高次面に行くほど高くなるのだ。

しかしこの面で、いやゲーム中最強ではないかとその外見から思えるキャラがいる。

その名は「みすず」！

全キャラ中一番デカいし、技も「見ていて爽快感の残る往復ビンタ」や「超濃厚なキスにも見える頭突き」が強烈。

そして最終面だが、しかしくにおって奴ぁ、ダチのためならどんな所にも行くんですな。さぶ率いるやくざの事務所に1人で入っていくのだから。もちろん、紫の服を着たサンプラザ中野ふうザコの持つドスやさぶのハジキに当たれば即「終」だ。シューティングの快感があったというべきか(?)。こんな奴らにも素手で向かっていくのだからすごい。使いづらいとはいえ、「三角ゲリ」ができたことを知る人は意外と少ない。

今となっては思い出でしか会えなくなったくにお君ですが、機会があればまたやってみたいゲームのひとつです。

（北海道　C.Q.あいくえお君）

★2面クリアした直後、海に飛び込むのがイキだよね。発売当時は超ヤンキーな兄ちゃんがよくやっていて、笑いをこらえるのに死ぬ思いだった。

12月号かるら君にもうひとこと

私があの記事を読んだ限りでは、あなたの親父さんはあなたの仲間をけなしたわけでも、ゲームをバカにしたわけでも、あなたの夢をぶち壊したわけでもないと思います。たとえ昔とは世間が違うといっても、すでに生の社会に出ている親父さんのあなたの将来に対する判断は、今のあなたよりずっと鋭いと思います。

もしあなたがゲームのことしか知らない大人になってしまったら、そんな大人は一般社会はおろかゲーム業界だって願い下げですよ。

できる限りたくさんのことを見て、聞いて、体験していかなければいけない時にあるあなたが、ゲームの世界に閉じこもろうとしていると判断し、親父さんはあなたに警告してくれたのではないですか？それをあなたは「ゲーム業界への偏見」で自分から覆い隠してしまったのではないですか？

あなたが本当にたくさんのことを経験し、その上でやっぱりゲーム業界を選ぶんだったら親父さんも何も言わないはず。いえ、言えないはずです。親父さんはたくさんの経験を積めと言っているので、決してあなたがゲームを通じて得た経験を非難しているのではないのですから。私は、そう思います。

あなたがゲームに夢を持ち続けるというのなら、夢を持つあなたを周囲に認めさせるべく行動をまともにすることが必要なのではないでしょうか。どんな理由があろうと、子供が10時半過ぎに帰ってきてそれを良く思う親なんているわけないじゃないですか。

いろいろ辛口な言い方もしましたが、かるら君が経験したことはゲーム業界に身を投じる人なら誰でも経験があり、乗り越えなければならない試練だと思います。私も4月から某社勤務となりますが、かつて似た経験をしました。

かるら君、がんばってください。

（奈良県　あみゅーずビンゴ君）

★全国のみんなも、がんばってくれよっ。



⬆（千葉県　"矩形波㊥!!"護国卿君）★サプライズアタックの最終ボス。君は見たか？

愛されて5年ちょい

いきなりクイズ!!

Q：以下のヒントを読んで、ある超人気ゲームの名を答えよ。

○ここは不思議な世界で…。
○敵さんの弾が地面をコロコロと転がってくるの。
○あぶない時は、ジャーンプ!!
○アイテムを取ると、3方向に撃てるようになるの。
「くらえいい――っ!!」
○関係ないけどPCエンジンでは縦スクロールになったんだ。残念。

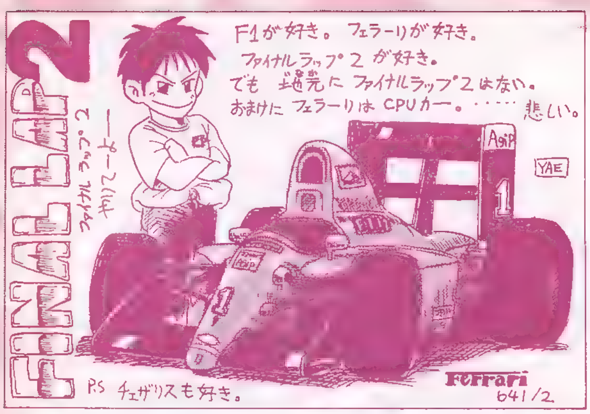
（A：バルトリック　だから関係ないって…）

（愛知県　5253K、I君㊥）

★とってもだぁいすき、ひねくーれもん…。



➡（兵庫県　天ぷら油っ子さん）★近頃、彼女の周りはあわただしい。



⬅(福島県　JC平常軍団美術係SDI君)★知っててぶつけてくるCPUカー。(マンセルかぁぁ)

こちらこだわり派

ちょっと聞いてもらえますか?

●ゲームをプレイして、単に「面白い」とか「つまんねー」「難しい」というだけでなく、なぜ「面白い」「つまんない」「難しい」のか考えてみる、というのはどうだろうか。

そうすると、だいぶゲームの見方が変わってくるのではないだろうか。単に面白いとかつまらんとかは誰にでもいえることなのだ。自分の嫌いなゲームにも良い点は見つかるだろうし、好きなゲームも悪い点が見えることによってさらなる発展がのぞめるだろう。

「このゲームは○○がよくない、△△を直すと面白くなる」という考えを持つことは、「ゲーム」をさらに深く理解するのにつながるし、なぜ難しいかを考えれば攻略も立てやすくなるはずだ。

ともあれ" いくら「商品」とはいえ1つのゲームが市場に出るまでには多くの人が努力し、苦労しているはずである。そのゲームを1回プレイしただけで「難しいだけのクソゲー」で終わらせてしまうのは、「ゲームが好き」という人間にしてはあまりに不粋であろう。

(大阪府　暁朧!君)

★ふーーむ…。

スピードよりも意義のある攻略を

●そりゃライターとて人間、情報のない1カ月前にそれほどやり込んでない状況で書くのなら、攻略に誤りや欠陥があるのもいたしかたないかもしれません。

しかし、新たなやり方がわかっているのにアフターケアを行わないのが許せません。昨年もいくつかのゲームをやり込みましたが、どーみても本に載っているより友人や私のパターンのほうが楽で、かつやりやすいことがありました。

もうとっくに終わった、もしくは攻略のところまで進んでいるゲームでも、ちゃんと書かれている攻略は役に立ちます。ファイナルファイトやマジックソードがそうでした。面ごとのキレイなマップ、すべてにおけるアイテムの説明、初心者から上級者までに対応した解説…。攻略とは、このくらいからのレベルの記事をいうのだと思います。

ゲーメストの存在意義は、唯一の専門誌として、現れては消えていくアーケードゲームを雑誌の形で記録していくことではないのですか?

(大阪府　アイランドにのせないよーに係君)

★みんなで望もう増ページ!!(書く人間がいなければ仕方がないという話もある)

ゲームは自分が楽しむものなのだ

●攻略が役に立つか立たないかでいろいろと意見が交わされているけど、元来攻略というのは「そのゲームの楽しさを知ってもらうための手助け」的なもののはずである(と私は思っている)。

しかし現在の攻略は「いかにして楽に前に進むか」と、「点稼ぎ」の2点のみが前面に出すぎていて、前述の考え方は影も形もない。自分のプレイしたことのないゲームの攻略を読んでも、「よくここまでやったな」と感心はするものの、「俺もやってみようかな」とはとても思えないのだ。

最近のゲームはとかく難度が高いから、攻略に頼る気持ちはわかる。「クリアしたい」という気持ちもわかる。でもプレイするのは誰でもない自分なんだよ。攻略がどうとかいうんじゃなくて、「自分のプレイ」をしなきゃだめだよ。

先日マジックソードをプレイする一団を見たのだが、彼らのプレイは全員が全員㋘の攻略通りだった。後ろから見ていて、「次にどうやるのか」が全部わかるのである。見ている私もつまらなかったが、プレイしている本人はおそらくもっとつまらなかったと思う。

「役に立つか立たないか」じゃなくて、もっと根本的なものを考えてみませんか?こんなことを考えているのは私だけなんでしょうか?

(神奈川県　CYC君)

★うーむ。

学校でも根暗と評判のS先生を偶然ゲーセンで見かけた。学校では考えられないよーなハデな服を着た先生はT.M.N.T.のリズムにあわせて体をゆらしていた。しばらくして友人たちとこっそりのぞいてみると、なんとシュレッダー(最終ボス)まで行っていた。結局倒せず、先生は軽く台をたたくとふり返り俺たちと目を合わせた。

そして時が凍りつき……。

(埼玉県　バクシーシ!ランチョンちゃん)



⬆(千葉県　小沢盛晃君)★魔法使いが腕力あったら負ける要素がないんじゃない?

燃えよ魂！沸けよ血潮!!

あなたの熱血ゲーマー度ちぇっく!

1. プレイすると手に血マメができ、はぜる。
2. 自機が分身して画面をうめつくす。
3. あまりの動きの速さに手が見えなくなる。
4. 目や手から炎が噴き出す。
5. 手が使えなくなると足や歯でプレイする。
6. 空を飛びながらプレイできる。
7. ゲームで勝負すると、薬を盛られる。
8. ゲームの世界に入れる。(ミス＝死)
9. 地球の危機をゲームで救ったことがある。
10. 「たかがゲーム」などと言ったヤツは生かしておかない!!

さて　結果は?

0の人…そう、あなたはフツーのゲーマー。
1～3…「おおっあれを見ろ!!」「スゲー」そんな声も気にしていない
4～6…骨折、脱臼、切りキズ、うたれキズ…よく生きていますね。
7～9…ゲームやるより「世界ビックリ大賞」に出演したほうがよい。
10の人…いつまでたっても中学生になれないほどバカなのでは…。

(静岡県　㊢君)

⬅しかし根強いね、このコーナーも…。



（今月の題字　田学寺茂助左エ門君⑬）

夢で逢えたら

まぁ…現実はこんなもんか

夢男は中途半端に宿題を終え、いつもより早く床についた。今日の睡魔はかなり屈強な奴であったらしい。しかし…。

「ん……何だ？」

夢男は目を覚ました。重い。体の上に何かが、いや誰かが乗っている。

「か…金縛りか？」

「違うよ。そんな低レベルなものと一緒にしてもらっちゃ困るわよ」

それは女言葉で突っ込んだ。

「だだ、誰だ貴様!!」

灯りのヒモが引かれ、パッと蛍光灯が光った。そこには、少し小柄で長い金色の髪を三つ編みにした美しい女性が仁王立ちしていた。

「夜遅く悪いわね。昼間だとパニックだから。私は戦いの乙女ワルキューレのひとり、ブリュンヒルデ」

「とととにかくどいてよう」

「あ、ごめーん。でも私、軽いから」

「重かったよ…ぐえっ」

ワルキューレは夢男の上から降りざまに顔に蹴りをかまし、スカートを両手でつまむと布団の脇にフワリと座った。

夢男は体を起こした。

「今日はね、もうすぐあなた死んじゃうからその予告をしに来たの」

「へ…うそ……でしょ？」

この時点で夢男の脳から冷静さは消滅した。

「うそじゃないよ。あなたワルハラの補充兵に選ばれたんだから、すっごい名誉よ。おめでと！」

「え…俺、仏教徒だから死んだら大霊界行くんだぞ」

「駄目よ。ここに誓約書があるんだから」

夢男はそれを読んだ。

「私が転生先で死んだら、いかなる教徒であろうと絶対にワルハラに戻ります。ジークフリート…何これ？誰の？」

「あなたの前世の名前。これ3000年契約よ」

「ファ…ファウスト…」

夢男は彼女が死神に見えた。

「じゃ、少し時間あげるから、身辺の整理でもしたらいいわね。今度来る時はあなたが次に眠る時だから。じゃーね♡」

ワルキューレは夢男のほおにキスをすると去った。暖かいはずの彼女の唇は、夢男には氷のような冷たさに思えた。彼女は終始微笑みを絶やさなかった。夢男は気絶した。

翌朝、夢男は少し早く目覚めた。

「なんだ、夢か……、あー良かった。ん？何これっ」

ふと鏡を見ると、ほおにキスマークがあった。

夢男の全身の力が抜けた。

「……丹波リン…」

（静岡県　T・H君⑬）

★なる、ほ、ど、ね…。そいつに会うことは死を意味する。



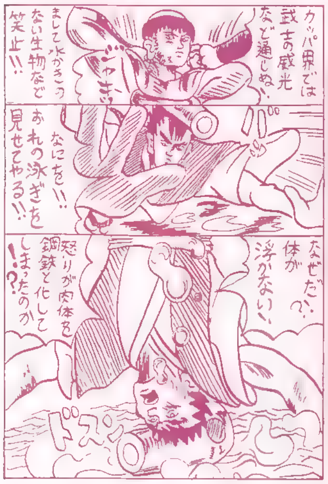
←（広島県　ぷるーべりーじゃむ君）★カプコンキャラって食ってばっかし…。



←（大阪府　WATS君）★よこしまサンドラ。



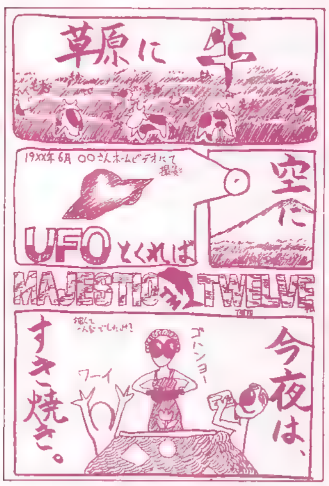
←（岡山県　耳君）★しあわせ…。



←（神奈川県　バビヨンズ君）★この人のセンスはすでに我々の理解を超えている。（これは相当わかる1枚）。



➡（愛知県　COG君）★激安！



←（北海道　$F-N君）★宇宙人だって人間だ。

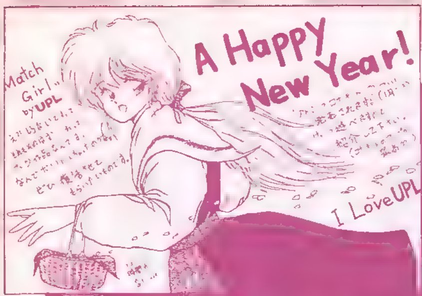
今月の3曲ー

そのいち（妖怪人間ベムの節で）
かべにかーくれて逃げる
俺たちゃサイボーグ戦士なのさ
人にすがたを見せられぬ
おもちゃのよーな　この体
「早くうまくなりたい！」
うまいマニアを吹きとばせー
ボンバー！SP！エネルギー！
人造人間♬
（埼玉県　理座亜怒満君）

そのに（はらぺこマーチの節で）
どーしてガイ君　いないかな？
スーパーファミ〇ンにいないかな？
修行の旅に出ちゃったかーな？
ハガー　コーディー
お前ら2人ぢゃ　つまんない
（愛知県　しわよせ仮面君）



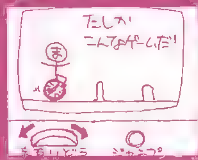
そのさん（月光仮面の節で）
どこの誰かは知らないけれど
ネオジオファンなら知っている

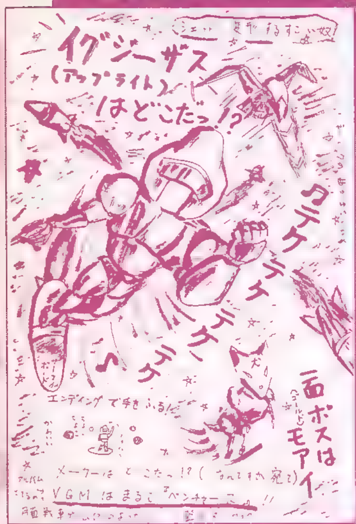


⬆([illegible]山秀裕君)★2年前の年[illegible]



⬆(神奈川県 ようこそ面唯君)★実[illegible]





⬆(埼玉県 ヌ・ヴェガ君)★一瞬ダライアスのご先祖様ふうTAITOのシューティングでした。

レゲーの魂

あー、[illegible]せんか?

たしか小5の夏、カンフー[illegible]タイグンのあとに入ったのが彼だった。ゲーム史上初、というより最後のローラーコントローラー、タイトー初のFM音源とは思えないあのサウンド(ほめてるの[illegible])

私は彼に少ないこづかいのほとんどを投入し、八王子一のサイクルマー坊ゲーマーになりました(単に他にプレイする人がいなかった[illegible])[illegible]にも[illegible]血はこのこ[illegible]たのだと思います(だからタイト[illegible]って好き)。[illegible]今でもプレイできる店はありませんか?バランスをくずしたままゴールすると、もがきながら次の面へ行く彼の必死[illegible]せん(風営法が変わる時のNHK朝のニュースにも彼は出[illegible])

★「三輪サンちゃん」(セガ)とは違うので混同せぬよう[illegible]

石川県のゲー[illegible]前の西武近く3Fの「コマ」には源平、怒号、Mr.DO、スクランブルフォーメーション、バラデューク、ムーンパトロール、ターウィン、サイドアームズ、アレックスキッド[illegible]金沢方面へ行った[illegible]ジャスコ」へ行けばポパイや[illegible]の近くのユーノスにはナムコのユーノスのシミュレーション「ミアータMX5」があり[illegible]ぞいにはゲーセンがかなりあ[illegible]

(石川寺井消印の名前がかいてない君)

★うーん、スペースがなくて詳しく紹介できん。ゴメンね。それにしてもジャスコとは…いったい…。

以前[illegible]いただいたDIGDUGⅡの[illegible]と遊べるようになりました[illegible]さんは「体も弱ってきたし跡継ぎがいないからねー私たちで終わりだよ。昔は小さい子が毎日来て楽しかったね」と懐かしそうに話してくれました。悲しいことに、小さな駄菓子屋さんは年々姿を消していってしまいます。ぼくも小学生の頃、よくゲームをやりにきていました。

[illegible]「はぁーもう何年も前になるねー、ありがとうねー、たくさんの子がきてくれたけど近ごろはあんまりきてくれなくてさみしいねー」と話してくれました。おばあさんは、子供がこなくなってから病気になったりして体力が衰えてしまったといっていました。

お店は、昔と変わりません。[illegible]床の染みまでが思い出として浮かび上がってきます。今ではひっそりとしているけれど、おじいさんやおばあさんはほほえんでいます。

いつかは消えてしまうけれど、ぼくはこんな菓子屋さんを見守っていきたいと思う

(岐阜県 ハーバード・ウエ[illegible])

★[illegible]その時を覚えていることしかできないのだろうか?

描かれることのなかったドラマ

SUNSET〈from U.S. NAVY〉

N.Y.――

5:45 PM

マンハッタンのオフィスで、私は1人とっておきのワインの栓を抜いた。本来なら、事成就の暁の祝杯となるはずが…。

「夢破れたり……か……」

組織ラブーの壊滅、X国の全面撤退。いずれ私の所にも来るであろう、戦争犯罪の追及の手……。

私は椅子に座りながら、ワイングラスを手で弄んで、ビルの谷間から微かに見える夕日を見ていた。いつもと比べると今日の夕日は一段と赤く染まっている。それは子供の頃に見た、ナチスの爆撃によって紅蓮の炎に包まれたロンドンを髣髴させた。…あれから54年、中東戦争、朝鮮戦争、キューバ革命、ベトナム戦争……我々産軍複合体が巨大化するには十分な時間だった。

いや、あまりに長過ぎた。我は必要以上に巨大化し、その巨体を維持するために、ラブー…我々の組織が生み出されたのだ。

「必然性の積み重ね……戻れぬ地獄道……フフフ」

そう呟くと、私はグラスに注いだワインを飲み干した。必然とはいっても、人は決して我々を許しはしないだろう。だが、彼らに本当に我々を責める資格があるのだろうか?今さら自己弁護する気は毛頭ないが、人間というものが矛盾した生き物であるがゆえに、我々がつけ入る隙があったのではないだろうか?所詮、人は他人の血肉の上に己の歴史を築き上げてきたのだ。悪を知ってこそ善に生きることもできるのに、悪を忘れてしまえば、いずれは滅びを迎えることになるだろう。

「そうとも知らず、人は目先の享楽に酔いしれているのか…」

私は立ち上がり、再び視線を先に移した。日が沈み、ビル街が闇に包まれていく。

第二次大戦以来54年、我々が育てあげてきたU.S.NAVY。皮肉にもその我が子に我の最後の夢を打ち砕かれようとは……実に滑稽な、バカげた話だ。私は自嘲めいた笑みをこぼすと、ワイングラスに再びワインをついだ。

「優秀な我が子U.S.NAVYの成長と、人類の、滅びまでのつかの間の幸福に乾杯!」

私はワイングラスを薄暗い空に向けて掲げた。

(富山県 谷口直也君)

★プログラム上のデータにすら描かれていない、その一瞬の世界をプレイヤーは幻視することができる…。戦いのさなかに脳裡をかけぬける、感傷のさざめきのために自分はゲームを続けてきたのかもしれない(←くさいぞ)。

というわけでこのコーナーに、もりもりと力作が届いております!!うおー熱い!!号を追って紹介するので待っててね。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪

ネオジオ仮面のおじさんは
広告だけしか出てこない
うす気味悪い 笑い顔
喪黒福造よりはまし
ネオジオ仮面はだれでしょう

白い顔して気分悪そう
黒いマント着て夏暑そう
ネオジオ仮面の正体は
SNKの社員かな
あまりに知られぬその本名
ゲーメストじゃなくゲーマント
ネオジオ仮面はだれでしょう

(東京都 アムルの弟君)

★メーカーの人も読んでいる(と思う)んですけど…。「人造人間♬」は気に入ったぞ。

1991.3

1991／4月号　G　91年2月28日発売

厚かったはずの古代城壁は身もフタもない手ヌキ工事



NO.56

CONTENTS

《ノーマルが異常な㋘》
「あっドーモッ♡小田原みずきです♡お正月はパリダカ1回も見なかったなー」
「パリダカ!?なんじゃそりゃ変わった名前の食い物じゃのう」
「なにいってんですかあ～。食い物じゃありませんよ～。パリダカってのはパリ・ダカールラリーの略なんですよ～。わかりました?お地蔵さん?」
（お地蔵さん倶楽部より）

ストⅡ前夜。AOU特集直前のスキをついて、シュミでやってます特集第?弾SNK。出たツイにランディ、セイバーとすっかりおなじみの面子が出そろっています（逆に言うと、その後ろくなゲームが出ていない）。とはいえアイランドが活気づくのにはまだ少々時間がかかるので、アンケートハガキの文章を多用してごまかしている。

〔453P.〕『彼らはプロフェッショナルだ』…コメントの、『この手紙を待っていた』というのはまさに本音。製作チームは、冗談でなく本当に死ぬ思いでゲームを作っているわけで。誰がわざわざ「つまらないゲーム」なんて作りたがるものか。直接の作り手に責任がある、と考えるのはあまりにも認識不足だと思う!!

「難しすぎる」「似たようなゲーム」そんなことは作り手がいちばんよく知ってることなんではないか。非現実的な要求をしておいて、「メーカーは話をきいていない」などと言えるのか?まずは、聞いてもらうに値する意見をいうのが先なのではないか!?（これは私や㋘の責任でもある）

左上イラスト…單気筒君の絵のコメントには、どうもろくでもないものばかりつけてしまっている。ごめんね。絵がよすぎるのだよ。

〔454P.〕右『こっそりおしえちゃいましょう』…秋葉原から見えるコナミマークは、実はカンバンです。三菱銀行前の交差点から見えるよん。

〔455P.〕左『つっこみ三昧』…なんかどんどんゲームからはなれていってるので、この月はゲームネタにしぼってみました。ちょうど湾岸戦争タケナワのころだねえ…。

F『このまま見逃すには…』SNK特集なんでヨイショしてます。〔457P.〕アテナのイラストも同様。

〔457P.〕ド『ゲームは"知的な遊び"であってほしい』これは今だからこそ説得力ある。

（イラスト編）

★基本的なことは今回も再録しているギャルズアイランド「大投稿講座」で言ってしまったので、実践を超えた奥のふかーい世界について書いておこう。技術的なことはその手の本を見てもらいたいし、ネタの選び方に関しては、416ページの投稿講座（文章編）が十分参考になると思う（ただし、イラスト面に書くロゴや字は十分注意を払うべし）。

●絵がうまくなるには?

いろんなビジュアルを吸収する。とにかく描きまくるなんていいかたもあるが、本質的に「見せ方」が上手になるためには、恥をかかねばならない。どんなヒキョーな手を使ってもいいから、とりあえず一度印刷物にのってしまうことだ。あまりに下手ーという羞恥心と、あー人様に見られるってきもちい——という快感が、君を「人にみせるものを描く」という新たな段階に押し上げてくれる。学級新聞でもなんでもいいから、とにかく載るとこから描いていくべし。

印刷物に載せるというのは「人に見せる」という意味もあるが、「完成原稿を多くかけ」ということでもある。落書きもけっこうだが、鬼のよーに時間かけて下描きしてペン入れてなけなしの金で買ったトーンを貼って1枚の完成原稿を仕上げたほうが、ぜ——ったいにうまくなる。落書きがうまいから投稿ハガキがうまいんじゃなくて、投稿でもまれたから落書きもうまくなる、のだよ。

ライバル、目標となる人を見つけるのもやる気を出すのにはいい（ありがちな助言）。気負いすぎてケンカしないよーに。

自分の中に「うまくならねばならない必要性」ができれば、あとは別にこんな文章で教えられるようなことはなにもない。あえていうならば、一生かいてくつもりでゆっくりやろう、ということと、これでいいやと思ったらもうそれまで、ということだ。サービス過剰気味に気合を入れていこう。

●個性を出すには?

よく言われますね、「とにかく個性だ!!」とか。だけど極端な話、投稿する雑誌によっては「天野喜孝的画風」であるだけで"個性"出せるし。

個性とかセンスなんて穏便な言い方されてるけど、これははっきりいってネタを消化する能力、アビリティが優れてるって意味なのね。投稿者に優劣つけるわけにいかないからふつうの商業誌ではそのまま言ったりしないけど。たとえ住所氏名が書いてなくても、「こりゃーあの人でしょ」と一発でわかるぐらい、その人なりの感性で消化&料理されてるってこと。

こういう人ってのはたいがい、自分の方向性を思いきり意識しながら努力してるから自分の出し方がうまいし、他人事が気になんないからますます独自の道をつっぱしって"個性"にみがきがかかると。

まあここまで行くには何枚ものりはじめてからの話なので、とりあえず投稿しはじめというときは、自分の趣味…（まさか"ゲームだけ"じゃないでしょうね…?）…とにかくメカが好きだぜー、とか女の子命ー!!といった各自のローカル性を、不必要なまでにうち出してみるといい。送る雑誌にあまり見られないセンスを導入するのがコツだ。

●1枚のハガキからはじまる

とにかく投稿は、単なる絵のテクニックよりも「かけひき」の要素が重要なので、「人に見せる」修業になりまくる。

うまくなったら、プロになるなり編集部に来るなり(笑)ご自由に。ただし、「そろそろコミケだから同人誌の宣伝がわりに送っとくか～」なんてかんじで描いたハガキは一発でバレるので気をつけてね(気合いが全然ちがうのだ)。

表現の幅を広げるために、他誌にもガンガン送ることをおすすめする（いいのかなーこの担当者は…）。

最後に…。投稿、そしてそれに続く世界は意外と人づきあいが重視される。人の中でもまれて自分の性格を試し、本を読んで知識と考え方を強化し、アルバイトをして世の中の仕組みを知っておくことは、けっしてムダにならないだろう。単に「載ればいい」ですまさず、誇りを持ってがんばってほしい。誇りというのは、恥をかかされて怒り出すことじゃないんだよ。

（栗原桃郎）

ア・イ・ラ・ン・ド

春は名のみの風の寒さの今日この頃、アイランドは年中無休で全国ゲーマーの声をお届けするのだ。桜の季節を目の前に、もうひとふんばりいってみましょうか！



↑(大阪府　黒後家蜘蛛の会　單気筒君)★夢か、悪夢か、幻か。

彼らはプロフェッショナルだ
——ゲームクリエイターたちに会った日

☆「メーカーはプレイヤーの意見に耳を傾けているのか?」「僕らがゲーメストなどで主張している言葉は、メーカーの人たちに届いているのだろうか?」という意見がアイランドにのっていましたが、それについて考えさせられたことがありました。聞いてください。

去年の暮れ、僕は東京にあるゲームメーカーの㈱データイーストに直接行ってきました。友人の1人に、会社側から招待状が届いたのです。

彼が言うには、デコの近くのおもちゃ屋にいたら、ちょうどデコの社員の方がアンケートをとっていて、それに答えたら「よかったら今度うちの会社に来て新製品の感想を聞かせてくれないか?」と頼まれたのだそうです。

なんでもユーザーの生の声を聞きたいという会社側の企画だそうで、僕はよい機会だと思い、招待状もないのに彼にくっついてデータイーストに行ってみることにしたのです。

受付窓口のお兄さんに話しかけ、小部屋で待っているあいだ、僕はいつ消えるとも知れぬ飛竜のオプションのような気分でした。ややあって奥から別の人があらわれ、「いいですよ、どうぞどうぞ」と声をかけてくれた時は、思わず「おおおおーっ!!涙もんだぜ」と叫びたくなりました。

その後、僕を含め4人のプレイヤーは別の部屋に案内され、新製品をプレイしながらいろいろな意見や質問を開発の方たちと直接かわしました(うおー俺はなんて幸せもんなんだ)。

その日は家庭用のソフトをプレイしたのですが、何でも言ってくれというので、僕の友人なんかはもろにそのゲームをけなしていました。それでも彼らは嫌な顔ひとつせず「そうか…」と画面を見て考え込んでいました。その姿が実に印象的で、「いいゲームを作ろう」という彼らの情熱が見えて深く感銘してしまったのです。

そんな意見の交換が2時間ちかくおこなわれたのですがまったく苦にならず、途中でおやつが出たりダークシールの話なんかも出たりして、実に楽しいひと時でした。そして何より驚かされたのは、ほんの少しの間ですが、なんと社長みずからわざわざ視察に来てくれたのです(すごい、すごすぎる)。

この日、僕は彼らがゲーメストを読んでないなんてことは絶対にないと確信しました。

考えてみれば当然でしょう。ゲームをつくる立場の人間がプレイヤーを無視して良いものを作れるはずがないし、彼らは僕らよりずっとゲームに対する鋭い認識を持っている、少なくとも持とうと努力しているにちがいありません。ゲーメスト大賞にせよ、ただ読者の間だけでワイワイと順位をつけていくのでなく、プレイヤーの意見を基にゲームの良い点悪い点を考察し、さらに良いゲームを生み出していこうという1年間の反省会でもあるのです。それをメーカーが無視できるはずがないではありませんか。

メーカーの人たちも決して消費者の意見を軽んじているわけではなく、直接その意見に返答してくれるわけではないにしても、必ず何らかの形で少しずつ改善していってくれると思います。

ですから、プレイヤー=読者はこのことをしっかり把握して、誌上を通じて積極的にメーカーに問いかければ、きっとメーカーもそれに答えてくれると思います。そのためにもプレイヤーは各自でもっと自覚を持ち、広い意味でメーカーを支持し、応援していくべきではないでしょうか。

(東京都　高階ろくざえもん君㊫)

★この手紙を待っていたのだ。他にも某社内定した三重県のかちゃひん君からの「説明会でもらった資料の入社までに読んでおくべき本にゲーメストの名がありました。そんなわからず屋ばかりじゃないと思うから、もっといろいろな角度から見た意見を出して深く考えよう」といった手紙などが届いています。



←(神奈川県　91式阪神万歳1型君)★研ぎぬかれた男。

俺 がぶりよりゲーマー人生

こっそりおしえちゃいましょう。今年のお正月、近くの神社に初もうでに行って、その時兄貴が何て祈ったと思います？
〝どうか今年もイイゲームが出ますように!!ナイスなゲームがコナミから出ますように!!〟
この兄貴、秋葉原から見えるコナミのビルに毎日立ちどまって一礼してから横断歩道を渡ります。

(京都府　テ・オ・カロア君)



↑(秋田県　早坂MOE君)
★気合で抜けてくだされ。

あずたいむごーずばい

☆今から3年前、僕(Y)とHは入学した高校で同級生になりました。部費を稼ぐための頭数要員として写真部に入部した僕は、そのころ既に大のゲーム好きであったこともあって、同じく写真部でゲーム好きのHとすぐに仲良くなり、よく一緒に学校の近くのゲームセンターへ行ったりしてました。

さて、その数カ月後。

この2人がゲームセンターへ行くと、そこにはなぜかNの姿がありました。このNは、中学の時僕(Y)と同じ学校に通っていた男で、彼が部長をつとめる科学部に僕は部員として入っていました。彼は人並み以上の大胆さとずうずうしさを持ち、その行動力で科学部を思いのままにしていました。そして受験となり、僕は現在のH高校、彼は高専へと進学しました。

そのNがゲーセンにいる。

思いがけぬ再会によろこんだ僕が声をかけようとした瞬間、一緒にいたHがNに親しそうに話しかけました。

……!?

この時、僕ははじめてHとNが昔友達同士であったことを知ったのでした。今から十数年前、小学生であった彼らはNの家が引っこしたために今までずっと離ればなれになっていたのだそうです。驚いたのは僕だけじゃありません。HはNとY(僕)が中学時代友達であったことをはじめて知り、またNはY(僕)とHが同じ高校に行ったことをはじめて知ったのでした。

しばらくは昔話に花が咲きました。そしてその会話の中で、僕はNとHの性格が似ていることに気づきました。

Nと別れ、ゲーセンを後にしてからHが言いました。

「Nのやつ、俺とY(僕)がよく似ているって言ってたけど、俺に言わせればNとお前はよく似てるんだよな」

そして3年後。Yはゲームメーカーへの就職を目指し、札幌の専門学校への進学が決まりました。Hは、家業である獣医を継ぐため本州にある某畜産大学へ。Nはあと2年高専で学ばなければいけません。あともうちょっとで、3人は離れ離れになります。お互い学校が違うので、同窓会で顔をそろえることもありえません。

でも、ひょっとして何年かあとにぶらりとあのゲームセンターへ寄ったとき、また偶然にも3人が出会うような気がします。ゲーセンは不思議な出会いをさせてくれるトワイライト・ゾーンなのです。だから、その時までゲーセンは〝夢のあるゲーセン〟であってほしいと思います。そこに夢がある限り、僕たちはゲーセンに行くでしょうから。

(北海道　XAQ山田改め山田〝GIL〟真也君)

★人それぞれのスタンド・バイ・ミー。いいよなー。

我こそはうりゃりゃりゃりゃ〜なのだ

☆いつの頃からだろうか、ゲームオーバー後のネーム登録は3文字のものがメジャーになってしまった。まことに嘆かわしいことである。

ムーンクレスタやゼビウスなど、8〜10文字のネーミングが可能だった時代、僕らはGAME OVERだのCUPNOODLEなどのオチャメなネームを登録することを、ゲームと同じくらい楽しんでいたものです。友人と競って個性のある、しかも笑えるネームを作り出すことは僕らのゲーマー人生の重要な一部分を占めていた。それも今では昔話とはねえ…。

それに、ネーミングはゲームでやられた悔しさをぶちまける場でもあったのであった。志半ばにして散ったマイシップの魂を鎮めんがために「BAKAYARO」「KIRAIDA」と心の中を赤裸々にネーミングにぶっつけることで僕たちはスッキリしてゲーセンを後にすることができたのである。

難易度の上昇に反比例してネーミング文字が減っていく昨今、プレイヤーのストレスは増幅されるばかり。怒りをぶつけようにも「AHO」ぐらいしかない。

それにたった3文字じゃ、同名のスコアネームが全国にあふれてしまうおそれもある。アルファベット総数の26を3乗したって組み合わせはたったの1万8000弱だぜ。1億総ゲーマーのこの時代(大ウソ)、そんなんで足りるわけがねーだろーがー!

そんなわけで、メーカーさん、長〜いネーミングを復活させましょう。今の若者は個性がないなどと言われるが、単に個性を発揮できる場が少なくなってきたからではないだろうか(半分マジ)。それが証拠に「めざせハイスコア」の全国TOPの皆さんはとても個性あふれるネーミングをしているではないか(笑)。

(埼玉県　GUU君㊥↑えらそーなこと書いといて結局このまんま)(でも愛着あるんだよねー)

★ランキングに残された、顔も知らぬプレイヤーたちと張りあうのもまた燃えるのであった。

孤独な勇者魔塔への挑戦

☆マジックソード…俺とMSの出会いは去年の8月。その難しさに最初は目を丸くしたものだった…。

9月にやっとの思いでワープありクリアをし、以後ワープなしクリア、全パートナーワープありクリア、パートナーなしワープありクリア、そして点数かせぎへとステップを踏んできた。

1300万点前半を出せるようになったある日、俺がよ

いつか、私の時代が来る

つっこみ三昧

（ゲームネタバージョン）

最近、妙に興奮してしまうゲームを見つけました。「サディスティックトゥエルブ」とかいう… え？違うの？
（長野県　みろげーっ君）
←旦那さまとお呼び。

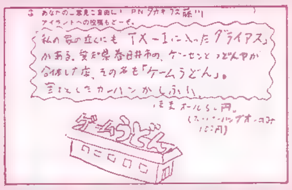
とうとう戦争になってしまった。まったくフセインもブッシュもゴルビーもどうかしてるぜ!!
　は!?も、もしかして彼らはスピードアップを取りすぎたのでは？（意味不明）
（福岡県　ぴいかぷう君）
←ただいま5速になっております。

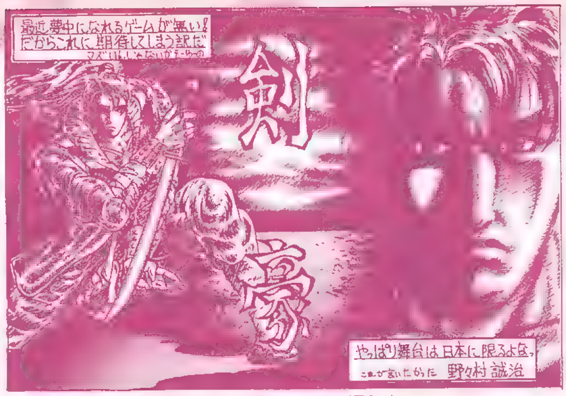
ドラゴンセイバーのエンディング、ナムコゲームリスト・パート2でDIRT FOXがDART FOXになっている。アサルトプラスは？
（鹿児島県　LSVGC－KiT君）
←ありがちなあやまち。

ベストキャラ'90の12位、〝ブラちら姉ちゃん〟…この文字だけ太くないか？
（全国の気になってしょうがない皆様）
←あくまで気のせいです。もしくは、写植屋さんか校正オジサンの趣味であろう。

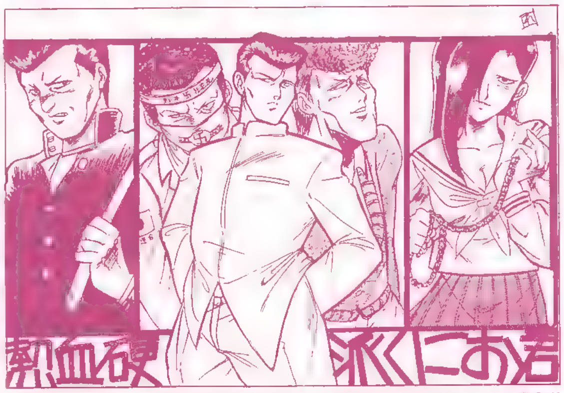
ぼくがゲームをクリアすると必ず死人が出てしまいます。ついたあだ名が「死神ゲーマー」。次は誰にしようか…。
（京都府　ジャイケルマクソン君）
←よい子はまねしないように。

なんでポミネカをなくしたんだ!!
復活を希望する。（いたちごっこ）
（静岡県　柿入蓮入君）
←あんたら、腹で笑って顔だけ泣いとるな。

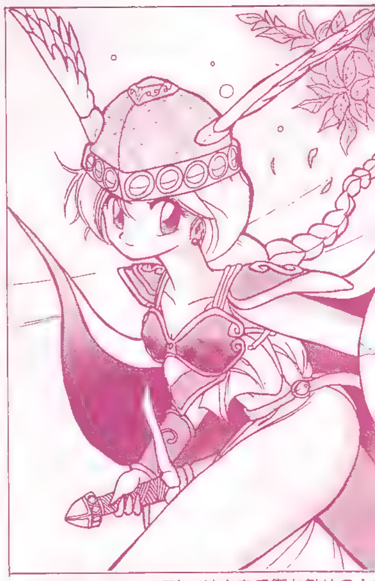




↑（福岡県　野々村誠治君）★男は黙して振り返らず。



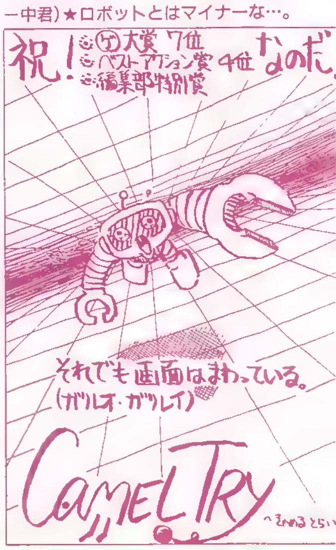
↑（東京都　れっど〝世露死苦〟べあ君）★全日本こんなのいねえよ連合!!


↑（大阪府　Pochi君）★地走蟲兵衛お勧めの1キ

く行くゲーセンに、めざせハイスコアにも何度かのっている「VAP」君が立ちよって、あっさりと1400万点台を出していった。1400万プレイヤーの実力を見せつけられた俺は、MSのかせぎをやめた。点数かせぎ以外に遊び方はないのか？いや、まだある！勇者1人ワープなしクリアを目標にしよう！
　それから勇者の孤独な闘いがはじまった。やってみればわかると思うが、実際これがとても難しい。ワープなしで塔の外から50階までを登りつめると、パートナーのありがたみを痛感する。犬、スケルトン、ゾンビーズが超強敵。何度も何度も挑戦し、20階、30階、40階と少しずつ進歩。そして12月31日、ついに最後の敵と対決。体力は3人と4ゲージ、まともにやれば必ず勝てるぶんある。わかっていながらつい手がふるえる。ダメージを受けつつも最後の敵を倒した時の感動は、やった者にしかわからないだろう…。
　ついにパートナーなし、ワープなしクリアを達成したんだ!!
　この時、俺はゲームのさまざまな楽しみ方を知った。三流ゲーマーのひがみと思ってもかまわない。お金をたくさんつぎこんだっていいじゃないか。楽しめればいいんだ。
　最後に、俺と知人たちが達成した記録を記しておこう。
●ダブルドラゴン…ひじうちなしクリア。けっこう難しい。
●モンスターランド…鎧なしクリア。我々は鎧なしの状態を「伝説のパンツ」と呼ぶ。
●ロストワールド…サテライトはナパーム、ブースターなし。2P同時で達成。
●ミッドナイトレジスタンス…ノーマルショットでクリア。ただしバックパックはあり。
●カダッシュ…魔法使い以外宿屋なしクリア。
（東京都　香焼章君）

★ハイスコアラーの方に「抜かれたら抜きかえすだろー」と言われてしまいそうではあるが…楽しめればいいよねー。

↓（北海道　Crusher－それでも空牙一中君）★ロボットとはマイナーな…。



このまま見逃すには惜しいぞよ

☆なぜ他の人はNEO・GEOをあまりやらないのだろうか？特にマジシャンロードは音楽よし、グラフィックよし、演出よし、アクションよしとにかくかっこ良いゲームなのに…。やはり、NEO・GEO自体がまだ浸透していないのかな。
　というのも、僕がマジシャンロードをしていると、必ずギャラリーができるからだ。こんなゲームあったのか、というニュアンスで「おっ！何かすごいな」などと言っている。まさに埋もれた名作と言っても過言ではない。
　「こしゃくな人間め、神の裁きをうけよ」などの邪神のセリフが雰囲気をおおいに盛り上げてくれるし、音楽もそれに合わせてドラマチックになる。
　水晶の組み合わせで変身というアイデアも良い。やはりシノビがいいのかな。ウォーターマンは本当に使えないね。サムライは2、3面ではすごく使いやすい…などなど変身を使いわけるのが快感だ。
　しかし、難易度が非常に高い（クセがある）事実は否めない。僕自身も、100回ぐらいやって、やっと7面に行くようになったぐらいだから（本当）。ランダムに出てくる空中ザコがいやらしいんだよね。でも、やっぱりやってしまう。
　だらだら書いたが、ようするにマジシャンロードとNEO・GEOのよいしょがしたかったのだ。スーパースパイもいいよ。
　がんばれSNK！がんばれアルファ!!
（北海道　ABL君）
★ASOIIに思わず期待する〝逆S〟栗原であった。

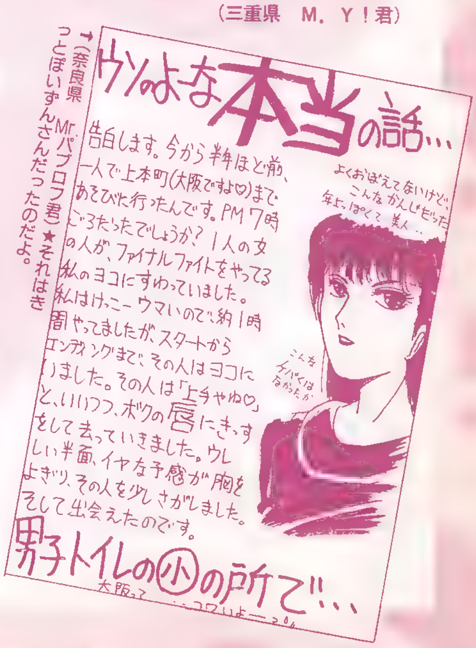


燃えよ青春っ！

時は秋。塾帰りの僕は11月も終わろうという寒空の下を歩いていた。そういえば、秋のゲームってなんだろう。春はマーベルランドだな。遊園地には春が一番似合う、と思う。夏はムスタング。青々とした森に、3面の入道雲。冬はタスクフォースハリアーか。…ふと見上げると、満天の星空が広がっている。気づくと、その星空にあわせてナイストの曲を口づさんでいた。

「大学に、受かりますように…」

（三重県　M．Y！君）



→（奈良県　Mr.パブロフ君）★それはきっとぽいずんさんだったのだよ。

アンケート葉書スペシャルなのだ

助け出されてもアイテムだけ持っていかれ…うっかり仲間にして「しまった」と言われ…。場所を覚えられるともう助け出してもらえない…。そんな大男inマジックソードがオレは好き。（でも、やっぱり使えない）（神奈川県　元気のないるうくん）★かなしいね…。

37歳のオジサンゲーム好き人間です。特にシューティングゲームが好きなんだけれど、1度もクリアしたことがない。「ゲームがうまくなる方法」を読んでも全く上達しなかったけれど、しかしゲームはやめられない。いつかは必ずクリアの日が来るだろうとプレイを続けてます。（愛媛県　おっさんゲーマーさん）★頑張ってくださいね。応援してます!!



↑（福井県　かるらたくじ君）★12月号いっぱつ!!のかるら君です。がんばれよっ。

ゲーメストを見ると、なぜか絵のベリイベリイうまい野郎が多くのっている。はっきりいって汚いぞ!!そりゃかわいい女の子やカックイイお兄さんの絵もおれは好きだ。だが、だがしかしだ！絵と意見はかんけーないじゃん。そりゃあおれみたいな字ばっかり人間はむなしいよ。見た印象としても「こいつ誤字だらけ、漢字もろくに書けねーでやんの」とか「黒い字ばっかしで読む気しない」とか…（書いてて泣けてきた）。（埼玉県　文も下手なムヒョヒョ30世君）★文章は文章、ビジュアルはビジュアルで分けてるはずなんだがなぁ。

1月号のカラーでドラゴンセイバーを紹介してもらいましたが…シリアの顔がストーリーの字の下とは!!はっきりいって“人々のなげき”など知らん。“私のなげき”のほうが上だい!!あの絵を見て「おおっ！かわいい!!」と思うと同時に私と同じ怒りをおぼえた者はきっときっと多いであろう。というわけでシリアのイラストをもう一度、まともに見せてほしいのです。（埼玉県　シリアのファン君）★うーん、くると思った。

ゲーメストのお店第2弾、「オールドゲーム・センター」というのを考えました。何をおいてほしいかアンケートをとり、1カ月単位でいろいろかえていく。まさにゲーム界の生協だ。インカムの一部をカンガルー募金に寄付したりして（笑）。夏休みとかだけでもやってほしい。ゲーメストしかできないんだ。たのんだよ。P.S.もしやるのなら店の名前は「ガンダーラ」がピッタシトシちゃん!!（ヨッチャンでも可）（神奈川県　ゴリパス2001年改めPIZRIN君）★どこかにあるユウトピア…。

あなたのご意見ご自由に！（P.N.）

ちょっといーかげん怒るよ、アイランドの小説（?）読んでどれだけの人が「ちくしょーこのやろー!!」と思ってることか。僕はハガーファンだが、僕の思っているハガーは2月号のカプコン年賀状のようにすごく市民的だが、とても強い、といった感じの心やさしいハガーのおっちゃんなんだよ！ガイもかっこいいから好きだ。それをどーしてそこまでガイをこてんぱん（死語）にしたがるんだ！そんなにキライならアメリカのスラム街でマッドギアの手下になれ！まぁ人によって価値観はちがうから他人の好みをとやかくはいわんが、人に見せつけて不愉快にさせるのは——ゼッタイやめろ!!（愛知県　青龍想魔君）★ギャグにしてる人は、その人なりに好きだからだと思うけどな。私もハガー好きだし。

そりゃすべてのげぇーむを攻略紹介しろとは言わんよ。けどゲーメストに載ったゲームはある程度有名になるでしょ、で、くやしいーのが攻略されなくて「良いげぇーむ」だってあるってことだ。要するに、機会は公平に…ということで…。よって宇宙戦艦ゴモラの攻略を要求する！（福岡県　ROKUちゃん）★「てんこ盛り」はどこへ行ったのだろう…？

ドラゴンセイバー、なかなかいい。でも2つだけ気に入らない点がある。制作者の話に「ライフ制で難しいよりは1発死にでやさしいほうが…」とあったが、今のままで十分難しいと思うし、ダメージを受けるとパワーダウンする前作のシステムが気に入っていたのだ。あと、細かいことだが、自竜の炎が、炎をはくというより弾を撃ってるようで爽快感があまりないのでした。でも曲はいいな。（秋田県　中道新君）★ほめるだけでなくけなすだけでもない。こういう意見はなるほどと思ってしまう。

職人芸、を感じさせてくれるゲームを出してほしいと思う。ドラゴンセイバーでどうもドラゴンがはばたいている感じを受けないのがきっかけなのだが…。無責任に「マニアと一般両方にうけるゲームを出せ！」とは言わないが、自機が分身、手足のように感じられる操作感覚だけは持たせてほしい。当たり判定や操作感覚がよいと思わせる、丁寧さのあるゲームがやりたいのだ。（神奈川県　川崎名物長十郎梨君）★ふむふむ。

こちらこだわり派

JR京橋駅すぐ近くのグランシャトーの下のゲーセンに行ってみなさい！入ろうとすると入口で店員が大声で「いらっしゃいませ!!」と言って深々と礼。帰る時には「ありがとうございました」と深々と礼してくれるのだ。今までこんな店があっただろうか。私は感動した。いいぞゲーセン！君は輝く太陽だ!!（でも、ちょっとこわいよ…）

（大阪府　M. SAWADA君）



←（宮城県　あさきゆめみし君）★水着のヒモがかわいそう…（古葉美一談）。

エンディングは誰のために

★2月号のTAE君の「すべての人にエンディングを」の反響特集なのだ。

その前に彼の手紙を要約しておこう。

「本や映画において物語は結末までを確実に見ることができる。だが、ゲームの場合は『自分が主人公になりきる』点においてはるかに優れたメディアでありながら、すべての人がエンディングまでを見られるとは限らない。制作者はあらゆる人に物語の結末を見せるべきではないか。そのためには、プレイヤーの腕にあわせた難易度が必要と思う」



↑（宮城県　マッドパピーが好き♤君）
★パピーがいい味を出しております。

そのとおりだと僕も思う。でも、誰でもクリアできるゲームというのはよくない。クリアできなくても満足できるのがいい。最近は全面クリアを意識しすぎてアイデアを出しおしみしてるパターンが多いが、ヘタはヘタなりに楽しませてほしい。R-TYPEは、あの巨大戦艦を序盤の3面にもってきたところがスゴイ（これがコナミなら最終面のひとつ前あたりに置いてしまうところだ）。

（岩手県　山崎純君）

ゲームというメディアのもうひとつの良いところは、"自分で物語を築いてゆく"ことだと思う。エンディングが真のエンディングになりえないことだってあるのだ。

だから僕は、おきまりのハッピーエンドしかないドラクエよりも、非情すぎるまでのビデオゲームが好きだ。悲劇的なバッドエンド（ゲームオーバー）をのりこえて、なお大敵にたちむかう、そんなキャラクターたちが大好きだ。

そして、だからこそクリアしたときの感動は何ものにもかえがたいのだと僕は思う。個人的意見だけど、本当にそのゲームが好きなら、たとえエンディングを見ても、あるいは見られないまま店から消えてしまっても、心の中では満足できると思うな。

（奈良県　鷹城ひとし君）

途中でゲームオーバーとなっても、それは1つの「結末」といえるのではないでしょうか？無数のプレイヤーの数だけ主人公がいるのですから、無数の物語＝結末があってもいいと思います。その結末に納得いかなければ、もう一度プレイすればいいのですから。

オールクリアしたならそれも1つの結末ですし、インターグレイがステージUであのミサイルによって無残に破壊されるのも、シルバーホークがヤマトにつぶされるのも結末なのではないですか？

（群馬県　それでもクリアした男・Toujyu君）

確かに誰もがそれぞれの腕でクリアできるゲームは、ゲームの理想の姿だろう（現時点では「キャメルトライ」が近い）。

しかし、カン違いしてはいけないのは、ゲームというのは物語を楽しむだけのものではないのだ。ゲームの目的は「主人公になりきること」ではないはずだ。僕は決してゲームのストーリー性を否定するわけじゃない。しかし、ゲームはあくまで「ゲーム」であってほしい。

ドラクエだって、ストーリーとエンディングだけを認めるのならRPG（ロールプレイングゲーム）でなくてもいいはずだ。万人にわかりやすく、親しみやすいという考えぬかれたゲームシステムの存在を忘れてはならない。

ゲームは、反射神経、かけひき、アルゴリズム解析、応用、そして想像力や感情移入などもふくめた「知的な遊び」であってほしい。よいストーリーだけではゲームにならないのだ。

ストライダー飛竜のすばらしい演出も、あの多種多様なアクションと操作性がなかったら生きてこないし、ナイトストライカーだって、すばらしいサウンドとエンディングだけでなく、多くのプレイヤーの挑戦に応えるゲーム性がある。ストーリーなどなくとも楽しいゲームだって数多くあるのだ。（まぁ、テトリスのブロックになりきってプレイする人もいないよね）

そんなわけで、あまりゲームを「ゲーム以上」の世界にしないでほしい。ゲームにスコアがあるということをもう一度考えてみようよ。

ゲームはメディアじゃない。ゲームは「遊び」だ!!

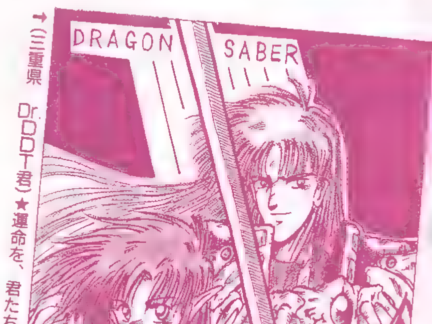
（北海道　Do!-IAYA君㊀）

★言いたいことがわかるなぁ。

さて、アイランドでは君の手紙も待っているぞ。付属のアンケート、手紙封書えんぴつ毛筆なんでもOK！締め切りは毎月（その前の月の）10日前後なのでよろしく。

↓（滋賀県　Kuronekoまあや君）
★クライマックスがとまらない。





↑（三重県　Dr.DDT君）★運命を、君たちに託そう。

1991.4



↑(岡山県　耳君)★なんだろう…。



↑(北海道　大亞門君)★もちこむなって…。

ゲーメスト

構成:栗原　助っ人:吉川裕

ダイゲイドォ

(今月の題字　愛媛県　パーニストの吉川さん)

クリスティーはお好き

(from DARK SEAL)

炎がドラゴンの頭上をとらえた。巨竜は咆哮し、弱点である額の1本の角にまとわりついた炎の魔法を一瞬でうち消す。4本の足を震わせ、その青い肉体が再度動き出した。

彼の目の前に、ローブをまとった人間が立っていた。黒い髪には金のティアラ、片手には杖を持っている。

虫けらめ。ドラゴンは攻撃を開始した。氷に覆われた洞窟が、ふたたび修羅場と化す。

女魔術師——フレイア・エディルネは次々と襲いくる氷岩や冷気、氷の槍を冷静にかわし、ドラゴンの懐にとび込むと一瞬で完成させた炎の呪文を叩き込んだ。

だがドラゴンはひるまなかった。その名に恥じぬ堂々たる姿を氷壁に映し、圧倒的な力をもって彼女に襲いかかる。

その時である。

「アイムザナイト!」

小さな竜巻と共に四勇者の一人、カール・F・グレイストーンがあらわれた。彼は口元をニヤリと曲げ、心身ともに疲れ傷ついている女魔術師に呼びかけた。

「苦戦してるようだな。俺が得意の魔法でこいつにとどめを刺してやろう」

エディルネは疲れた表情でお願いするわ、と答える。

「ハマタァ!!」

彼の姿は一瞬にして鉄球と化し、声にならない声をあげながらドラゴンへと突進して行った。ドラゴンはそれをあっさりとジャンプしてかわした。鉄球は、声にならない声をあげながら谷底に落ちていった。

「グレイストーン…」

唐突に出てきて唐突にいなくなったわね、とエディルネが思った時である。

「アイムザバード」

小さな竜巻と共に四勇者の一人、ライガー・ホークがあらわれた。彼はウインクをすると、心身ともに疲れ以下略。

「だいぶ傷ついてますね。私の得意の魔法で回復させてあげましょう」

エディルネはにが笑いを浮かべお願いするわ、と答える。

「パァワァー!!」

彼の姿は一瞬にして宝箱と化した。……ように見えた。

ぶごっぶごっと言いながらブタが走り回っている。ブタは天井から降ってきた氷岩につぶされ、ドラゴンのぶちかましをくらい、さんざんな目に遭って結局谷底に落ちていった。

「………」

何しに来たのかしら、とエディルネが思った時である。

「**あいむぁにんぢゃー!**」

小さな竜巻以下略。彼は太い眉をぴくっと上げて以下略。

「**なんと卑怯極まりなゐー拙者も得意の魔法で助太刀ゐたすー**」

エディルネはあえて無視してドラゴンと対峙している。

「**おんまいへいそうかぁ!!**」

彼の姿は一瞬にして…。

「きゃーっ!ネ、ネズミィ!!」

エディルネの嫌い度No.1の小動物(しかも群れ)と化していた。今や彼女の恐怖の対象はこのネズミの群れに変わった。顔をこわばらせ、目に涙を浮かべながら崖っぷちへあとずさっていく。

ドラゴン対ネズミの結着は、ドラゴンの吐いた氷の槍であっという間につけられた(あたりまえだ)。ボロボロになったキリカゼはエディルネに助けを求めた。ネズミに囲まれ、彼女の気がふっと遠くなる。その体が後ろに傾き、彼女は谷底に小さくなっていった。次の瞬間、ネズミがドラゴンに体を押し潰される。

そして誰もいなくなった。

(岩手県　青蒼龍君㊂)

★キャラクターコメデーを書くために生まれてきたよーな男である。

終焉と序章

(マジックソードより)

彼は迷っていた。

魔王と呼ばれていた者は先程の死闘の中、断末魔の叫びをあげた。

そして今、男の前には薄黒く輝く宝珠が妖しくもこちらを見つめている。邪悪な力のすべてを秘めた宝珠、今回の

今月の一曲!

(マンネリタイトル)

子供たちのテーマ

(吉幾三「雪国」で)

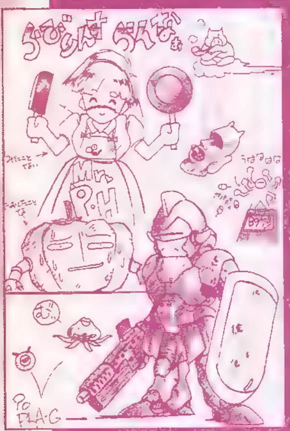
〜うまいね　にーちゃん
とっても　とっても
ふつうはいつもここで
死んでるの　ぼく下手だから
すごいよ　うまいよ　泣きたくなるほど
すばらしーよかっこいいよ　話をきいて
追いかけて　追いかけて
おにーーちゃん　おごって

(福岡と長崎で4度体験したぞ)

(長崎県　国死亡届吉inタコ天君㊂)

★およよ…。





←(愛知県 PKA-I君)★このイラスト[illegible]で何がわかるやら…

伝説へ…レゲーの魂

[illegible]「[illegible]ー」を終わらせた。長かった…目をとじれば思い出す、1面[illegible]、2面の[illegible]、[illegible]、そして4面恐怖のトロッコ、ボムでしか倒せないボス。5面で死ぬとムカデではまってしまった。最後のボスは意味のないカバー、ボムの連打であっけなく死亡、そしてエンディングへ

今思えば、けっこう短かったし簡単ではある。しかし十[illegible]った。では[illegible]おおおおおお…終わったあああああ[illegible]

(広島県 TO-II君)

★[illegible]

♨1月号のれだお君。君はま[illegible]ジャスコよりもすごいゲーム[illegible]センター」のゲームコーナー

[illegible]。他にもジャングルキング、ガズラー、ペンゴ、ジャンピュータ、ハングリーマン、ティップタップ、スティングレイ、ロードファイターなど。10年以上前のピンボールやエレメカもある。まさにゲーマーに忘れられたゲームの秘境!!(同センター内のボウリング場にも少しある)

(香川県 CHE!君)

★すごすぎる。四国には三葉虫やムカシトンボがいると[illegible]いたが、本当かもしれ[illegible]

[illegible]名古屋」。ユーテクプラザ納屋[illegible]にある「広小路通」をずっと[illegible]越し、10分ほど歩いて堀川を

[illegible]して日が浅いのに90%のゲームが新しくても3~4年前[illegible]と思ったのをあげるとキックスタート、プロ野球入団テスト、バラデューク、ザ・ディープ、ワイバーンF0、TTタイムトンネル、SAU

[illegible]

しかしこの店にもステインガー(セイブ開発)[illegible]はなかった…。一体、[illegible]ワーズに再会で[illegible]

★ちなみにフランソワー[illegible]

♨2月号でコピーゲームについて論じたお方がい[illegible]して「コピー」はゲームだけなのだろうか?ポスターとかバッジとかのゲームアイテムにもコピーは存在したのではないか。

[illegible]たプーカー人形は足の形が違[illegible]れていたが、ちょっと待て

よ?もしかして山三君はコピーのプーカー人形を持っていたのではないか?他にもひょっとしたらSR豆本のコピー[illegible]それは否定できないと私は考[illegible]奴の豆本をよーく見ると実はメイドインHONGKONG[illegible]でも貴重品だな、そりゃ)。

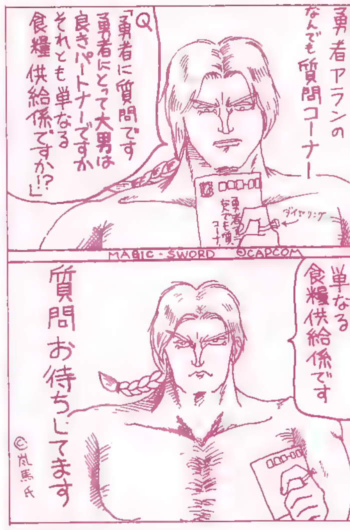
ゲーメストのプレゼントや[illegible]ニセ物かもしれない。ありう[illegible]さがしてみてくれ。

(京都府 みすれる・れんれん君)

★そー言ってる君も実はコピーかもしれないぞ(おおっ)。

↓(千葉県野中美保さん)★実物はただのタヌキさんです。





↑(三重県 SHO君)
★いいきられてしまった。



↑(山口県 踊屋君)
★まなざしだけで通じる2人。

旅の真の目的こそこれを破壊することにあった。そのために払われた犠牲は決して小さくはない。悪夢のような戦いの中、多くの勇敢な戦士達がその命の炎を消していった。今も彼の傍らには、渾身の力をこめて最後の槍を放った騎士の骸が横たわっている。宝珠を目の前にして、彼だけが生き延びることを許されていたのである。

しかしながら彼は目的達成にためらいを抱いていた。今、宝珠を砕けば塔は崩壊し、悪は滅びるだろう。彼は村へ帰り英雄となる。そして訪れる平和な世界。争いのない世界。彼はその世界の訪れが辛かった。そう、これまでの戦いは彼を英雄にすると共に戦士にも仕立て上げてしまったのだ。戦うことに自らの生を感じとる戦士。その彼にとって〝平和〟とは怠惰を意味する言葉と化していた。

ふと彼は我にかえり、迷っている自分に驚いた。悪魔の宝珠を砕けずにいる自分の心に疑問を持った。小さく頭をもたげたその疑問は、急速に彼の心の中を支配していった。

ふと頭の中に声が響いた。

〝宝珠ハ魔王ノアカシ。砕ケバ平和ガ訪レヨウ。…シカシヒトタビ手ニ取レバ永遠の力ガ手ニハイル。オ前ノコノム、アラソイノカガ〟

彼の呪縛がとけた。心を失ったうつろな目には、もはや妖しく光る宝珠しかうつっていなかった。

「俺は……」

遠くなる意識の中で、彼は嘲るような笑い声を聞いた。

かつて雷神と呼ばれた剣が主を失い、小さくため息をつくように光った。玉座には小さな球を手のひらに転がしていた異形の王がゆっくりと身をよじり……。

(東京都 STS君)

★マジックソードには、最後の質問の結果によって2通りのエンディングが用意されている。この迷宮を作った人間もまた、自分の中に潜む破壊を求める心に気づいていたのだろうか。

CONTENTS

《このゲームにしてこの…》

「また似たようなクイズゲームかあ、へっ、オレのZ80並みの頭脳にとっちゃ楽勝だぜ。やるまでもねーや、と思っている君、甘いっ!!アブラムシのおケツの汗より甘い。

なぜかそれは、ゆうゆのクイズでGO-GO-だからだ。サブタイトルは、なるほどピントなウルトラショック!!…言わなきゃよかったかなあ」

ストII表紙第1号!!それまでは2カ月連続で同じゲームが表紙を飾ることはなかったというのに、ストII表紙は1年半たった今でも続いているという……。ま、いーけどね。

さてアイランド、デザイナーの人がかわったので先月までのデザインは4カ月であっさり引退。現在も続いているすっかりおなじみのデザインになったわけですよ。来年の1月号からは、まだビシッとイメージかわるんでお楽しみに!!「こうしてくれ」的要求は10月10日までに（妙にキビシイ）送ってくださいな。

それにつけても、『がぶりより』などのコーナーのところにいるネコ人間みたいが少年は、いったい誰だったのであろうか……!?

〔461P.〕『いっぱつ!!!』…高階君もいい手紙をよくくれる。気合いたっぷりの文章投稿者にアイランドは支えられているのだ。今回1人1人を挙げることはできなかったけど、みんな異常に感謝してるよん。ありがとね。

左下イラスト…『このゲームに、コンティニューはありません』…バクダン落ちたらやりなおしはきなかいんよ、という意味だったのだが、発売前に戦争が終わったのでなんか別の意味になってしまった。ミサイルコンドネタは「T2」にも出てきたね。

〔462P.〕上『こりない投稿者…』…なーんか担当者が楽しんでるなあ（阿部陽太郎君、ごめん）。おまけにこのころから図にのってコメントの口調が高飛車になっている。いかんのう。

〔463P.〕右上イラスト…この人、元絵が超デカい!!この絵なんかハガキ4枚分ぐらいあった。「きさらぎすぺしゃる」なる専用の袋を作って保存せねばならんのだ（「でっけえ奴」という袋もあるぞ）。

〔466P.〕『大芸道』…シリアスな小説も、狂った4コマに囲まれてかわいそうだ…。

1991/5月号 G 91年3月30日発売

斬新極まる確信犯の登場は偶然の産物などとは無縁だ

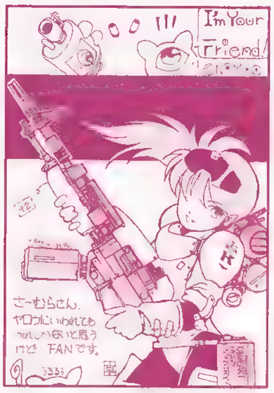


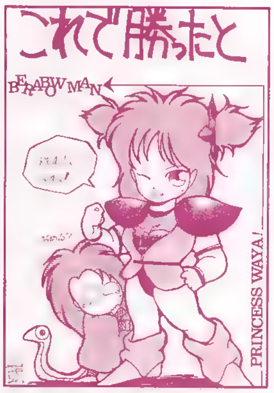
ボツはいやだっ!!〔顕然編〕

★大阪府・單気筒君特集。ここだけ妙にまともだが、他意はない（笑）。いや、うまい。うーむ。彼の場合、1枚1枚に個性持たせてあって、完成度高いんだよね。おごらず精進し続ける、絵に対する真剣さが実力の秘密だと思います。心根の部分で学ぶところ多い優秀な投稿者ですよ。頑張ってください。

奴は波浪のピクマ王編

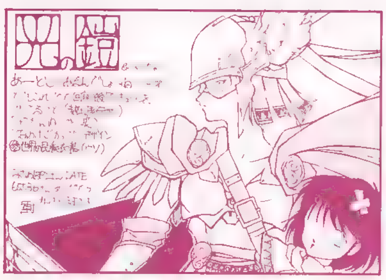












ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!

そして、フィナーレ
——我がファイナル・ファイト

☆今回は、僕のゲーマー生活の一番の思い出を投稿しました。未熟な点もありますが、一生懸命書かせていただきました。その日その瞬間、僕は自分なりにゲームの価値観というものを悟ったような気がしました。それはもう3カ月近く前のことになります。

新宿の某ゲームセンター、その一角で高校生がゲームをプレイしていた。はたから見れば何でもない光景のようだが、その時僕はゲーマーとしていまだ体験したことのないような緊張に全身をふるわせていた。

画面は、「ファイナルファイト」の最終シーンだった。続々と出てくる敵をすべてなぎ倒し、いよいよ最終ボスとの一騎討ち。

（ま、まさか、俺の腕でここまでこられるとは…）

1コインでベルガーをここまで追いつめたのは、まったくのはじめてだった。画面上部のゲージに表示されているベルガーの体力は、もういくばくもない。

（ひょっとして、いける…か？）

僕は、手元がガタガタ震えてしまってもうなにがなんだかわからなくなってきた。吸い込む息まで震えているのがわかる。自分の鼓動がはっきりと感じられる。こんな感覚は16年の人生の中でもはじめてかもしれない。しかもコーディーは最後の1人、体力はいくらもない。

（たのむ、クリアさせてくれ）

出てくる言葉はそればかり、もう何ものにでもすがりたい気分だ。

（あと一発、なんでもいいから一発）

僕はあせるあまり、基本も攻略法も忘れて正面からベルガーに向かっていった。だが、それはあまりにも無謀だった。ベルガーのはなったボウガンの矢が無情にもコーディーを貫き、そしてコーディーはベルガーの前にドッと倒れた…またしても……。

「…う…そ…だろ…」

僕は、今にも泣き出しそうな情けない声で呻（うめ）いた。でもそれも一瞬だった。まだ、ゲームオーバーではなかった。

てっきりやられたと思っていたコーディーが、わずかの体力を残してふたたび立ち上がったのだ。

まだいける。僕は、この状況で不思議なくらい冷静さを取り戻していた。一度死んだ身だ。それが、僕を勇気づけてくれたのだ。ベルガーが矢をはなった瞬間を見はからうかのように、コーディーは最後の気魄を右足に託して必殺技をくり出した。

でりゃあ!!

四肢がうなりをあげ、青い旋風と化したコーディーは銀の毒針を次々とはじき、その射手めがけ襲いかかる——。

僕は、時間がゆっくりと流れているような心地で画面を見つめていた。

壁のガラスが砕け、摩天楼に悲鳴がこだまする…ベルガーの、そしてマッドギアの断末魔だ。その叫びも、やがてビル風に吸い込まれるように遠くなった…。

（やったな……やっと）

何度やっても、最終面が越えられなかった。今まで苦労したシーンが次々に思い出される。一度は、クリアをあきらめて何週間もやらなかった時さえあった。恥ずかしいことだけど、それまで迷っていた。連続する挫折の中で、自分にはクリアできないんじゃないか、そもそもクリアして何の意味があるんだ、ゲームはこんなに無理をしてまでやるものなのか？と。

でも、クリアした瞬間、僕にはわかった。ゲームはどこまでも挑戦できるところに良さがあるのだ、と。だって、こんなに大きな感動が僕を祝福してくれているんだもの。

普段CDでしか聴くことのなかったエンディングの曲を聴きながら、僕はこみあげてくるものをおさえきれなくなってきた。目にうつるものすべてが、霞がかかったようにぼやけはじめていた。

（東京都　高階ろくざえもん君）

★なぜ、ゲームをやるのかと聞かれても、これだあ!!と指し示せるものはなにもない。ただ、やりおえた時のあの感覚を体が覚えてしまっているから、私は今日も500円玉を両替するのである。



クラミジア

←（埼玉県　ちゅん・くにひと君⑮）★このゲームに、コンティニューはありません。

がぶりより ゲーマー人生



←(山形県　笑面龍君)
★一番、こたえたのは誰だろう?

こりない投稿者(テトリスト)地元人の怒り!!

☆はっきり言っておきますが、私はすごく怒っています。
その原因は「阿部陽太郎」さんです。彼は、ゲーメストNo.34から今年の1月号まで、4回にわたってアイランドで「徳島は田舎」「㋘を売ってる本屋が1軒」「ゲーセンが4カ所しかない」などと書いてきました。しかし、あくまでそれは鳴門市のことです。徳島市には他県に自慢できるような店もあるし、どの本屋にも㋘はあります。
で、彼のやってきたことは、はっきりいって女の子に対するいやがらせであり、ゲーマーの品位をも落とす行為だと思うんです。だって、(負けたのがくやしかったとはいえ)下心まるだしで女の子に声をかけ、テトリスの腕を自慢しようとしてるのですから…。そろそろ、バカなことはやめたらどうなんですか。
もし、まだこりないのなら、徳島キャロットの常連さんたちが相手するそうですから(ちなみにライン530台でカンストしてます)。梅田梅夫(に)さんは「オレが相手してやる」と予告してましたよ。
(香川県　LED君(当))

★おーーっと、これは意外なつき上げだ!!立場がないぞ!!どうする、阿部陽太郎!!困ったぞ、阿部陽太郎!!

南蛮渡来の(ヤバイよ)イカしたゲーム

☆先日、ゲーセンでおおいに笑わせていただいた。もちろん、あの「ピットファイター」様にだっ。いきなり「なさけむよう」の「強者たち」、そして三人三様のあのデモ。考えるまでもなくクレジット・オンだ。写真取り込みの画像は、私のような色モノ好きの感性を激しくゆさぶり、炎のように燃えさせてくれた。もちろん、肝心のアクションもすんげーグーだっ。そして、勝者を持ち上げてたたえるフォークリフト、積み上がる「残虐行為手当」の札束…もはや言うことはない。やはりアタリだ、やってくれるぜ。
今までも、スタンランナー、ハードドライビングなどでプログラムにギャグを満たしまくってきてくれたアタリ…。
守りに入りつつあるゲーム界に、新たなギャグメーカーとして君臨せよ!!もちろん私は大ファンだ。ではみなさん「コインいっこいれる」。そして最後に「あショックウエーブ」(何のことじゃ)。
(兵庫県　へちまプー君)

★「さすがアタリ!!俺たちの理解を超えたことを平然とやってのけるー」(デコもか…?)「そこにシビれるーあっこがれるう!!」
君の周りにも、なにこれあやしげーといって敬遠していたゲームはないか?やってみないことには、面白さを知ることはできんぞ!!

ワタシにだって言わせてほしい

3月号のアイランドで、グラIIIの無敵について書いてた人に言いたい。君の言うことも、もっともだ。が、無敵プレイヤーにだって、自分の目で最終面を見たいとか、理由があるはずだ。少なくとも、グラIIIをやっていた人間がその技を知って一度も「やりたい」と思わずにいられるか?
ゲーセンが楽しむ所だとは私も思うが、時間つぶしとか目的はいろいろあって当たり前だと思う。どー遊ぼうが、プレイヤーの勝手でしょ、結局さ(台をぶったたいたりとか、そういうのはもちろんだめだけど)。もし、それでも悪いと君が思うのなら、その場で彼に「そういうのは…」といえるか!!(ケンカになるだけ)
同じ号の、暁朧!君にも少し言いたい。1回プレイして「難しいだけのクソゲー」と片づけるのは…とあったが、実際、中にはそういうのもあるぞ。いくら多くの人が苦労して作っても、つまらないものはつまらない。好みにもよるとは思うが…。
1回というのは極端で、俺はだいたい2、3回はやってみるが、「良い点を見つける」とかの問題なのかゲームって?ゲームは遊びなんだから嫌いなものをあえてやる必要なんてどこにもないし、考えてやるもんじゃーねーと思うぞ。ゲーマーをひきこむものがあれば、いいじゃん。うっぷんばらしにくる人だっているんだし、それが逆になっちゃ、まずいじゃん。
(神奈川県　ドラドラショット君)

★なかなか、説得力があるじゃん。しかし、3月号の彼が言いたかったのは、「無敵は悪い」ということだったのか?「まともにやってる人にとっておそろしく興をそぐものだしプレイ時間も長くなる、そのへんにも気を配ってほしい」と言いたかったのではないか。

通りすがりのゲーマーですが

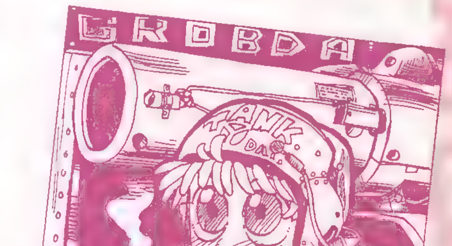
やはり、女の子がゲーセンに入りづらい理由は、店の造りがどうのではなく、男の子が受け入れてくれるかどうか、の点だと思う。
「なんだ、女のくせに変な奴」と言わんばかりにジロジロ見られるのがいやで、自分1人だとデパートのゲームコーナーしか行けませんもの、いまだに…。
(石川県　N-Lさん)

★3月号の夢野さんの論文の反響が、女性からたくさん来た。それによると、やはり男のほうは「へーっ」てな感じでもそれが大勢となると女の子は居心地悪くなるそうなのだ。
と、いうわけで男性諸君は今後留意するように。

Mー12をやっていた8歳ぐらいのガキが、「地球を征服するのは俺だ!!お前



うおー!!俺のまわりにゲーマーはいねえ!!(社会人だもんな)それゆえ、2人同時プレイゲームは左手で1P、右手で2P、1人同時プレ〜〜〜〜イ!!
ゲイングランドもトライゴンも、ファイナルファイトも俺さま1人でインカム2倍!!だから変な目で見ないでね。やってやるぜ!!
P.S.でも、ダライアスは無理。
(愛知県　しわよせ仮面君)



↑(新潟県　ZIG!君)
★フォートレスが、か、堅い…懐かしいぜ。

葬られた真実

つっこみ三昧

2月号のパズル、正答率が100%なのに残念賞があるのは変だ！
というつっこみが山のようにくるとみた。
というハガキが何枚くるだろう。
というハガキがくるにちがいない。
（熊本県　内藤英寿君）
←あんただけや。

先日のTV。サラマンダのゴーレムのテーマにのって飛行機から降り立ったベーカー国務長官は、戦闘意欲に満ちあふれているようでした。　（兵庫県　杉瀬笙君）
←これで日本も安心だ。

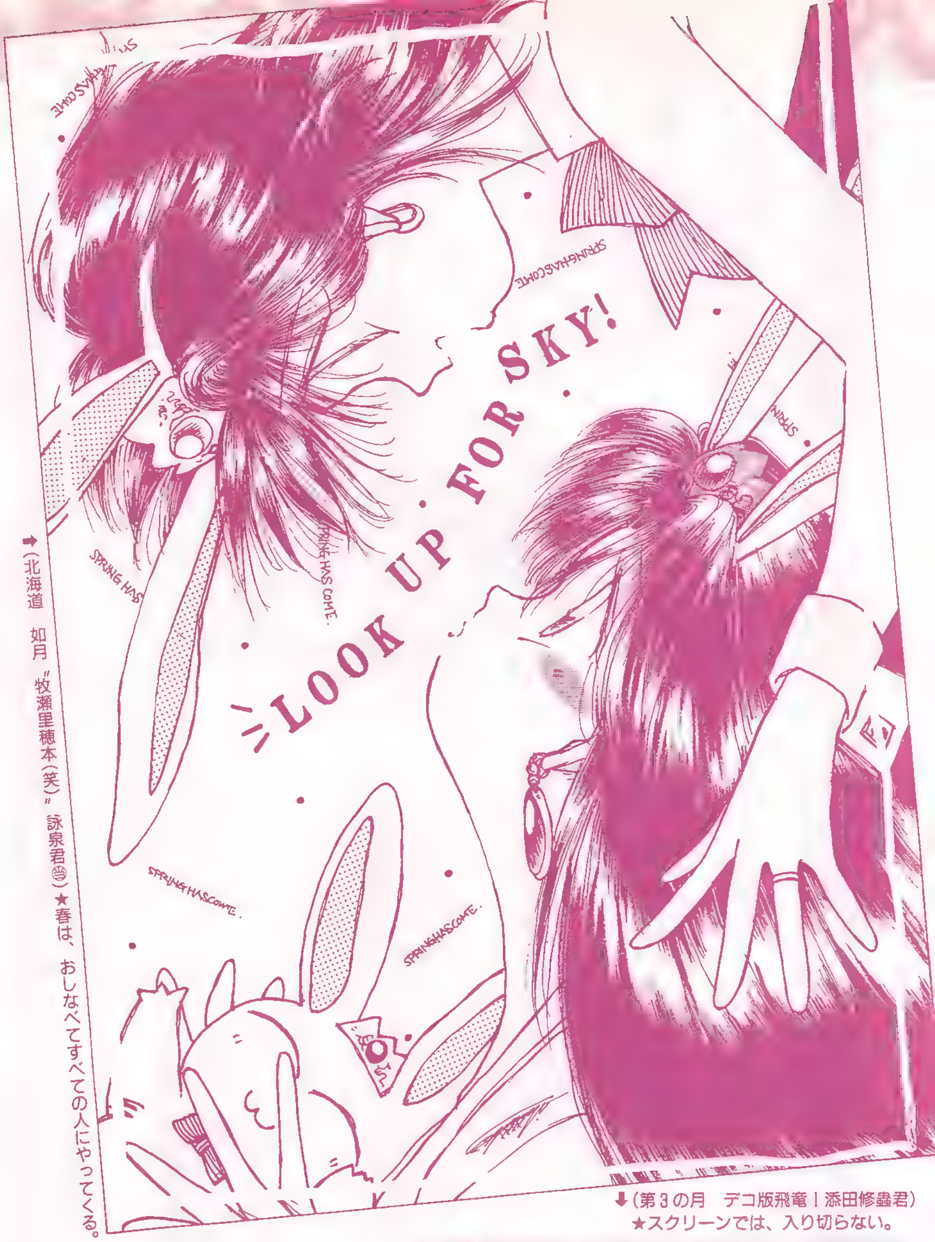
お願いだ。スプラッターハウスのビデオを作ってくれ～。今、63人の署名がある！　（大阪府　岡将人君）
←すごいぞ!!

「このクソゲー、5年前出せば売れてたかもね」「じゃ、なんでクソゲーなのにやってるんですか？」
（ニヤリと笑って）「遊べるクソゲーだから」
（「がんばってコール」自爆野郎君）
←勝てばよかろうって奴ね。

2月号P.110ウィルトーク小田原のテトリスのハイスコア、〝レバー舌に入れっぱなしでプレイ〟…でんじゃらすなプレイだ。　（静岡県　らおこさん）
←舌を、でなくてよかった……。

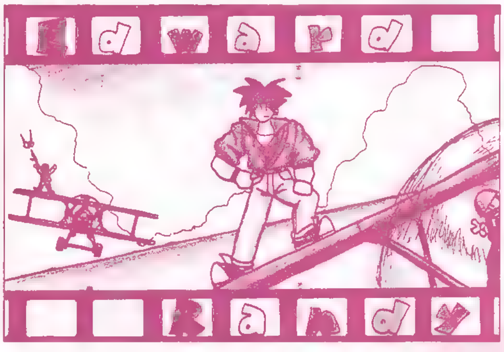
FFではまずハガーを選び、すばやくレバーを左右に振る。すると…「ババンババンバンバンバン」。8時ダヨ！全員集合みたい。　（群馬県　福澤雅広君）
←これが驚異現象あてのネタだとは。





➡（北海道　如月〃牧瀬里穂本（笑）〃詠泉君(学)）★春は、おしなべてすべての人にやってくる。

⬇（第3の月　デコ版飛竜Ⅰ添田修畠君）
★スクリーンでは、入り切らない。



らなんかに邪魔されてたまるか」と叫んでいた（危ねえ）。
（神奈川県　スプラッターハウス映画化希望君）
★たのもしいぜ!!

大学受かったら基板ほしー。でも、家でやるとなると親ウケもよいゲームにしなくちゃなー。おしゃべりしたり、VGMやルールもわかりやすいゲームだと親父も喜ぶかも。となるとやっぱり

パワードリフト

かなぁ…けど、あんなのがいきなり分割料金で届いたら殺されるな…320kgもあるし。
経済が安定し続けてれば、大借金して今の家（化粧品店）ぶっつぶしてゲーセンにするつもり。親父を第一のお客としておくのが肝心だ……。
（埼玉県　登山ヌ・ヴェガ君）
★埼玉の荻野さんとこのお父さんは、息子さんの言動に注意するように。

大統領、本当にゲーム1台だけでいいのですか」「うむ。あとは彼を送り込むだけで、勝手に暴風雨(グレートタイフーン)やら超新星爆発(スーパーノヴァ)やらが起こってイ○ク軍は全滅だ。ワハハハハ…」。―のちに、この作戦は「砂漠のあらし」と呼ばれた。
（愛知県　はまきた原人だよーん、だよーん君）
★時事ネタってやつね…。

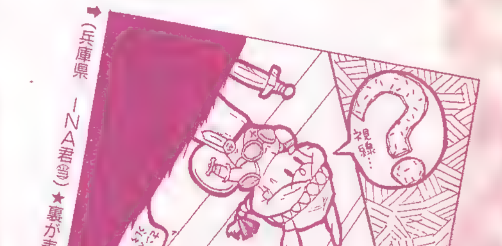
編集部に手紙で文章を送った場合と、こうしてアンケートハガキで送った場合と、同じ内容ならどちらのほうが印象ありますか？
（福島県　ROKUちゃん）
★アイランドに載りやすいか、ということならどちらも同じですが、アンケートのほうはライターから社長までほとんど目を通しています。自分の担当ページの反応は当然知りたいからね。
だから、皆さんがアンケートに書いたことはそのままこっちに届いてるんですよ。ガンガン、言いたい放題書いてください。「今燃えてるゲーム」などのデータも、日々変化する人気ゲームの動向を知る貴重な情報源なんです。41円出させちゃって申し訳ないですが、ぜひぜひ毎月送ってください!!ゲーメストの未来を決めるのは、読者なのです。

燃えよ青春っ!



水族館へ行った。いるわいるわ、本物のダライアスのボスたちが!! 思わずゲーマーの友人と「うおっ！101匹ピラニア大行進」「ミノカサゴが6匹も！しかし核攻撃で一網打尽だぁ！」「ハッ！ボツになったはずのエイがなぜ?」「は、離れるんだ！オトシゴ様だあ!!」しかし、さすがにマッコウクジラはいなかった…。

（大阪府　暁朧！君）

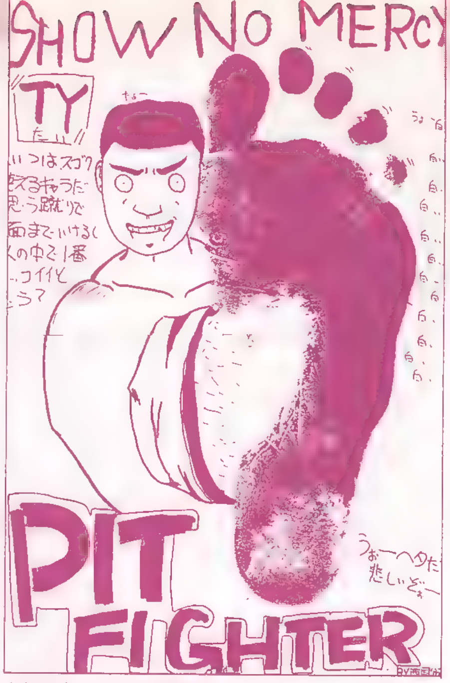


➡(兵庫県　ーNA君⑬)★裏が表か、表が裏か。

私はゲームにがぶりよりたい

☆昨年から今年にかけて発売されたほとんどのゲームが、「続編モノ」「どっかで見た」「～にクリソツ(死語)」のどれかにあてはまりますね。「文句いうならオマエが作れ」と言われてもムリなのですがしかし、どうもゲーム製作当初の基本コンセプトが「こんな作品を作ろう!」でなくて「これにすれば無難だ」というのがミエミエなのです。

最近思うんだけど、「一般向けゲーム」とは「とりあえず」的なゲームのことじゃないですか?とりあえずわかりやすいゲーム、とりあえず人気が出そうなゲーム、とりあえず女性にウケそうなゲーム……。



⬆(東京都　太田十字徳君)★力技よのう…。



⬅(千葉県　定岡秀治君)★職務はヘビーでやっかいばかり。

かつて、ミッドナイトランディングの製作者の方が「地味すぎるからドンパチ入れろ」って言われたけど、これはそんなゲームじゃないんだ」と熱く語っていたけれど、今作られている、あるいは作られたゲームに「これだけはゆずらなかった」というモノがあるのでしょうか?色々な制約の中でゲームを作るのは本当に大変で苦労の多い仕事だとは思うのですが…。

近況になりますが、現在テトリスに燃えまくっています。下手ながら1年近くやり込んだかいあって、ライン100ぐらいで終わっていたのがライン700ぐらいまで粘れるようになりました(授業料いくら使ったことか…)。

しかし、テトリスをしていてしみじみ思うのは「ゲームを信頼するって大切だなー」ってことです。真剣に頑張れば頑張るほど"楽しくしてくれる"って感じ。長い間やりこんでいて、「ここでねばれば絶対赤がくる!」って信じてブロックをつんでいくと、まるでそれに応えるかのよーに赤がくる。それがゲームの面白さじゃないかな。

なんにしろ、「なにこの攻撃、信じらんねー」なんてゲームはゲームとは呼べないでしょねえ。やっぱ100円の重さを知ってるゲームじゃないとヤル気でないよ。

（奈良県　鷹城ひとし君⑬）

★"100円の重みを知ってるゲーム"…それなのだ。

夢は果てしなく広がるのだった

☆僕の夢は、映画監督になることだ。「スピルバーグがなんぼのもんじゃあ」をモットーに、「ぴあフィルムフェスティバル」「えび天」を目指して企画倒れを連発している今日このごろである。

え?ゲームと何の関係があるのかって?フフフ、僕はね、「ナイトストライカー」を映画化したいと思ってるんだな、これが。

主人公は、新米だが有能なNS(ナイトストライカー)。それを取りまく人々…彼にあまり良い感情を持っていないベテランNS、主人公の憧れでもある凄腕の女性NS、良き理解者である司令官、などなど。

仲間の裏切り、喪失、殺人でもある任務への苦悩。その他の様々な経験をして成長した主人公は、NS組織の力を結集した大がかりな作戦に参加することになるが——とまぁ、あくまで「渋くて」「骨太で」「ハードな」物語にしたい。

主演も決めてある。織田裕二だ。トレンディードラマなんぞにばっかり出てるよーだが、新境地を開かせてやる。顔も精悍だし、多少屈折してそうなところもまたいいぞ。NSのコスチュームである黒いツナギも似合いそーだ。吉田栄作じゃそうはいくまい。

NSのメンバーは世界中から集まってるだろうから、女性NSも金髪でボヨヨンなねーちゃんにしよう。司令官には特別出演としてショーン・コネリーを使いたいが、USネ○ピーになってしまうので千葉真一にしておこう。音楽は当然ズンタタ。新曲も多数使用する。

そして!!最大の見どころは金を使いまくっての戦闘シーン!!インターグレイなんか実物大のを10台ぐらい作っちゃうぞ。

イルミネーションの光をその機体に反射させ、ネオン街のメインストリートを駆け抜ける黒い疾風……。

うひーー!ゾクゾクしてきやがるぜへひぃ。モビルアーマーにも変形させるぞ。こいつはロボコップ2号のように、ストップモーション(コマどりの人形アニメーション)で動かそう。2体1組になって生身のテロリストどもを蹴散らすのだあ。ああたまらん。

うーむ…本当にどっかで作らせてくれないかなー。ガン○ッドやク○イ○ス2050なんかよりよっぽど面白くなると思うんだけどな——。

いいや!「作らせてもらえるかな」ではない!向こうから頭下げて「作ってください」と言ってくるようなビッグな監督になってみせる!燃えてきたぞすふぉおおおおお!!!

と、いいかげん盛り上がった。将来ゲームを作りたいと思っている人も、「人に感動を与えるモノを作る」という意味で僕と同じ道を歩んでいるわけですな。共に夢を実現させるためがんばりましょう!

P.S. タイトーさん、もしこれが実現した時は、どうかご協力お願いしますよ!

（福島県　木枯らし紋太郎君）

★なんかすごいこと言ってますが…。今、ゲームやったりアイランド読んでる人が将来いろんなコトするようになったら楽しいよな。明るい明日は我らが築くのだ。

こちらこだわり派

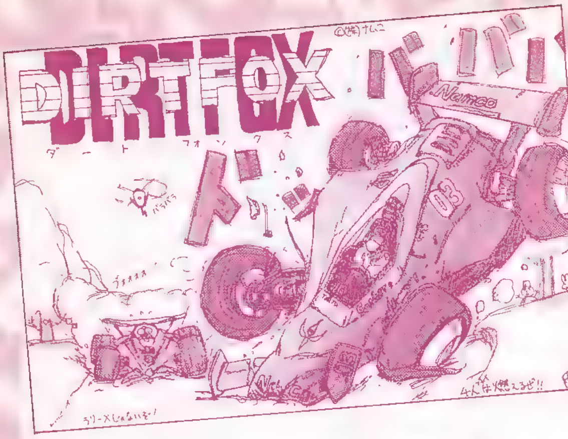


ダークシールというゲームがあるが、はて、"ダークシール" って何だろう?とゆーわけで英和辞典を引く。どれどれえーと、DARKは「暗い、色が濃い」、SEALは「あざらし」……。
　なるほど、「暗いあざらし」のことか!! ビデオを6000本持ってたりして。

(大阪府　うぉ―――ろっ君)



(神奈川県　FZ評論委員会会長)
★父よ…あなたは強かった。(ヘビが強かったというべきか



(埼玉県　石川雄一君)
★けっこー誰にでもクリアできるんで、今からでもトライ!!

オペレーターからひとこと

☆今回は、少々残念な話です。
　1月20日、うちの店から、エアバスターとコラムスの基板が盗まれました。犯人は高校生で、ほかのゲームセンターに基板を盗みに入ったところを捕まりました。さいわい基板は戻ってきましたが、ゲーマーの中にこんなことをする人がいるとは思いませんでした。
　これまでも筐体専用の鍵を使って筐体を開け、ただでクレジットを入れているのを何人か見つけたことがあります。彼らは、中古業者やゲーセンの払い下げで手に入れた筐体の鍵を使っていて、今回の犯人もそうでした。
　それで、業者やオペレーターの人に注意してほしいのですが、筐体を売る時に鍵まで渡さないようにしてください。図体だけでかくても頭が子供の人間は、自分の持っている鍵で開く筐体にゲームが入っていれば誘惑に負けてしまうようですから。
P.S.―難易度の問題について、オペレーター側から。
　ゲームには、色々なシステムの物がありますから、難度設定はひとつの理屈では片づかないですよ。特に、パターンがシビアで復活が苦しいものは、難度を下げても先に進めない人がほとんどです(店にくるお客さんで自力で攻略パターンが組める人は一割ぐらいなのです)。
　だから、上手な人は長時間遊ぶわ下手な人はやろうとしないわで、どう設定してもインカムは悪いのです。

(愛知県　足立謙二さん)

★犯罪してまでゲームして、楽しいか!? (怒)
メトロシティへ行け!!

忘れないで! 500円の関係

☆私は悲しいです。なにが悲しいのかって、それはゲーメストが私たち読者から離れていっているということです。今までは500円で手に入った『ゲーメスト』がゲーメストにとっても読者にとってもすべてであったはずです。
　それがどうでしょう。ゲーメストは私たちが払った500円を使って、㋕屋とかスコルピウスとか私たちの手の届かないところにお金を使っている。ゲーメストはゲーメストではない場所で活動している。
　読者を離れ、一人立ちしていくゲーメスト、ああ神様、ぼくからゲーメストをとらないで、ゲーメストを変えないでください。

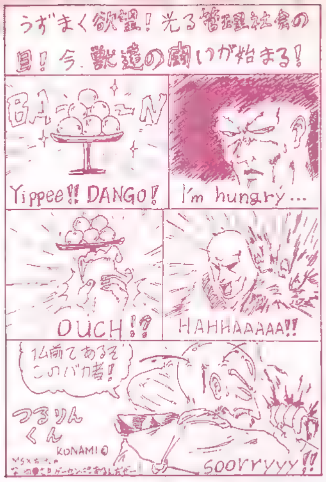
(高知県　大川ゆうじ君)

★うーん、なかなか鋭いところをついているんじゃないだろうか、ということで、会社の意見として社長から話してもらいましょう。
　――大川ゆうじ君、お手紙ありがとう。そして貴重な500円を払って毎月ゲーメストを買っていただいて、心から感謝しています。
　大川君の言う500円の関係、それがすべての関係、という言葉にじーんときました。ほんとうにその通りです。その関係によってゲーメストは支えられてきたのです。
　この関係は今後も変わらないし、変えてはならないと思っています。読者の皆さんとゲーメストの関係がそう感じられなくなったら、ゲーメストの誌面づくりに問題ありと考えなければなりません。そうならないように頑張ります。
　ところで、㋕屋やスコルピウスですが、発進することはお伝えしましたが、「なぜ」発進するかということは伝わっておりませんでしたね。言葉が足りなかったと反省しております。
　まず㋕屋。ゲーメストは読者との結びつき、接点をさまざまな形でつくりあげていこうという方針でいます。例えばゲーメスト大賞もゲーム懸賞論文も、またメーカーとタイアップするなどして順次開催しているゲーム大会などもその意図で行っています。
　㋕屋では、お店を単なるゲームグッズの販売だけではなく、各メーカーのご協力を得ながらイベントを開催するなどして、読者とゲーメストとメーカー、およびゲームセンターとの交流の場として生かせるようにしていきたいと考えています。
　その考えから、近い将来㋕屋号という車を走らせ、全国のゲームセンターを巡りながら読者の皆さんと交流したいと計画しています(これも読者のアイデアです)。
　次に、スコルピウスのことです。
　今回は、ゲーメスト編集部の石井ぜんじ、GOD鈴木が中心となって制作しましたが、将来はゲームづくりってどんなものか自分も参加してみたい、こういうすばらしいアイデア・企画があるという読者の皆さんの参加の場にしたい、そういう夢を描いています。
　現在、内神田の倉庫の2階で編集され、皆さんのお手元に届けられているゲーメストですが、今後も読者の皆さんと共につくっていきたいと考えております。そしてゲーメストから生み出されてきた㋕屋やスコルピウスもまた、皆さんと共に成長していきたいと念願しております。

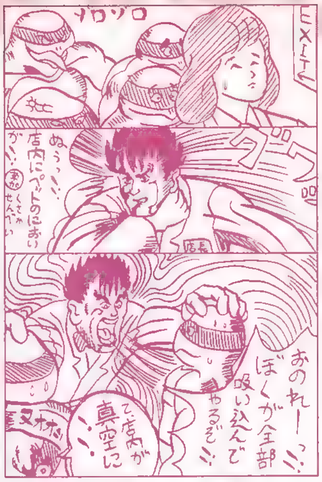
(新声社社長　加藤　博)



(大阪府　WATS君)
★あんじょー世の中丸うしたってやの世界!!



←（東京都 仁王グレート君）★つるりんくんって知ってるかい?



←（神奈川県 SFハイスプリッター君）★言いたいことはわかる…だがなぜ!!



←（神奈川県 魔祇氷緑さん）★なぜ、そこまでしてハンバーガー。

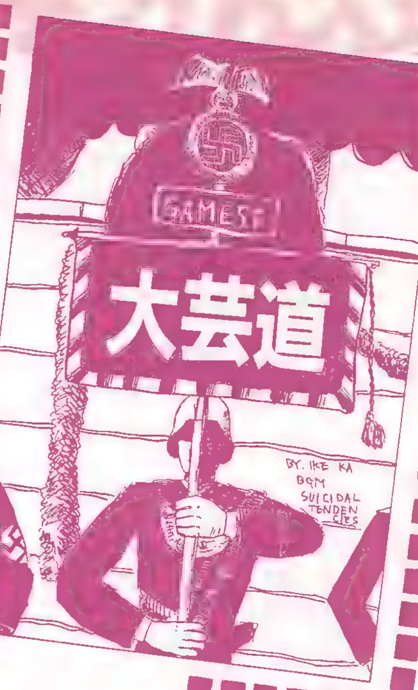


←（福岡県 マルベニの方どーもでした。国士無双西島マジ夫君）★お奉行サンドラ。



←（神奈川県 シンディ 袴田君）★愛って……なんだろう。

DAI 大芸道 GEIDO



（今月の題字 新潟県 池沼河太郎君）

黄金の墓[illegible]

（ガン・フロンティアより）

惑星グロリアの陽光は常に弱肉強食を叫びながら大地を突き刺している。並の人間なら帽子なしでは5分ともたない灼熱の星――。

熱砂の中に、かつては町と呼ばれていたであろう家々が取り残されている。住まうべき主もおらず、錆びた風のほかには訪れる者もないこの廃墟に残ったのは、酒場の老バーテンただ一人。そして……酒場は今、二人の客がいる。

「どこから流れて来たか知らんが、とっとと消えな。この町には死に神しか住んじゃおらんのだ」

カウンターの隅でバーボンを抱いたまま、老爺がダミ声を上げた。そのままラッパ飲みで一気に呷る。

妙な客だった。まるで老爺がいるのを知っていたかのようにぶらりと入って来ては、ずっとカードを続けている。互いに一言も口にせず、身動きすらないのだ。己の中に何かが充ちるのを待っているようにも見受けられた。酔いのせいもあって、どれをとっても老爺には気に入らなかった。

〝一発喰らわせてやるか〟

ピンを握り締め、ふらつく足取りで立ち上がる。

「――爺っつぁんはどうしてここに残っているんだ?」

カウンターに背を向けているほうの客が、振り向きもせずに問うた。虚を突かれた老爺の眼に一瞬反抗の色が浮かんだが、ややあって不貞腐れたように口を開いた。

「……ここはグロリア一の鉱山町じゃった。ワイルドリザードが来るまではな……。奴らのせいでこの町には今や死に神しか住んどらん。殺されて、さらわれて、残った者もみんな町を離れていきよった……。儂は70年この町で生きて来たんじゃ、離れられんのじゃ、最期を見届けねばならんのじゃ!」

一気に捲し立てると、老爺は再び座り込んでしまった。

カウンターの陰から低い嗚咽が漏れ始めたが、客たちは不動のままカードを続けていた。

……嗚咽が終わった。

声がかかった。

「――一杯貰おうか」

ショットグラスに満たされたバーボンを一息で飲み干した後の客の一言は、老爺に残っていたアルコールを一瞬にして冷や汗に変えせしめた。

「トカゲの巣はどこだ?」

「あ、あんたら、奴らと戦う気か!?……やめときな。奴らが来てから一体何人の男が挑んだことか……。一人も帰って来やせんかったんじゃぞ!……何でそこまでして黄金が欲しいんじゃ?儂にはさっぱりわからんよ……」

客たちが初めて顔を上げた。

「爺っつぁん――、黄金てのは何だか知ってるか?」

「……?」

「黄金てのは本当は人の心なんだよ。人が死んで土に還ると、そいつの心の、まっさらな部分だけが黄金に変わるんだ。だから黄金はあんなに光り輝き人を魅きつけるのさ。特に心の汚れた奴らをな……」

「俺たちは黄金が欲しいんじゃねえ。〝人の心〟は奴らに渡しちゃいけねぇんだ。この星

今月の一曲!!

いとしのミッソー

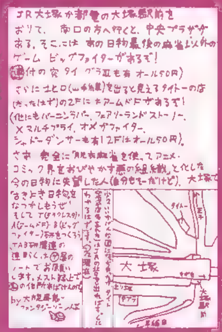
（いとしのエリーの節で）

かせいだこともある
つぶしてみてもなお
立て直す気持ちがあれば
いいのさ
俺にしてみりゃ
これが最後の残機
ダボォ レイザァ
フォートントピィドォ
くらって もっと BABY
無邪気にシューティンアイズ
ハマッて もっと BABY
素敵にデストォイコア
ツライ涙の 日が続く
ミッソー テオガン
フォースフィールド

（東京都 アカデミック伊藤君）

★おおー、心にしみるぞう。音声チップになったつもりで切々と歌いあげてしまおう!!





↑(東京都 [illegible]君)
★私に[illegible]は、レジオンのほうが好きなのである。

←([illegible] M.K.K君)
★[illegible]させるよりつぶ[illegible]

格闘ゲームについて、私も言いたいことがある!! [illegible]に、タイトーのレディマスターというゲームがあった。他社開[illegible]ムはチャイナドレスを着た中国人のねーちゃんが主人公で回転キックで敵をけたおしたりなぜかコーラでライフ回復したりするミョーなゲームで[illegible]

ではなぜ、私がこのゲームにハマッたのか?それは面クリアごとのデモでマイキャラ[illegible]ちゃんがヌギヌギして[illegible]たからにほか[illegible]たいしてセクシーでもないねーちゃんのヌギヌギにド[illegible]きしつつ燃えていたが、[illegible]3面クリアできなかった[illegible]と、ついファイルファイトのねーちゃん(?)の回転[illegible]た時をふと思い出していたゲーセンでの昼下がりであった[illegible]

★ヌギヌギといえば、ギャル[illegible]の子にあわせてヌギヌギしていたぞ。コノクイノクギヒキヌキニクイぞ。

人外魔境伝説 レゲーの魂

この間、友人とタテ画面で横スクロールのゲームの話で盛り上がっていました。その[illegible]スター」と「スティンガー」です。どちらもタテ画面スクロールのシューティングなの[illegible]ってはよくやっていました[illegible]バスターは自機がガンダムのようなロボットで、ある程[illegible]になってしまうというもので[illegible]

[illegible]しました(さらに進むと、聖[illegible]

ステインガーのほうは、ノ[illegible]という武器(いわゆるボンバ[illegible]

[illegible]が面白かったのを覚えています。

ちなみに、この2作、89年9月号のゲーメストの大阪AMショー特集に写真がのって[illegible]クナートのところです。

★バスターを出してたのは今[illegible]会社、スティンガーはセイブ電子ことセイブ開発です。画面見せたいけど資料がない(…)(別冊に期待してくれ)

都会と違って、レゲーが無造作にほいほい入れ替わるのが田舎のいい所(ニューゲームはさっぱりだが…)。そんなわけで今回は福岡の名所、「スーパーコメット」をご紹介。福岡市天神から西鉄電車で数分、西鉄大橋駅西口から100メートルほどの所にあり、往年の名機が揃っていて1カ月そこらじゃ飽きません。

まず、ちょっとタイムスリップ気分を味わいたい人にはミサイルコマンド、ドンキーコング、旧ラリーX、ゼビウス、ペンゴ、エキサイティングサッカー、フリッキー、ミスターバイキング、忍者君、空手道、テラクレスタ、ロードファイター、ピットフォールII、スパルタンX、アッポ[illegible]

往年の名機に酔いしれたいという人にはアップダウン、フラワー、エンパイアシティ、忍者プリンセス、怒、ヘビーメタル、[illegible]ルディア、エグゼド、スターフォース、タイガーヘリ、ガンスモーク、イー・アルカンフー、強行突破、妖獣伝など。

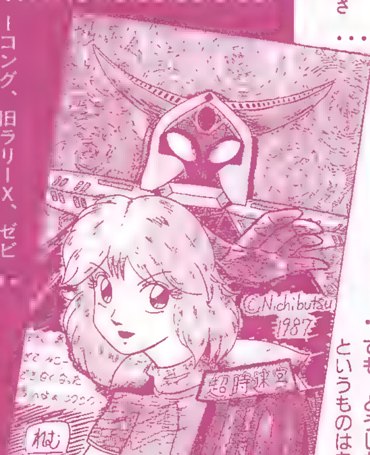
ちょっとなつかしいくらいがいいんだという人にはラスタンサーガ、虎への道、[illegible]境戦士、テラフォース、忍、奇々怪界、ソニックブーム、××ミッション、A-JAX、モンスターランドなど。

はっきり言ってオレはマニアだぜという人にはカロリーくん、Drトッペル、オールポインツプリティ[illegible]、プラステロイド、子連れ狼、歌舞伎Z、武田信玄、サイオニクスオスカー、[illegible]トナイト、レジオン、ラストデュエルなど(1月15日現在)。

特筆すべきはゲーム界の3大・和風怪作が揃っていること、3つとも存在するのは日本でもおそらくここだけでは?[illegible]ど10〜30円プレイ、500円もあれば1日あそべるでしょう。福岡にご用の際はぜひ寄っていってください。

(福岡県 REM君)

★[illegible]したいぞ。これ以上の店というのは、もうほとんど存在しないのでは?90年8月号でもちょこっと紹介したけど、ラインナップの強烈さにあらためて紹介しちゃった。



↑(福岡県 REM君)
★2人同時プレイの片方のパイロットが女性でした。ダン〇インか…。



↑(ふたたびキャンパスノートの表紙ウラさっかばす君)★ご一緒に〜はい。

を拓いた連中の魂を奴らに弄ばれてたまるかよ!」

客たちの言葉が胸に深く喰い入った。言葉を失い、俯いたまま立ち尽くす老爺に、静かに言葉が掛けられた。

「トカゲの巣はどこだ?」

「……東の山を2つ3つ越えれば、もう奴らの縄張りじゃよ……本当に行くのか?」

革袋をカウンターに放り投げ、出て行かんとする客たちの背に、老爺が声を掛けた。

「名前を聞いとこうか」

「――ジェイとケネディ。帰ってきたらまたここで飲ませてもらうぜ、爺っつあん!」

振り向いて笑みを残し、二人が歩み去って行く。その笑みを見た瞬間、老爺は思い出した。――かつてはすべての男が持っていた笑み。大義のために命をも捨てられる者だけが持つ、あの笑みだった。

「帰ってきたらまた飲ませてもらう――か……!?」

革袋を手にとり、その重さに驚いた老爺が口を開く。中身はすべて金貨だった。どう少なく見積もっても、200枚は下らないだろう。

「お、おいこりゃあ――」

バーボンのビンをつかんだまま、慌てて外に駆け出た老爺が見たものは、乾いた空に伸びて行く二筋の飛行機雲と、ジェットの轟音だけだった。

「ジェイとケネディか――、あんな風に笑える男がまだ残っておったとはな……」

老爺は口の端で呟くと、最後の一口を流し込んだ。

飛行機雲が山並みに消えた。

(神奈川県 CYC君)

★命がいらないわけじゃない。でも、どうしたって守りたいというものはあると思うのだ。

CONTENTS

ストII人気爆発!!と同時にストリートファイターネタで初登場を飾った「ゲーセンおわらえ」が唐突に終了!!

あきらかに、またひとつ、時代が変わろうとしている…。

〔469P.〕左上イラスト…この人絵柄はかわいーんだけど、「ボツるなっ!!」とか担当者を恐迫してくる（マジでこわい）んだよねー。あまり小心なライターをおびやかさないように……。

〔470P.〕右『おいおいなんじゃい…』…ゲームにエンディングらしいエンディングをつけたのはおそらくナムコがはじめてだったろうし、そのほとんどは英文だったがファンは「そういうもの」と納得していた。そして源平討魔伝ではじめて日本語のエンディングメッセージを流し（まあ、空手道とかもありますが）ゲーマーを感動させたのもナムコだった…。

〔471P.〕下『ゲンコーあわてて間に合わせ…』…ISLAND は「いきなり・至高の・乱痴気騒ぎ・あんたもなかなかでかぶつね」…。

〔474P.〕…大芸道タイトルイラスト…『ガレキニハナヲサカセタイ』…これ、ひねりがききすぎてんですけど、すごいよこいつは。忍者ウォリアーズをここまでシブく料理した人はいなかった（断言）。投稿者は（岡山県 耳）←本人の希望により君づけなし。

ミスでペンネームをのせ忘れて、フォローもなしのままでした。ごめん。

左下『キャプション桃郎』イラストのキャプシブンは、全作業が終わってからトランス状態で書くのでけっこーついていてこれない人もいるかも？ 月によって好調不調があるよーだ（よーだじゃねえ）。

〔475P.〕『閻魔大国』…たしかにタイトルもヘンなのばかりだな。マジメな評論コーナーのはずが、カルトゲーム談議に花が咲くのは担当者の性格かはたまた投稿者の業か。

1991／6月号　G　91年4月30日発売

宇宙は本当に無限なのか？
俺には境界線が見えたぜ!



NO.58

編集部員のライフスタイルをマンキツしよう

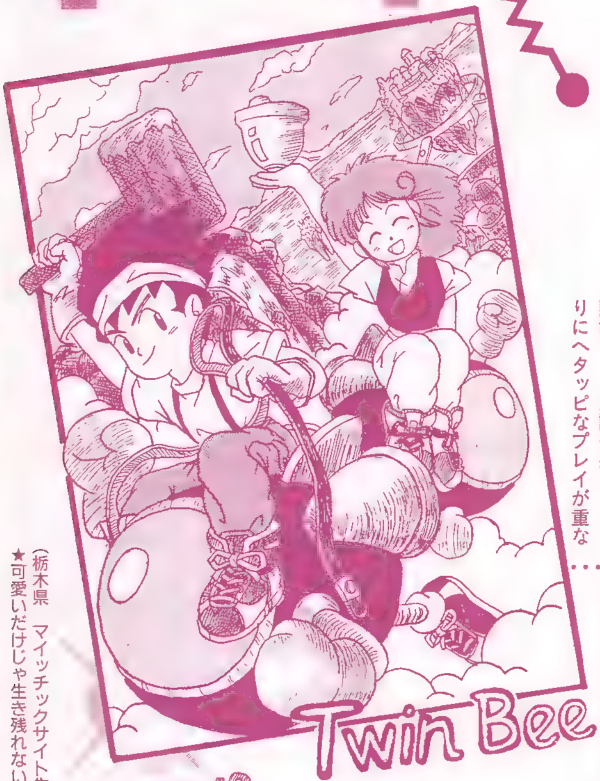
神田サバイバルマップ



①50円ゲーセン。筐体がジャレコ製なので通称ジャレコ。
②ホットポット…スパゲティのダブルは魅力的だが、注文しても1時間待たされる…。
③三菱銀行神田橋支店。ライターのほとんどが口座を持つ。
④ゲーセン「ピッキーズ」。金曜にはレゲーを入荷する。
⑤近くのニコマートは仕入れが悪いので、泊まりのときはこのデイリーマートまで来る。
⑥北京トマト…ラーメン250円。
⑦(ゲ)屋の店員がよく昼食に使う立ち食いソバ屋。
⑧らーめん花の華。朝までやってるので徹夜のとき心づよい。花の華つけめんがお薦め。
⑨四川菜館…打ち上げのときお世話になる。2Fは雀荘。
⑩オカベカラー…取材したフィルムを1時間プリントに出す。閉店が早いのが難点。
⑪うちあわせによく使われる喫茶店、パウリスタ。
⑫ビールの買い出し用の酒屋。
⑬ニコマート。お得意様度No.1。店員の態度が悪い。
⑭あの有名な山川出版社。受験生は足を向けて寝られない。
⑮らーめん猿屋。路上の雀荘が若葉、朱騎、王様、花紋と格が上がっていくのが笑える。
⑯ごはん亭。からあげ弁当が一世をフービしたが、値上げしてからは人気が急落下。
⑰安売り店サンリード。給料日には気が大きくなったライターが衝動買いしていく姿が。
⑱「本屋」という名前の酒屋。
⑲藤吉ビル…新声社営業部。現在冷房故障中で焦熱地獄。
⑳日ーレストランオリエンタル。空気がアブラくさい。
㉑ここのパン屋もたまに使う。
㉒スーパーカエデ。ニコマートができる前はよくお世話に。
㉓とんかつかっぽう洞門。夜食に、忘年会にとやたらお世話になる。角煮定食がグー。
㉔ここの弁当屋さんはひそかにうまいらしい。
㉕洋風居酒屋チムニー。なんか飲んでばかりいるような…。
㉖高いパン屋。通り道なので、たまに買ってくる人がいる。
㉗地下の焼肉屋…泊まり続きのとき、スタミナを補給する。
㉘かつ進。(栗)がよくかつ丼弁当を買いにいく。ちなみにこの近くに「本家より大きくて豪華なニセ柴田ビル」がある。
㉙創刊号で紹介された「めん坊」。カニミソラーメンにはカニが丸ごと入っていて、食べるのに時間が倍かかるぞ。
㉚この中華料理屋の2、3Fでよく麻雀をしていたが…。
㉛一度行ってみたいバニーガールパブ「エアーライン」。
㉜神田駅前郵便局。
㉝神田味の関所、支那そばのマルタカ。超徹夜の友。トロリとしたチャーシューに細麺。
㉞よく賭けのベットに使われる回転ずし。「うーし八木君、すし2千円ぶんね!!」
㉟昔このへんに100円バーガーがあったのだが…。
㊱なぜか入口の中に自動車がでーんと置いてあるゲームセンター。通称「車のゲーセン」。
㊲カレーの王様…取材の連中が帰りに買いこんでくる。
㊳かめや…立ち食いの域を超えた本物の味!!揚げたての天ぷら、ゆでたてのソバは絶対一度は食すべし。夏はせいろが王道だ。編集部イチオシ。
㊴メーカー取材のおみやげにはここのおせんべいが定番。
㊵神田外語学院。若者多し。
㊶ルノアール。長いうちあわせにはここしかない。
㊷安売り店「蔵王」。ダイエットを試みるライターが、万歩計を買ったりする。
㊸養老の瀧。ひそかに昼やってる牛丼がうまい!!
㊹すし屋「京樽」。休みでも開いてるえらい店。ウニトロ丼でパワーをつけよう。
㊺一見普通の飲み屋だが、トドやらかんが一るやらアヤシゲなものを食わしてくれる。
㊻今日のお昼ごはんはここのような丼だった。
㊼ゲームファンタジア神田店。ピンボールランクやや高し。
㊽このへんのパチスロでおたやんや山河氏がよく稼いでた。
㊾お好み焼きの店「みつばち」。だーめすとの打ち上げをした。
㊿ここの飲み屋で古葉君20歳おめでとーまつりをやった。やたらと天井が低い。
(51)ラーメン天龍。朝までやってるのはいいが、割高。五目ヤキソバを試してみよう。
(52)ジャック&ベティ神田、通称ガード下。ライター行きつけの店。電車が通るたびに画面が変わる。
(53)最近できたゲーセン「WAVE」。2Fにレゲー多し。
(54)万世&万世ラーメン。チャーハン、パーコーメンがグー。
(55)夜中までやってるすし屋。
(56)コージーコーナー。シュークリームはおみやげに最適。
(57)絶対開いてる吉野家。いわゆる「最後の手段」。（栗）

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!
君はゲームにロマンはあるか



NO.13

★可愛いだけじゃ生き残れない。
(栃木県　マイッチックサイト先生㊫)

おもしろさを殺してしまうよ 勉強の復習みたいにゲームやるなんて！

あの時、僕は「リブルラブルやりたい」と思った。リブラブはこの辺りではSデパートの屋上にあるだけだ。当時12歳の僕はまじめであった。そして、その頃学校には必殺の「ゲーセンはいけません」令があった。当時の純粋な僕はゲームをやりたくても教師に補導されるのがいやなため、ゲーセンは比較的控えていたのだ。まあ、今考えてみるとなんてガキだったんだと思えるようなことだけどね。

ところで前述のSデパートは屋上にゲーセンがあるため、補導が少なく、安心してゲームができた。また、オール50円であったので、まさにお子様ゲーマーのたまり場そのもの。新作ゲームはまず入らない場所でもあった(今もそう)。そんな所へ行ったのだ。

さっそくリブラブのプレイ開始！　だが調子悪い。あまりにヘタッピなプレイが重なり、やる気をなくしてしまって今日はもうやめたっと…ふと隣を見るとなんと！　こんなゲーセンに新作が！　初めてなのでびびってしまった。だが画面を見てもっとびびった！　な、なんだこの神秘的なゲームは！

コインを入れた。

「うわあ」

これが僕の第一声であった。

「な、なんてきれいなゲームだ。そしてこのすばらしいBGM！」

本当に当時の僕には新鮮で衝撃的だった。とにかく神秘的。デモ画面なんかの見せかけでなく、ゲーム性としての神秘。最高だ。

たとえ最後まで行かなくても、そしてヘタでも、やりこまなくても、必ず終わった後は「良かった」と思える…何かがある。エンディングが目的でもない。クリアやハイスコアが目的でもない。プレイすること自体に「酔える」…何かだ。

これがゲーム性というものであろうか。そうなのだ。最近どーも「ものたりない」と思える作品は、確かにグラフィックはいいし音楽もいい。そしてキャラも演出もいいのだが、結局はパターンにしたり、または同じことのくり返しであったりして1回1回のプレイに「酔えない」のだ。

例えばこういうことだ。あるゲームをやり始めたとする。そしておもしろくってハマると何回もやるようになる。そのうちだいぶ慣れてきて先のほうまでいけるようになる。すると初めのほうの1面2面などは毎回同じことをくり返してるような気がして「いらねー」と思ったり、あるいは「うっとーしー」と思うことがある。

そうなのだ。回数を重ねればうまくなり、確かにおもしろいのだが、初めのほうがあきてきてしまう。これが「マンネリ」っぽく感じる理由なのかもしれない。僕はそんな気がする。

別に毎回ランダムにしろとか言ってるわけじゃあない。そういうものを超えた「何か」をメーカー各社から提示してほしい。

とても個人的な意見で、これは僕のゲームのとらえ方の勘違いだったのかもしれない。だが最後にある話をしよう。

僕の通ってるゲーセンにフェリオスが入荷されてきた。みんながおもしろがってやり始めた所へ常連の彼も来た。そして彼もプレイした。するといきなりオールクリア。なんでかと聞くとロケテストでやってきたらしい。

彼いわく「今のゲームはほとんどパターンゲームだ。だから俺は人のプレイを見まくってる。ロケに行ってもやりこむわけじゃない。ただずっとやりこんでる人たちの後ろで見てて、完璧にパターン暗記する。それからおさらいの意味でやる。これが今のゲームのやり方だ」だって。確かに一番経済的な方法だ。

だが僕は言いたい。それではゲームはいわば「大暗記大会」だ。まるで学校のテストを受けるようだ。そうじゃあない。プレイ自体に酔えてこそGAMEだ。そんな人のエンディングまでのプレイを何回見たって…「うまく」はなっても「おもしろく」ないっ！　勉強の復習みたいにゲームやる人なんていやだ。

誰だって自分がこれからやろうと思うゲームのエンディングをいきなり見せられちゃったらいやでしょ。だから前に言ったように、エンディングやクリア目的もけっこうだが、それ以上に1回1回のプレイに酔えるようなゲーム作りをしてもらいたいのだ。むずかしいことかもしれんが、今の「マニア問題」や「同じようなゲームばかり問題」を解決するにはゲーム自体を「良く」するしかない。そうすれば誰がいつやろうとゲームが「おもしろい」そして「あきない」「インカムのびる」の3拍子だ。

ほんとは「エグゼド・エグゼス」について書こうと思ったのにでも言いたいこと言いまくってすっきりした。さあて、これからゲーセン行くか(入試まであと15日…)。

(群馬県　さすらいのあっちょんぶりけ君)

がぶりより ゲーマー人生





(神奈川県　ＦＺ評論委員会会長君)
★父よ…あなたは強かった。

わが鋼鉄の鷹について語ろう

☆メタルホークは、幸薄いゲームだったように思う。操作が一般に受け入れられなかったのか、早々とウイニングランにかわっていった。初めてその3D表現を見てショックを受け、そこそこやりこんでいた私だったが、筐体が消えていくと同時にやらなくなっていった。

1年近くメタルホークを休んでいた私は、90年の2月頃から再び戦闘を再開したのだが、これにはあるキッカケがあった。

会社帰りにゲーセンに寄った時、ふとメタルホークが目に入り、プレイしようと近づいてみると、そこには先客がいたのだ。大学生らしい2人の学生が、友人の店員に入れまくってもらったクレジットで台をずっと占有していた。

ムカつきながら彼らのプレイを見ていたのだが、しかしその下手なことといったら…。私は無性に悲しかった。第一全然説明書も見ないで。

こんな人に「つまんねーゲーム」とか評価されたらメタルホークの立場がなさすぎる！　と思った。

この日から、私の1コインクリアへの挑戦が開始された。

…ちなみに、嵐が過ぎたあと彼らが残していった十数クレジットは、一緒に見ていた知らない高校生と半分ずついただきました（笑）。

90年4月13日の金曜日は、私にとって忘れられない日だ。メタルホーク初クリアの日。はっきりいって涙が出た。会社の友人がいたのだが、一緒になって喜んでくれた。壁はたくさんあった。台地の戦闘でのタイムアップ。航空基地での大量のヘリ。私にとって文字通り地獄の最終面。何度辛酸をなめさせられたことか。

しかし、まだ挑戦が終わったわけではない。ノーミス、ハイスコア更新を目標にまだまだ続けるつもりだ。メタルホークが手足のように操れるようになるまで。それまで、我が愛機として飛びつづけてほしい。

(神奈川県　HTP-CON君)

★少し前の手紙だけど、なかなかいい内容なのでご紹介。作ってる人も楽しんでもらおうと頑張ってるはずだ、と考えるとまたやる気も出るよな。

そしてゲーマーの日々は過ぎゆく

☆惚れた〜っ!!　ダークシールのアレンジ、「The sword of delight」、も一心底惚れたっ！　「サイトロンGM年鑑'90」、早速買ってテスト前というのに聴きまくってます。期せずしてKIWCHさん、葛生千夏さん、DECOサウンドの虜となってしまいました。う〜ん、これからはDECOの時代か？

G-LOCのアレンジにライブ版入れたのは正解と思いました。エアバスターのアレンジ、こいつも気に入った。透きと一るような青空が脳裡を駆け抜けてゆくってカンジがたまりませんねー。実は僕はジャレコの曲を聴くのははじめてで、どうもイイイメージを持ってなかったけど、ロッドランドを聴いて前言撤回、心がなごんだもんね。そしてNAM。渋い〜〜!!　ひたすら渋い。男だ。こいつは男子本壊の曲だ。

しかし、こーやって聴いていると、いつの間にかいろんなことが頭の中に浮かんでくるね。

なかなか2面を越えられなかったファイナルファイト、シューティングド下手の僕が自力で頑張った空牙。キャメルトライのタイムを友人と競走したなぁ。ゲーム仲間でお金を出しあって、ビデオ屋でNEO-GEO借りてきて1泊2日の徹夜プレイやったなぁ。「空中戦」を聴くたびに、友人と先輩の充血した眼を思い出します。

…こんな時代も、けっこう近くにあったんだよね。あの場所、あのとき、あの画面が〝電子音〟を聴くだけで心の中から引き出せる。

――ここに「GM年鑑」の真の価値があるんでしょうね。今年も、そんな時代であってほしいです。

よもやま話…空牙のボイス「テイクオフ！」が「ギーガー!!」、「ゴーフォーザキル」が「ベイベ、これで決めろ！」としか聴こえませんですハイ。

(奈良県　鷹城ひとし君)

★そうだよなー、やっぱおんまいへいそわかだよなー。私は自信を持って「GMが好きだ!!」と言い切れます。

ファイターⅡのギャラリーです

☆先日、某ゲームセンターに「ストリートファイターII」がもうあった。混んでる、混んでる。1回やるのに15分ぐらいの待ちだし、いざ自分の番になるとギャラリーがズラリズラリ。他人のプレイを1時間ぐらいながめてたけど、見てて飽きないゾ。本当に、すごいゲームだと思う。

さて、見てて気づいたことが2つばかり。

傍目八目(おかめはちもく)って奴だろうけど、皆さん戦いの呼吸がうまくつかめてない!!　ほとんどの人が大技の出し方をさすがに知ってたが、8割方技をはずされている！　いきなり距離おいて波動拳ぶっぱなしたりとか、なんか敵が技受けにきて倒されてくれる、と勘違いしてるような…。相手が着地する瞬間をねらって撃つとか、有効打になるようにしてもらいたいものですな。

もうひとつ、あと一歩まで追い込んで、大技キメようとして負ける人。これは悲しすぎる。気を抜くんじゃない、全力でトドメをさすんだぁウキーッとつい思ってしまう。なぜキメようとするんだ、英雄になりたいのかぁ貴様ぁ!?

この2つの点を改める楽な方法が存在する。他人のプレイをよーく見るべし。とにかく格闘ゲームに必要なのは、「技のキレ」と「執念」だと思う。攻撃の呼吸も集中力も、他人のやってるのを眺めてればなんとなくわかってくる。そんなの恥だわっ!!　という奴、ためしに10人くらいのを見たあとでプレイしてみろぉ。どうだ、ちっとは強くなってるだろぉ。だろぉ？

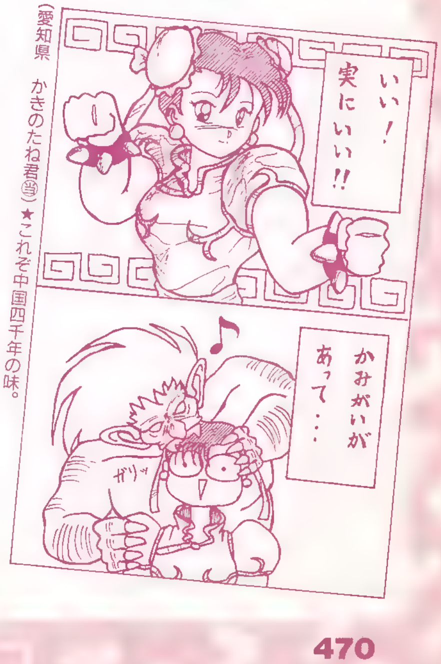
(京都府　みすれる・れんれん君)

★おおっ、なんだこの師匠のようなものの言い方はっ!?　しかし試す価値はありそうだ。

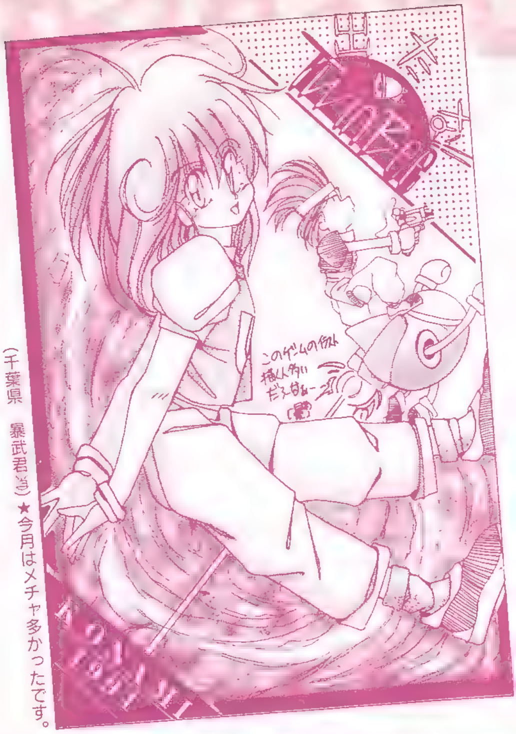
AOUのカプコンブースで面白いことがありました。編集部の方々が見守る中、カプコンの方5〜6人が

おいおいなんじゃいあのドラゴンセイバーのエピローグは！いんぐりっしゅじゃ何のことやら全ー然わからんぞい！ＦＦやワルキューレのエンディングが見た人に感銘を与えたのは、きっちり日本語で物語が完結させられてるからだと思う。全国の俺様以下少数の毛が３本足りないゲーマーのためにも、日本語で「どっとはらい」してもらいたいと思うぞ！

(山口県　玩具安全マーク君)



(愛知県　かきのたね君) ★これぞ中国四千年の味。

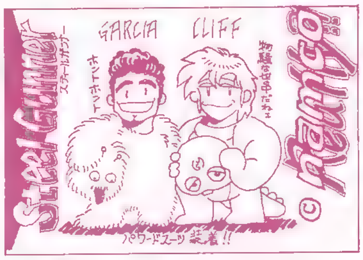


(千葉県　暴武君⑲)★今月はメチャ多かったです。



(神奈川県　いきなりベータマックス!!SHーN君⑲)★こ、腰がくだけた…。

ストリートファイターIIのクリア大会をやっていたのです。
　結局ショーでエンディングを見せてもらうことになりましたが、意外だったのはメーカーの方が結構ゲームがうまいということでした。今までいろんな所で社員の人はゲームがうまくないというイメージを植えつけられていたので(ひょっとしたら開発者の人だったのかもしれませんが)。
(熊本県　土谷竜一君)
★あれはみんなファイターIIの開発陣だったそうで。



(山形県　笑面龍君)
★俺たちがきたからにゃ〜もう大騒動。

A OUショーへ行ったが、継続プレイがひどく目についた。特にストリートファイターIIで最終ボスに30分以上ハマっていたり、2人同時プレイにして1人で技の練習をしている人がいたのには思わず閉口してしまった。
　後ろに並んでいる人は見たくて見ているのではなく、やりたいが空かないのでしかたなく見ているということをわかってほしい。
(埼玉県　千　利Q君)
★今回のアイランドは、期せずしてギャラリー関係のお手紙が多くなってしまった。お互い相反する意見も載ってるけど、ひとつ読んでそれぞれが考えてみてください。

いくぞ!! 感想てんこ盛り

☆SNK特集を読んでいて、4、5年前に友達と一緒に怒をやってたことを思い出した。私にとって、あの頃が一番SNKのゲームに内容的にもハマり方にもパワーがあったと思える。そんな私の想いとうらはらに、友人は私の放った手榴弾で死んだことをいまだに恨んでいる(怒のことはいまでも禁句)。
(石川県　川口浩探検隊員君)
★助け合うより殺しちゃえってか。

S NKって「新日本企画」から由来してたんだね。友人Oは「シャイなねーちゃんかわいーのう」の略だとゆーとったが…。彼によると、SHARPは「スーパー・ハードアダルトロールプレイング」の略だそーな…。
(岡山県　基板欲しい友人S君)
★んなわけないっしょ!! GAMESTは「ゲンコーあわてて間に合わせえらいしんどいタイミング」ですか(すんなり出てくるのが情けない)。

明 かりをつけましょ　ボンボネラ…。
私はギガビットをオクトアーマーで倒しました。
(岐阜県　もりこん君)
★ノーマルよりつらいのでは。

ネ ーミングの文字をもっと多く!　というGUU氏の意見に同感です。「TAKORAN」と入れようとしても3文字では「TAK」で限界、いつのまにか「TAK」で定着してしまっています。せめて「TAKO」だと元ネタがわかるのですが…。それに同じネームの人がいるし、ゲームによっては最初から同じネームが入ってるし(多分、スタッフの名前だろうと思う)。
　せめて8文字はほしい。
(山口県　たこらん君)

(千葉県　亜綺紀君)★2P同時だとお姫様用にお菓子のボーナスポイントが出るんだわさ。



4 月号アイランドで「他人を不愉快にさせるのはー絶対やめろ!」って命令形で言われてしまいましたが、なんか達人ボムをハナアナに10コつめこまれて爆発させられたぐらいのショックを受けちゃったみたいな、トホ。軽いパロディでも見る人によっては理念攻撃以外の何ものでもねーってことですか。
　全国多数のガイファンのみなさま、ごめんなさいっ!　以前FFのつまんねー小説のせていただいた者ですが、くう〜まさか私の所業で他人様を不愉快にさせてしまうとわ。なんて罪深いんだぁ――っ。
だ・け・ど・
ガイもハガーも超好きなのです。私は。
(長崎県　平伏・ワイドカンダタ君)
★彼もあぁ言ってることだし、ここはひとつおおらかにうけとめてやってはくれまいか。

悪意なき追求

つっこみ三昧

6本。

(全国の5本の指に入り切らない皆様)
←そういうことだったのか…!!

天下を夢見た男たちの物語…。
「パステルユーミのペンダントの形!!」
「こざかしい!!チューリップであろうが!!」
「…できる!!」　〝殿様の野望〟より。
(青森県　OZ君)
←男の世界だ!!

RYUの髪は、前作では赤かったような。
(北海道　まもるん君)
←誰にだって、過去はあるんだ。

出たな!ツインビーの感想
「シナモン博士はどーした!」
(愛知県　ギーガー早瀬民太郎君)
←じーさんのほうがよかった?

リーグボウリングの背景におる娘は、どーしても某NHKのナデ◌アにしか見えませんが…
(大分県　BAAN & B'CO., LTD君)
←君の心にやましさがあるのではないか?

「ガンフロンティア」の続編登場!!
「ガンボランティア」…だめですね。
(栃木県　池大善君)
←臓器提供ゲームですか。

ブラッドブラザース　略してブラブラ
スノーブラザース　略してノーブラ
(大阪府　あしももんが君)
←必殺無頼還　略して　ひさブラ
ブラックパンサー　略してブラパン
ならず者戦闘部隊ブラッディーウルフ　略して　ならブラ

1991.6

燃えよ青春っ!



(岡山県　だら君)

■■■■■■■■■■

家の近くのスーパー「ニチイ」が、店をたたんで大阪へ帰ってしまうそうだ。スーパーといっても最上階の50円のゲーセンだけ盛り上がってるのだが、なんでも閉店の理由が他の商品が売れないからだそうで。すぐ近くにあるイトーヨーカドーに、「ニチイがつぶれるのはお前のせーだ!!」という投書が誰からかあったらしい…。

(静岡県　ハチレモの会長さん)



(広島県　むろさ君)
★ボデコニアンにかける情けはない!!

さらば愛しのゲームセンター

☆先日、とうとう阪急門戸厄神駅前のゲーセン、〝ゲーム屋さん〟が閉店してしまった。

何日か前から100円2~5ゲームのサービスをしていたのは閉店大売り出しだったのだ。全然気づかなかった。

今日、たまたま通りかかったからよかったものの、そうでなかったら、私の知らないうちになくなっていたはずだ。

顔なじみの店員、三好さんは別の所に行くらしい。跡地の予定はなし。本社の都合だということだが、詳しいことはわからない。

この日は常連の知り合いと写真をとったり握手をしたり…そういえば、三好さんは黒い背広を着ていた。閉店するお店に弔意を示す、というところか…。残念ながら、あまり時間がなかったので別れの言葉を交わすと、すぐ帰ってしまった。

ひとつのお店を失うことがこんなにもつらいことだとは思っていなかった。いや、この店には特別なものが確かにあった。

三好さんをはじめとして、○君、その他のマニアの人たちとの交流。ダラIIなんかはほとんどここで解いたはずだ。初めて来たのは2年前。高校入試前の夏休み、日に一度ドラゴンブリードをやって帰っていた。

三好さんによると、ちょっと前までは不良っぽい輩もいたらしい。

しかし、そういう人たちは、三好さんひとりの努力で追い払った、と店の常連さんたちは口をそろえる。

そのほかの面でも、店の改善に努力を続け成果が現れていた。台の数を減らしたりしてスペースにゆとりをもたせたり、設定を下げまくったり…。休みはほとんどとらなかった。自分の情熱のすべてを注いでいるようにも私には思えた。この店を失って一番つらいのは彼にまちがいあるまい。

ゲーメストに閉店の悲しみを投稿していた人たちの気持ちが、こんなことになって初めてわかったような気がした。

(兵庫県　杉瀬　笙君)

★一度も会ったことはないけれど三好さんの人柄がよく伝わってきた。私たちからも〝三好さん、これからもがんばって!〟と声援を送ります。

ほとんど実録!? 浪人ゲーマー受験大攻略!!

☆**4月**　来年の必勝を決意し予備校通いを始める。だがちょっと待て!都会の大手予備校はたいてい駅前にあるのだ。と、いうことは…。あッ!ここにもゲーセン見っけ!(喜)

5・6月　AOUショー出品作が続々とゲーセンに出現!!これを見逃す手はないぜ!とばかり、講義終了後ゲーセンへ駆け込む。愚かな一般人共は自習室なんぞにこもっておるが、まだまだ余裕はあるさ。さ~て今日は何をしよう・か・なっと。

7・8月　この頃になると軟派な奴らはピッチを上げて勉強し始める。しかし、俺は硬派だ、そんなことには動じない。多少の遅れは気合弾の2・3発も喰らわしてやれば何のことはない。軽くあしらってやろう。

9・10・11月　この頃まで0速パターン(笑)できた君!あんたは偉い。もはや春から1速2速で勉強してきた奴らよりはるかに君の(志望校)ランクは落ちているはず。しかし、この辺りから両親の打ち返しには気をつけたほうがいいだろう。

12月　さて、そろそろ本腰を入れるとするか。なーにゲームで鍛えた俺様の発達した頭脳には様々な攻略パターンがインプットされているのだ。受験問題などパズルゲームを解くようにスイスイと…。しまった、俺はパズルは苦手だったんだ…(汗)。

1月　もはや人事は尽くした(本当か?)、あとは天命を待つのみ。ところでそろそろAMショー期待の新作が入荷するハズ…。いっちょやるかい!(笑)事じゃねえっての。

2月　いよいよ敵試験場要塞に単身乗り込むぞッ。装備は万全か。鬼のような敵の攻撃をかわし、マークを塗り込めえ~ッ!(ほとんど気合抜け)。もちろんマップ攻略は完璧!試験場の周りのゲーセンの数からレゲーの機種まで、当然ランク設定その他もすでにチェックOK(しかし、電車、バスのダイヤはチェックもれ)。

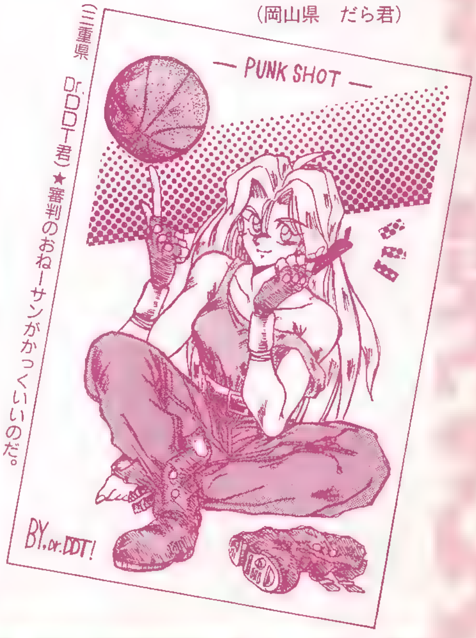
2・3月　続々返ってくる合否通知!もはや涙で何も見えやしない…。しかし、これですべてが終わった訳ではない。そう「人間の欲望がある限り、受験戦争は復活する」(笑)

この言葉を胸に刻み込んだら、さあ、2周目に突入だ!!さらに激しく想像を絶する世界が君を待っている!熱いハートで立ち向かえ!(笑)

P.S.　こうなってしまってはまずハマります。気をつけましょう。

(大阪府　〝祝!それでも合格〟WATS君)

★健闘を祈る。



(三重県　Dr.DDT君)★評判のおねーサンがかっくいいのだ。

徹しきれない!! 小心ゲーマー度ちぇっくっ!!

①入荷したてのゲームは、てれくさくてできない。
②麻雀ゲームなんて夢の中でしかできない。
③コインを飲み込まれ、そのまま帰ったことが2度以上ある。
④ゲーメストのTシャツを持っていても、ゲームセンターには着ていけない。
⑤たとえ年下でも、「そこどいてもらえませんか」と言えない。
⑥人のプレイを見ていてその人がミスってしまうと、とてもいたたまれない。
⑦ジュースやおしぼりのサービスを受けるとなんだか悪い気がする。
⑧プレイしようとしたゲームにクレジットが入っているのを発見し、とりあえずコインを自分で入れるフリをしてしまう。
⑨それでもスタートボタンを押す瞬間「このことが将来に波紋をなげかけるのでは…」との思いが心をよぎる。
⑩アビゲイルよりギャラリーの目の方が怖い。

さて ○の数が……

0の人…ふてえ奴。
1~3…大物の素質アリアリ。
4~6…フツーの小市民ゲーマー。
7~9…ウブなんですね(ゆうゆ談)。
10の人…1度、大声でわめいてみよう。ふっきれるぞ。

(札幌市　ABC君&長野県　GUU君)

★男子たるもの、んなケツの穴の小さいことではいかんよー!(デカければいーというもんでもないが…)

こちらこだわり派



攻略法、というのは好きではない。自分であみ出したのならともかく、大方の安全地帯や楽勝パターンと呼ばれているものは他人の真似である。他人の技を参考にするのはゲームを楽しむ上で不可欠だから攻略法を否定はできないけれど、やり方を真似てゲームをとくのと、とけなくても自分のパターンで頑張っているのでは楽しみ方が全然違う、というのを考えてみてほしいのだ。

（岡山県　だら君）



（島根県　アーリア信仰ちーく君）

★地球はあんたらのもんじゃない。（エルフなら言いそうであ

ムフフな心にちょっと待った

☆私は22歳の大学生で、ビデオゲームとはブロックくずし時代からのつきあいです。

最近、麻雀ゲームなど女性のヌードをデモなどで扱ったゲームを、ゲームセンターやGAMEST誌上でも目にすることが多くなりました。中にはレーザーディスクを使ったりして、出来に感心させられるものもあります。

…しかし、結論から言いますと、女性のヌードを扱ったゲームがあること、またそれをGAMESTが掲載して助長することは、相当問題があると思うのです。何を堅いことを…と思われるかもしれませんが（私だって、この手のゲームに興味がないとは言いませんよ！　男だし…）。

ご存じのように、ビデオゲームの社会的・文化的地位はまだ十分確立されておらず、ゲームやゲームセンターに対する誤解や偏見も少なくありません。

プレイヤーやオペレーターがなんと主張したところで、「女の子のヌードが出るゲームのある所のどこが健全なんだ？」と言い返されたら、何と答えますか？　人それぞれ程度の差こそあれ、ゲームセンターに来るようになった女性が見ても決して良い印象を抱かないと思います。

GAMEST誌上でも、ビデオゲームの健全性は何度となく話題になり、ゲームの文化的・社会的地位確立のためにいろいろな努力が行われてきていると思います。が、女性のヌードを扱ったゲームを掲載しているページが、それを少なからずぶち壊してしまっているように感じてなりません。

創刊以来のGAMESTのビデオゲームに対する様々な形での貢献を私は評価していますし、これからにも期待しています。だから、この手のゲームの掲載は改めて考えてみてほしいと思います。

最後に、ゲーメストNo.3のタイトー開発部所長さんの言葉を引用しておきます。

（タイトーのイメージは？という質問に対して）

「『健全娯楽のタイトー』です。いくらヒットしそうなものであっても、少しでも悪い反響がおこりそうなゲームは出しません。女の人の服を脱がせるマージャンとか、ギャンブルに使用されそうなものとか…」

今後も、期待しています。

（神戸市　竹中喜一君）

★欲望のままじゃサルと同じだからなぁ。いかがでしょう。

一同注目!!

★と——とつですが、久々にやりますカラーイラストコンテスト!!締め切りは6月10日必着、発表は7月末日発売号なのだ。載せます!!見せます!!選ばせます!!皆さんの力作をカラーページでどーんと紹介（70点ぐらいの予定）、読者投稿でグランプリを選んでしまおうみたいな。豪華賞品、参加賞も用意されているのだ!!

●サイズ　ハガキ大～無限大。
●画材などの表現形式は自由。アーケードゲームを主題とした、個性のある作品を!!春麗やワルキューレがポンといるだけ、なんてのはツライです。
●上位入賞者には総額10万円の賞金＋記念品、採用者全員にオリジナルテレカを進呈!!
●あて先はゲーメスト編集部「キレイに刷ってね」係。

怒濤のこだわり3連弾である

☆よくいく店で、ある日突然半分ほどあったテーブル台を全部アップライト型に換えた所がありました。

「思い切ったことをするなぁ」と思うと同時に「なかなかいい雰囲気になったなぁ」とも思いました。実際、見た目にもアップライト台のほうが（誰かがプレイしているかどうかにかかわらず）良かったのです。

画面が床と平行なテーブル型だと、自然と前屈みの状態になってしまうのです。それにスピーカーが普通筐体下に取り付けてあるので音も聞こえにくくなります。もともと、テーブル型の筐体というのは喫茶店などでテーブルとしても使えるようにデザインされたもので、現在のゲームセンターではアップライト型の台のほうが適していると思うのですが…どうでしょうか？

（大阪府　司隆君）

3年ほど前までのゲームは1面も今ほどは難しくなかったし、最初のうちの難度の上がり方がゆるやかだった。そのため、死んでも対策を考えるのが簡単で、事実やるたびにうまくなれた。

やたらと評価されたファイナルファイトだが、何度やってもうまくなるような気がしない。筆者が不得意なためかとも思ったが、1コインで2面をクリアする人を見たことがない。クリアのヒントも全然見えてこないし、これではまともに取り組んで上手になろうとはとても思えない。それでもヒットしているのは、コンティニューしてでも先へ進みたいと思わせるからだろう。

1月号の「論」で石井ぜんじ氏が「石にかじりついてでもクリアしようというのが正しいマニアのあり方だ」と主張されていたが、難度の上がり方が大刻みな今のゲームこそがマニアのあり方を変えてしまったのである。

かつてのように、プレイヤーが楽しみながらテクニックを身につけられるようなゲームに戻してもらいたいものだ。

（大阪府　岡村健男君）

★ちょっと思うんだけど、そんなに今のゲームって早く終わるのかな?昔に比べて1面あたりの時間が長くなっただけで、実質的プレイ時間はあまり変わってないような…気のせいか?誰か調べてみてよ。

いつだったか忘れたけれど、NHKの「ミッドナイトジャーナル」でゲームミュージックについて放映されていました。その中の、アナウンサーの「ゲームが文化となりつつある」という言葉が印象に残りました。たしかに、ここ数年でゲームは子供から大人までが広く楽しむものとなっていて、歴史は10年と浅いながらもれっきとした文化であると思います。

しかし一方で、なぜ納得できるような批評体系が存在しないのかと思いました。映画や音楽、小説をはじめ優れた近代文化には必ずそれを評価する立場があって、そこを手がかりに万人に受け入れられていっていると思うのです。ゲーメストでそんなコーナーを設けてみませんか？

（大阪府　ESWIIKA君）

★と、いうわけで、いささかヤジウマ的ながらアイランドでいきなり批評コーナーを作ってみたのだ。51頁へGO!!

大芸道 DAI GEIDO



デイドリーム
（スプラッターハウスより）

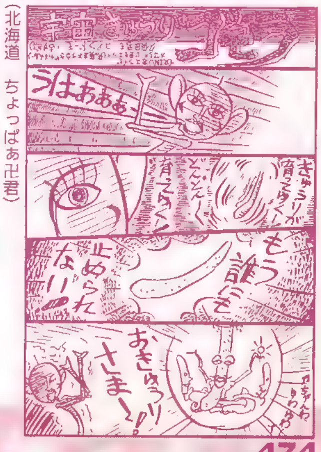
真っ赤に血で染められたナタを持っていた。
「…？　なんだこれは」
腕にまで血がこびりついている。そこには筋肉が不自然なほどの隆起を作っていた。
ハッ、と思い立ち、あたりを見回す。壁にかけられた鏡を見つけ、のぞきこんだ。
アイスホッケーのキーパーがつける無表情なマスクがこちらを見返した。息をするたびに力強く上下に動く首。ボロボロになったシャツをはち切らんばかりの、全身の筋肉。
「――うそだろう……」
その時、鏡の隅の床に倒れている女性が映った。その体は服ごとズタズタになって、血の池の上に横たわっている。
「うそだ――!!」
絶叫した。
気がつけば、暗闇の中に寝ていた。壁に汚れた窓ガラスがはめこまれただけの、殺風景な部屋にいた。ここはどこだ？　と思いながら外を見た。
なんと、自分の部屋で俺が眠っているのが見えた。仕事疲れだろう、安らかな寝息が聞こえてくるようだった。
暗い窓の向こう側でドアのノブが回り、少しずつ少しずつ、ドアが音もなく開いていく。そして強烈な殺気とともに、3m近い化け物がのそりと入ってきた。
あいつは……。驚愕で、声が出ない。イヤな記憶が蘇ってきた。豚のように吠えながら襲いかかってくる、人とも獣ともつかぬ怪物。
キュイ――ンときしるような音をたて、奴の両手から直接生えた2つのチェインソーが同時に動き出した。
「起きろ、起きるんだ!!」
壁をドンドンと叩き、眠っている自分に呼びかける。しかし、気づく気配はなかった。
奴がズダ袋をかぶった頭をこちらに向け、たしかにニヤりと笑ったのがわかった。
血しぶきが俺ののぞきこんでいる窓にまで飛んできた。
「うわ――――っ!!」
どこをどう走ったか覚えていない。この場所から逃げようと、一生懸命走り続けた。
息が切れ、立ちどまると前のほうに小さな光が見えた。
近づくにつれ、光は炎だということがわかった。黒い雲に覆われ、暗黒色をした空に巨大な火柱が立っている。
一目で、あの〈血ぬられた家〉だとわかった。炎は轟音をあげて家全体を覆い、まさに天を焦がすかのようだった。
今にも崩れ落ちようとする屋敷に、一歩、また一歩とまるで夢遊病者のように近づく姿が目に入った。
自分だった。もう1人のオレとしか言いようがなかった。
どうなってんだっ、と思いながらなおも近づこうとするそいつにしがみついた。
「死ぬ気か？早く逃げるんだ」
「離せ、中に彼女がいるんだ」
「ジェニファーは死んだんだ!!　自分で…自分で、殺したんだぞ」
自分にも言い聞かせていた。腕までを濡らした血と、床に横たわっていた女性の体……。
「わかってる、わかってるさ、だからせめて墓の中で安らかに眠らせてやるんだ」
喘ぐようにそいつは言った。
少しの沈黙のあと、そいつは目をカッと見開いて俺を見た。
「そこをどけ！」
強烈なパンチが俺の左頬に当たり、俺は地面にころがってもう1人の自分が炎の中に飛び込んでいくのを見ていた。
「ばかやろう…」
そうつぶやいた時、屋敷が轟音を上げて崩れ落ちた。
なぜ俺は、あの時1人で帰ったのだろう？　なぜ今の今まで、1人のうのうと生きているのだろう？…なぜ、さっきのアイツと同じことができなかったのだろう……？
冷や汗がシーツまでじっとりと濡らしている。首をふりながら起き上がった。今日もまた、平凡な一日が始まる。
今日は、久し振りに彼女の墓へ行こう。彼女との思い出の品々だけが葬られている。
――静かな墓地の一角にひっそりとたたずむ小さな墓――。そんなことを思いながら、家を出る。
あの夜とくらべたら、とてもなく短い一日が始まろうとしていた。
（鳥取県　木村二三男君㊂）



★うおっうおっ!!（時代はブランカ語）
（東京都　川名景清さん）



★何を求めているんだソニックブラストマン！
（北海道　$F-N君）



★もう、誰にも…。
（北海道　ちょっぱあ卍君）



★お下劣と思う心がお下劣…なのだ…多分。
（東京都　NG君）

ガイの金髪パニック！

今日もガイとコーディは仲良く2人用していた。ドカッ、バキッ。と、そこにポイズン。ズバッ！

今月の一曲

キャプション桃郎
（キャプテン翼の節で）

ちょっとあれ見な　担当通る
調子者だと　みんながグチる
変なタイトル!!
（変なタイトル!!）
きてるキャプション!!
（きてるキャプション!!）
あいつの仕業で　読者も発狂
それにつけても
あいつは何だろう？
100個書いても
いいのは1個…
いいかげんに――
しロッテグリーンガム!!
いつか見せろよ
マトモなキャプション
その時　読者は
お前についてくる
（東京都　ほおすいたん君）
★わるかったわね!!

閻魔天国

★はじめまして[illegible]レゲーの[illegible]です。「んま天」って呼んでね。呼ばねーよ。
さて、このコーナーでは新製品 or 旧製品のゲームその他をスルドく評価し、もしく[illegible]たいと思います。
皆はあのゲームをほめてる[illegible]このゲームのここを評価しておきたい、というのをビシッとアンケート葉書その他にしたためて[illegible]
今回は初めてということで[illegible]自名前 or ペンネームのあとに肩書をつけといてね。君も今日からその筋の人だ!!

ストリートファイターはスゴイ、当然のことながらスゴイ。はじめ[illegible]ねーちゃんしか使わねーのであまりスゴク見えなかったけど、割とガイルとかザンギエフも見えたりする。色にとらわれることなくヤル気が見えてよし。その中で、俺の相棒[illegible]すべ～ん(効果音)[illegible]スモウチ[illegible]ボーナスステージなんか時[illegible]は操作が一番簡単とゆーのが[illegible]まさしく梅さん[illegible]根性ガエル。またブランカと拳を使ってる人を見たことがない。[illegible]
とにかく、続編ゲームに関するグチはこのゲームにはない! ホンキに遊べるイカしたゲームだ[illegible]
[illegible](人生ベルパワー男)

ラーしてもラッドモービルと言ってしまふ。と、いうよりすでにそう呼ばれている。ゲームのほうは入荷後3日目でなんとかクリア。このゲームは珍しく何から何まで自分で攻略した。近道に気づくとあっとゆー間ですね。次はノースキップ1位をめざすぞ!!
このゲームの最大の攻略法は「ライバル以外の車に当た[illegible]とノーマルランクの違いがデカイのがちょっと…。
岩手県　[illegible]ドワードPONーS之助(ウインビーの女の子のおしりがプリティー男)

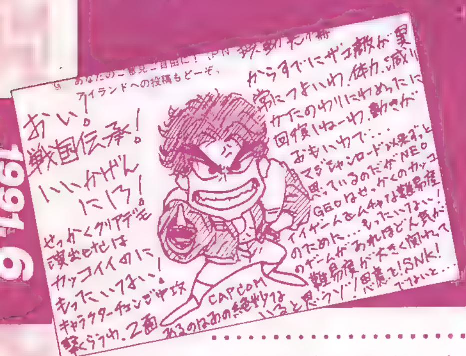
ルナークなんですがねえ[illegible]いんですが、どうもいまいちシックリくるものがないというか、ファイナルファイトのような気分にはなれませんねえ。なんとかクリアしたいんですが、敵が多すぎてどうしようもない。[illegible]
しかし笑えるシーンがけっこうある。ラリアットで走ってくるバカ野郎や、助け出し[illegible]かなか笑える。
奈良県　必殺DDT!(はやりのプロレス技)

ぼくはグラディウスIIIより、出たな!!ツインビ[illegible]いきなりスピードダウンがとれるんだもん(うあぁぁ)。
[illegible](大学生)

この前、初めて生でR-TYPEIIのエンディ[illegible]涙が出そうになった。いったい今まで自分は何をしてきたのだろうという絶望感でいっぱいになった。助け出した仲間たちと力をあわせてやっと脱出した。そう思った直後のことだったので、悲しいというよりショックのほうが大[illegible]
愛媛県　[illegible]om(打倒UMAの人)

まあ、UFOキャッチャーなんぞほとんど「か[illegible]ウルトラマン・ムーミン・ア[illegible]ぜ～ん。鬼太郎シリーズよ早く来い!! しかしタイトーのは「食い」が悪すぎる。セガを見ならえアホー。
[illegible](UFOキャッチャラー)

[illegible]評っぽくないような。ファイターIIは私も本田使ってます。他のに比べて言ってることに[illegible]ドモビールはラジカルモビール(カゲキなクルマ)の略という説が。RIIのエンディン[illegible]
ではまた来月!!



多人数だと盛り上がるぞ!!
急いで鼻で歌え!!
(難関大入試問題含む)

問1　次のゲームのVGMを鼻歌で再現せよ。
(15秒以上、各5点×10)

①テトリス
②R-TYPE
③雷電
④コラムス
⑤ゼビウス
⑥マッピー
⑦ワルキューレの伝説
⑧グラディウス
⑨ドラゴンセイバー
⑩パックマン

問2　次の曲を鼻歌で正しく再現せよ。
①達人(3面)　(4点×5)
②上海
③ブロクシード
④G-LOC
⑤XXミッション

問3　とにかく厳密かつ真剣に鼻歌で再現せよ。
(出題:東京ゲーム大　5点×6)
①ロイヤルマージャン
②クラッシュローラー
③ムーンクレスタ
④ジャンボ尾崎
⑤くにお君エンディング前の仲間の喜びの声
⑥ゼロウイング10up音

100～95点	君こそゲーメスト(どんなんだ㊥)
94～79点	東京ゲーム大学合格圏
80～59点	音楽センス抜群!!
60～44点	鼻歌を手放さず、こつこつ歌おう
45～32点	鼻歌を練習する必要がある
33～17点	耳鼻科の先生に見てもらおう
18～9点	おまえみたいなやつは、鼻歌を歌わんでも〝よし〟だ!!
8～0点	鼻を切りおとすぞ!!

(岐阜県　早く新作を出せ大旋鮫!君)
★強制されて歌うもんか、鼻歌って!?

「拙者は金髪にしか興味はないっ!」。そう、彼は実に日本人的な奴なのだ。
「…ガイ……」
「なんでござる?」
「…俺、金髪だぜ…」
コーディは顔を真っ赤にしていた。
「!? うわぁ、どうしたんでござる!?」
「今、言ったじゃないか! …金髪が好きだって」
「い、いや、だからね」
その時、背後に馬のひずめの音、ゴロゴロと転がる音、タイガーシャークの着陸音、無機質な男の声が! ガイはおそるおそるふりかえった。
「うひゃあ!」
なんとそれは呂布、ストロバヤ、風間シン、超戦士(1P)だった。オール金髪!
—呂布は言った。
「俺たちもお前が大好きだ」
「ひ、ひィ——っ」
ガイは逃げ出した。
…何日走り続けたろうか、気がつくと、ガイは暗い森の中にいた。
「やれやれ…でござる」
ガイは、ひっそりと立っている石像にもたれかかった。
「金髪は好きなんだけどな」
「そんなに俺が好きか?」
「だ、誰だ!?」
ふりかえると、石像が動き出し、緑色の肌の一つ目巨人シールダーに変わっていた。
そしてその頭には…。
「金髪!!」「金髪…(エコー)」
(埼玉県　本当はスザンヌ・ヴェガの髪が好きな高所恐怖症君)
★私はあくまで黒髪が好きである!(誰も聞いてないって)

1991／7月号　91年5月30日発売

満足したらそれまでの命！身体全体で骨を折ってみろ



《怪人登場!!》

「みなさんこんばんは、㋘編集部の助平中年、地走蟲兵衛です。一児の父になった今でも麻雀はやめられまへんな。

さて今月は、ギャルズパニックで全国のゲーマー（♂）の股間に喝を入れた、あのセイブ開発がおくる「とってもE雀」です」

（麻雀コーナーより…ちなみにギャルパニは©カネコだ）

どーいうわけか、アイランドのインクの色が青になってしまった号。はあー、やっぱりいつものアカムラサキ色のほうが落ちつくねー。このころにはストII関係の投稿が鬼のように来ており、特別に1.5ページはみだして「ストIIスクランブル」なるイラストコーナーをもうけていたりする。〔477P.〕『いっぱつ!!』これはおどろいた。メーカーさんからの投稿は創刊2号以来なのだった。ミス広報さん、その後お元気ですか？

ところで皆さん、そろそろなにかが欠けていることにお気付きですが？

なんと、1ページ目のタイトル右上にあるべき「構成・栗原桃郎　助っ人・Ⓣこと TM」が4カ月も抜け落ちているのです!!あまつさえ、91年1月号までの9カ月間、

誰も気付かなかった

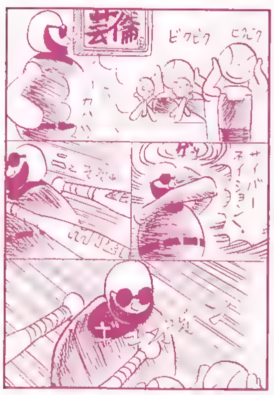
という……。はあああああ。いかにアイランドでは自分を出さぬようにしていたとはいえ、本人すら名前がなくなっていることに気付かなかったとは…。㋘の中では比較的ミスの少ないアイランドですが、その中でも一番地道かつダイナミックな大ボケでした。

〔478P.〕中『あがめおがめよ…』…あいかわらずおいしいネタを送ってきてくれる。けっこーその後のアイランドの流れ（お笑いが主）に影響与える手紙が多かったりして。

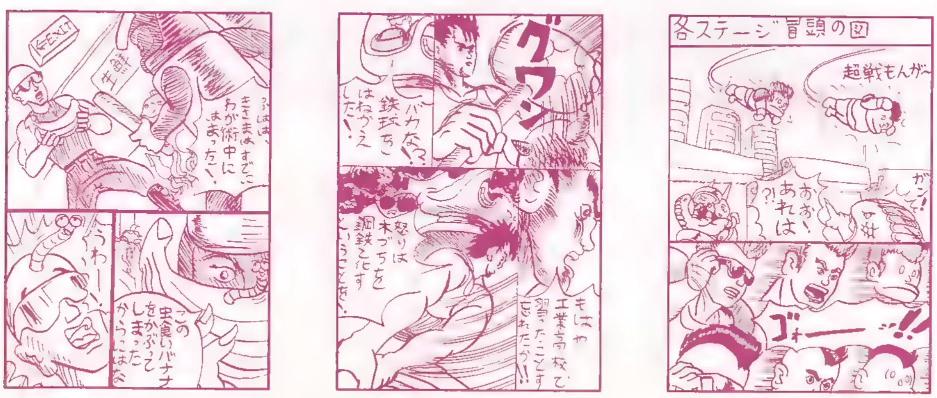
〔480P.〕左下『雑プ送別スペシャル』…『すばらしい死語やギャグの数々を教えてくれ…』なんだそりゃ。『あなたを忘れはしない』…単行本は10月下旬の予定だと。

〔482P.〕『闘士の名』メチャクチャ評判よかった話。マンガ送ってきた人までいた。感動が頂点に達したところにたこちゅーが…。『ねらってるのでは？』とかなり言われた。

〔483P.〕『仏は地獄だ　闇魔天国』…このへんの副題を考えるのがシュミという…。







ボツはいやだっ!!〈賢慮編〉

もう究極のドラマチカ

★バビヨンズ君特集。なんだろうなー。ともかく独自の世界を持つ投稿者ということでまとめて収録。彼の作風は見てのとおり、なにやらやみくもなまでに盛り上がったドラマ性をそこに勝手に持たせてしまうという。たとえれば、大粒のからし種。ガリッとかじると、強烈な刺激に涙がにじむ。必ずしも笑いには結びつかないこともあるが、このぐらいの強引さが投稿には必要ということで。

ア・イ・ラ・ン・ド

今月の

拝啓ゲーメスト読者様

なんと、ついに、メーカーからのお手紙です

★アイランドの締め切りも近いある日、編集部にメーカーのロゴが入った封筒が届きました。こ…これは!! というわけで、その全文を掲載します。言っておくけど、いわゆるやらせなんかじゃないからね。

☆拝啓　ゲーメスト読者様

私、某メーカーの広報担当者でございます。ゲーメストの創刊する少し前からこの業界で働いております。「GAME・GAMER・GAMEST」ってな触れ込みでこの雑誌が始まったんだよね。何だか懐かしいやね。

以前はゲームの開発もやっていたので、ゲームデザイナー&広報の立場から「メーカーの人たちはゲーメストを読んでいるのか?」という読者のみんなの疑問にお答えしましょう。

「メーカーの人たちはゲーメストを読んでいます」

毎月買う人もいれば社内で回覧するのに目を通す人もいます。特に自社のゲームの特集や記事が載ってる号は担当者の足取りも軽い。でも逆もあるなぁ。もし、自社のゲームがけなされてたら、社長室とかに持ってくの恐ろしいし。でもね、それはそれでしょうがねェや。みんなのストレートな意見がゲーメストの魅力だしね!

でも、読み方はみんなとちょっと違うよ。

表紙や記事の量はアーケードゲームのひとつの人気のバロメーター、自分とこのゲームが載ってるとそりゃあうれしいもんでさ、思わず買って保存版にしてしまう。

記事の紹介もうれしいけれど、ゲーメストアイランドで「僕は○○のゲームが好きだ」なんて言葉にその開発スタッフはジーンときてしまう。特に「レゲーの魂」なんかで昔、自分たちが作ったゲームが出てきたりすると、結構感慨深かったりするんだよ。

もちろん、世の中いいことばかりじゃない。「おもしろくない」「○メゲー」「操作性が悪い」という読者の声や、編集者の評価が低い、全く取り上げてもらえない、とまあいろいろあるよね。

どこのメーカーも各ゲームそれぞれに努力して作ってるわけだから、けなされるとやっぱり腹が立ってしまう。まあ低い評価を受けても別に何にも開発者たちが感じないようなゲームなら作らないほうがましかな。でもそんなゲームはあんまりないよ。各ゲームの担当者の努力と残業の結晶と言っても過言ではない!! だから、それぞれのゲームにそれぞれの思い入れがあって、かわいいものなんだよ。

とりわけ、みんなに「つまんない」って言われるのが一番つらいけど…。でもさっき書いたみたいに怒ってばかりじゃないよ。なぜ、そんなことを言われるのか、どうすればもっとみんなが楽しめるゲームになるのか、半年先、1年先の市場では、どんなゲームがみんなに喜ばれるのか、どのメーカーも常に考え、時には反省しながらみんなゲームを作ってるんだと思うよ。

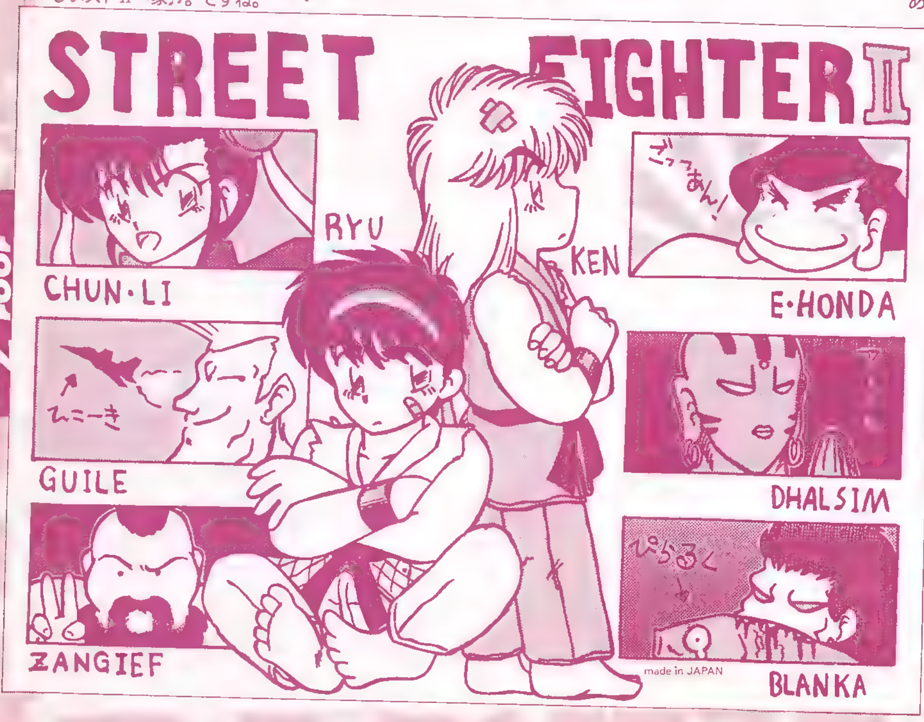
ゲーメストは読者の声がダイレクトなのがとてもいい。みんなが感じた素直な意見をこれからも聞かせてください。それが悩みの種になったり、元気のモトになったり、いろいろだけど、私たちはもっともっとみんなの声が聞きたいよ。

(メーカーS社ミス広報・元開発さん)

★うーん、アイランド担当者もやりがいと責任をびしびしと感じてきましたね…。

皆さんは、いかが?

⬇(T先輩にをさじ…ピラルクリぼんくん君)★我らは楽しいストII→家♬。ですね。



がぶりよりゲーマー人生





⬅(東京都　Kuroneko　まあや君)★地球さんこんにちわ…。

友人F君のソボクなギモン

☆たまに、ゲームをほとんどしない友人をゲーセンにつれていくのだが、そのF君という友人が私たちゲーマーには思いつかないような質問を発してくるのだ。

私がグラディウスIIをしていたときのこと。

「あの人魂(ひとだま)みたいのは何?」

なに? 人魂!?…ああ、オプションのことか。

「まあ、簡単にいうと自分の分身だよ」

「ふ〜ん。じゃあ、敵はオプションを狙って弾をうってくるの? 分身なんだから」

えっ!…そうなのだろうか。私はその意外な疑問にちょっと考えてしまい、おかげで1機を失ってしまった。

こんなこともあった。私が例によって究極タイガーをやっていると、Fが「このゲームおかしい」という。

「こっちはたったの1機なのに、その1機を倒すためにどうしてこんなにたくさん敵が出てくるんだ!?」

私は「えっ! い、いや、そういうもんなんだよ、ゲームというのは…」としか答えざるを得なかったのだ。たしかにゲームには矛盾している点が多い。そうは言っても、ゲームとして遊ぶ上ではやむをえないかもしれないが…。

「スピードアップって何?」

「動きが速くなるんだよ」

「やりにくくならない?」

「やりにくくなる!?」

「だってよ。画面が速く動いたら敵や弾が見にくくならないのか?」

(北海道　A・B・L君)

★変な人もいるもんだ…というより、われわれがいかに「ゲームの常識」にとらわれてるか身につまされるねえ。

あがめおがめよダルシム様を

☆ダルシム教…なんともアヤしげな団体名ではあるが、実は団体ではない。イ○ダスにも知○蔵にもその項はない。ダルシム教とは果たして何なのか? フフフ、肝っ玉の小さい奴や夜尿症持ちの御方は、ここから先は読まぬほうがいいだろう。は、はう——書いてるオイラが字が震えてきた〜あ(能書きが長いのう…㊟)。

3月某日、ゲーセンにSF(ストリートファイター)IIが入った。早速友人とゲーセンに急ぎ、待つこと15分。

「フフフ、よーやくプレイできるや。らりらり。やっぱりここは無難にケンかリュウだよな——っと**ハッ**!?」

リュウに決定しようとしたその瞬間、ナゼか右下の黒人が気になってしまい、体が金しばりのごとく硬直した。

(な、な、な、な、なんだこの爆裂に妖しげな奴はぁ〜)

(→心の声)

この何かを訴えんとするやうな横顔、自己主張が激しい面々の中でも1人控え目なフンイキ。(う、ううっ、なんか知らんが、私はこのダルシムとやらを選ばねばならんよーな気がする〜。はうー、そんな目で見ないでくれぇ〜。選ぶ、選びますから許してくれーひーデロリラデロリラ…)

「あれ? 田渕(仮名)ダルシム使うの?」

「左様。私のゲーマーとしての本能がダルシムを使えと叫んでおる」

「…………」

初の対戦相手はリュウ。トホー、勝てるか?

ツラも妖しければ技も妖しい。骨皮筋ェ門な肉体、伸びる手足。首も伸びればベラボーマンだ。がしかし…

「…勝った…」

それもパーフェクト勝ち。

「おおっ、すげー田渕(仮名)! お前ダルシム使うのうまいなー」ち、違う、私が本当に使いたかったのは…「よし、俺はガイルでクリアするからお前はダルシムでね」ひ——違う、違うんだ——。

『うんめい　おまえがまけるのもうんめいなのだよ』(ダルシム談)

ぢゃあ私がダルシム使うのも運命か? ともあれ私は密かにダルシム教なるものを発足させた。現在宣教師兼信者が私1名だが、具体的勤行は①悟る　②ヨガむ　③ダルシム様と闘ってる奴のジャマをする、とまぁこんなところか。③はグレ夫やそのスジの方々でないことを確認してから行動に移すように。

さて、ダルシムを使い始めて2週間。よーやくバルログまでたどりついたものの…。

「バルログに勝てねー」

スピードが違う、といってパワァで押せるでもなし(実は単にガードがヘタなだけ)。と、そこに現れたのが例のガイル使いの友人。

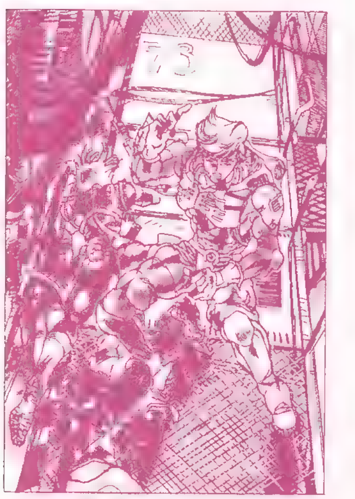
「フフフ、お前がバルログに勝てんわけを教えてやろう」

「べ、別に教えてもらわんでも…(ベコ!)オウチ!」

「バルログの勝ちセリフを思い出すがよい。『つよきものはつねにうつくしい　よわきものはじごくにおちろ』と」

ガーン、「ぢ、ぢゃあブランカやザンギエフとかではバルログに一生勝てんのかー」

ふーん、そーか、そーだったのか。チョッピリ感銘を受



⬆(神奈川県　舞邦ゴン君)★気合入ってます。今さらサプライズドアタック!!

シモンズ…日曜日には家族とよく公園に現れる。よき夫、よきパパである…。「こっ…こんな設定読んだから倒せないじゃん。ひどいよォ…」。だが、実際にFFをプレイすると…「…あんまり顔よくないなぁ。こいつ倒さないと先行けないし。ま、いっか」ドカ!バキ!トルネードアッパー!! これが女性ゲーマーの心理ってやつさ!!(お、おそるべし…㊟)

(茨城県　古淵滝太郎さん)



➡(宮城県　ときめきドラえもり君㊟)★なんなんですか、あんたは〜。

すべての闘争は、疑惑から…

つっこみ三昧

ウインビーの女の子の水着に書いてある「ＶＪ」は、ウインビーの「Ｗ」のことだと思うわけだ。しょーじんせいよ!!
←今月の全国多数の皆様でした。

ゲーマーは、女性のことを必ず **ねーちゃん** と呼ぶ。（神奈川県こぶへー君）
←そーいえば…。しかし、ゲーマーでなくても呼ぶような気が。

ネオ・ジオ仮面のあのはりついた笑顔は、紀子さまにそっくりだと思います。（東京都　ターボＲ君）
←そーかなぁ。

ガイルがいる!!（大阪府　俺が切札！CHI君）
←えっどっどこに!?（わかってない）

５月号Ｐ.95「３人娘の変身シーンは思わずゴックン♡」…ちゃら子サン大丈夫？（東京都　ＫＫＦ君）
←まー、個人の自由だからねぇ。

５月号つっこみの「ババンババンバンバンバン」は**バン**が１つ多い!!（宮城県　ペペゴンザレス君）
←いーじゃんかもーそんなことー、なんか泣けてきちゃうよホント…。楽しい？

ビーストバスターズをやって「これやったあとだと肉が喰えない」とか言いながら焼肉を４人前も食いやがった友人Ｍ。これぞ変人だ～。（神奈川県　高木智君）
←エイリアンストームのあとのホットドッグではどうだ!!　しかも出来たてだ!!

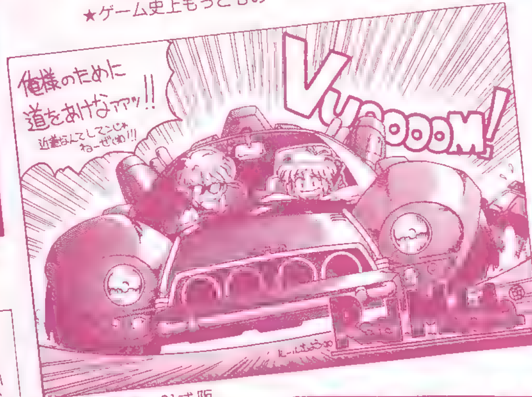




⬆（沖縄県　るみっぴ！君）
★うーん、妙に気に入ってしまった。



⬆（茨城県　迎夢達人さん）
★ゲーム史上もっとものーてんブーな主人公！



⬆（神奈川県　91式阪神万歳５型君）
★…ってクルマが言ってるんだもん。



⬅（千葉県　クロスチェーンジ！ろお子さん）
★線に妖気が感じられます。



➡（北海道　ないとめあ尾上龍摩君）★今年もまた斉藤真由美の季節が…。

けた私は、とりあえず春麗を使ってみることにした。
そして…約10分後、ダルシム教は歴史の闇の中にその姿を消した。
「だ――田渕ィ（仮名）貴様ダルシム教じゃなかったのかーっ！」「フフン？　ダルシム教？　フッ、今日から春麗ファンクラブ長崎県筆頭（・・ズーズーしい）と呼びたまい」
「ぢ、ぢゃあダルシム教は？」
「誠に残念だが、君に譲ろう。ヨガの奥義を極むべく、精進するがよい」「い、いらねぇよそんなモン……」
で、春麗に鞍替えした私はバル夫を文字通り蹴散らし、サガットに新しい傷を増やしてやり、ついに帝都の魔王と対峙することと相なったのである（笑）。
「しまったーっ！　こんなことならダルシム使ってればよかったっ！　ヨガの秘技vs霊力、なんて燃えるシチュエーションなんだーっ!!」
（たしかにどっちも燃えてますな…(案)）

結論。生きてるうちにこんなゲームに出会えて猛ラッキイ。このゲームが業界の奮起剤になることを望む　――みたいな。
PS　CPシステム第15弾あたりに「ダルシム一家の大冒険」なるものを出してはくれませぬか。ナニ!?　開発中!?　ラッキ――――――――。
（長崎県　ワイド・カン夫君）
★ストIIのおかげで、今月はお手紙が超ー山盛り!!　うれしい悲鳴ざんすよー!!

なぜだ!? 530エン 君は5月号を見たか!?

弟が500円持って2km離れた本屋にゲーメストを買いに行った。50分ほどして弟は泣いて帰ってきた。
「どうした!?」
「530円になってる」
おのれゲーメストめー、30円に何がかかってる!!
（静岡県　もーちゃん元気か？君）

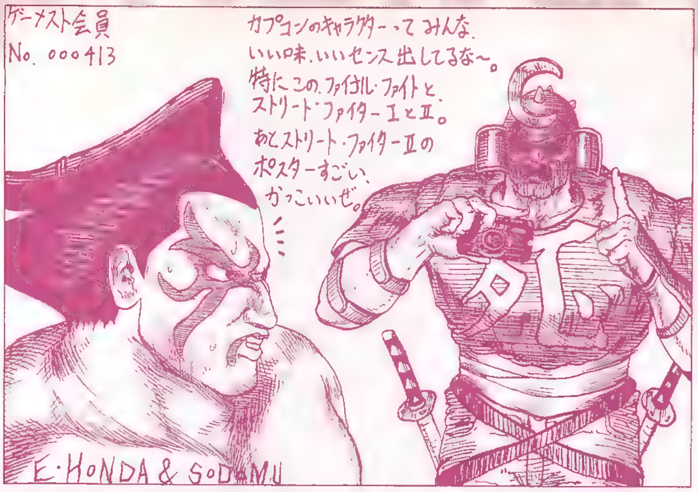
CD&ビデオリスト・パーフェクト、とにかくすごくうれしい付録でした。

年々増えるGMのアルバムで、見のがしていたのも見つかってとてもラッキーです。できれば毎年出してほしいですが…とにかく、この付録は、つけて大正解です!!
（茨城県　GENZABU君）

付録は誤植が多すぎる!!　1番すごいのは、P26左下「アンタジーゾーン」。なんかいやらしいぞ。
（静岡県　島本洋介君）
★誌上初(?)の付録をつけたんだけど、ど――しても30円上げないとできなかったんだよー。ごめんよ。CD買わない人にも「こんな曲あったねー」と楽しんでもらえてるとうれしいんだけど。

新作ゲームのクロスレビューが、とても面白かった。ゲーメストは攻略法が主だけど、もっとそのゲームの面白みとか、いろんな意見が書いてあるほうが、ゲームをやりたくなると思った。
（静岡県　岡部浩助君）

アイランドの「忘れない関係」は鋭いと思いました。一般読者の胸になんとなくつっかえはじめていたものが、それだったと思ったりします。かと思えば、すぐ下に「根性見したらんかいワレ！」とかなぐり書きがあってとてもいいです。
（千葉県　長ー彰五君）
★まったく、ゲーメストから忍耐強い読者をとったら、誤植しか残らんからなぁ…。どうにも不器用な本ですが、もうしばらくよろしく。
あやまりついでに。5月号P49のモモのイラストは、神奈川県のSPLITE君のでした。ごめんなさい。



⬆(埼玉県　庄司隆之君)★どんどん日本のイメージがゆがんでいく…。



➡(東京都　坂本一樹君)★まさかこの人も…男…!?(そんなーっ)

ゲーム野郎は背中で語る

☆ゲーセンに行くと、見知らぬ少年がメタルホークをやっていた。まぁ小学校5・6年というところか。彼は2面であえなく敗れ、ポケットからコインを取り出したが、斜めうしろからの私の視線に気づいたのか筐体から降り、私のプレイを見はじめた。

「まぁ見ていなさい、少年よ」と心の中でつぶやき、コインを入れた。クレジット音が耳のすぐうしろで響く。一体もう何回聞いたのだろう。

「メタルホーク、発進!!」

1面はとりあえず速攻だ。まぁ105秒は残る。ポカンとした少年の顔をちらっと見て、ちょっとだけ笑ってから、次の目標エリアを選択した。

――そして、オールクリア。

「いきなりエンディングを見せたのはかわいそうだったかな」…なにげなくネームを入れ、筐体を降りながら、私は昔の自分を思い出していた。

昔まだ私がガキだったころゲームなどは何をやってもヘタクソだった。ゲームする時間より人のプレイを見ている時間のほうが多く、その人たちのうまさに落ち込むこともしばしばだった。

それでも毎日のようにゲーセンへ行き、うまい常連の人を見つけては背後でじっとそのプレイを見つめていた。ちょうど、あの少年のように。

「へえー、こんなやりかたもあったのか」「うおお、弾よけがうますぎるっ!」などと感心させられるばかり。いきなりエンディングを見せつけられるのもしばしばだった。

そして私は、そんな先人ゲーマーたちの背中を見ながら自分自身もゲーマーの道を歩んできた。多分彼らも、今日の私のようにうしろの少年に「どーだ、こんなもんだい」と得意になっていただろう。

そして私も、「すげー」とそのプレイに感心していた。

ここに、ゲーマーたちの無言のコミュニケーションがあるように、私には思われる。人に自慢したいからとか、そんな狭い気持ちでなく、それ以前に、なんともいいがたい、目に見えない関係があるのではないか、と私は思うのだ。

やがて私は、その常連ゲーマーと友達になった。それは別の場所ではあったが、ゲーセンでその姿を知っていたから、すんなり友達になれた。もちろん、相手も私のことをすでに知っていた。その時、「ゲーセンに行っててよかったな」と漠然と感じたのを、今でも覚えている。

私は今、まともにゲームがクリアできるぐらい成長した。自分が先人ゲーマーの立場となったのだ。もちろん、自分の前にはもっとすごい先人ゲーマーたちが存在している。友達になった彼は、今でも私の師匠である。きっとこの関係は、ゲームが存在し続けるかぎり、なくならない絆(きずな)なのだろう。

さきほどの少年は、ふたたびメタルホークに乗り込み、一瞬だけ私のほうを見た。

「今度会ったらまたパターンを見せてやろう」…心の中で声をかけると、私はその場を去った。「自分の顔を覚えていてくれれば嬉しいな」。

メタルホークのコイン投入音が、高く鳴り響いた。

(宮城県　今どきメタルホーク命!　のBATTALION君)(当)

★そうなのだ…ゲームセンターには、あきらかに言葉をこえた交流があるのだ。顔すら知らぬ他人とも、ゲームのプレイによって語りあっているのだ。このちょっとぶっきらぼうなゲーマー流のつきあいかたが、自分はけっこう気にいってたりする。

雑プ送別スペシャル

ビッグになってまた会いましょ

雑君先生が、私たちを見捨てて真人間になろうとしている。(ムリムリ(栗))

(福井県　バカヤロダーマーちゃん)

チラリーン。とてつもない絶望感が私をおそう。ゲーセンおわらえ終了…?
「うそだぁー!　そんなのってありかー!　まさか…うそーうそと言って!!」

彼は私にとって、「師」とも呼べる方でした。すばらしい死語やギャグの数々を教えてくれ、一度も会ったことはないけれど、きっとかっこいい人だと勝手に考えてました。友人に「変人」と言われながらもファンを続けてきた矢先のできごとでした…。

「一生ゲーメストでバカやってくれると思ってたんだけどなぁ…仕方ないか。コンチクショー(死語)」

(大阪府　とらねこCATさん)

連載が終わっても、俺たちはあなたを忘れはしない。雑君先生、See You Again.

(大阪府　オレが原田大二郎だ君)

燃えよ青春っ!



ゴールデンウィークに宮崎に帰る。なんだかうれしいな。正月キップが取れず泣いたけど、1年ぶりに故郷の宮崎へ帰れる。一瞬だけどあのゲーセンの常連に戻る。ネームしか知らないライバルは今も俺らの前後にネームを置くのだろうかな?　おっちゃん元気かな。またあの店でドントを食べて…レバーを持ってGOGO!!

(大阪府　栗夢雄司君)



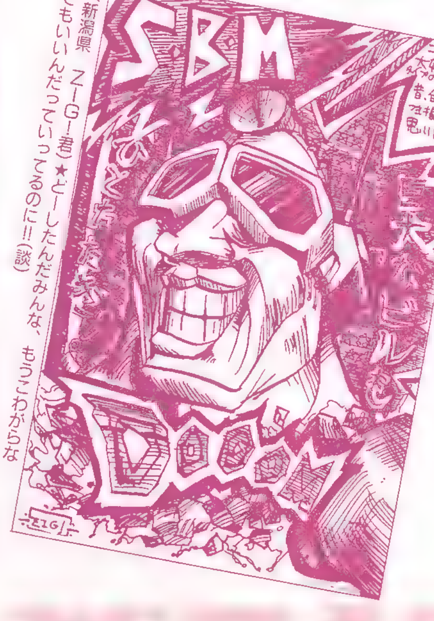
⬆(静岡県　DATA-65536君)
★ちょっとそこまで、星を救いに。

こちらこだわり派



最近ふと思ったが、ハードとソフトの面で、各メーカーの実力の差が少なくなって、「メーカーの特色」が前面に出てきている。なかなかいい傾向じゃあないか。各社が自社ブランドを意識しはじめたってことかな。しかし、個性ととっつきやすさはある程度相反するので、そのへんのバランスが課題となるだろう。今後のゲームはすべてが要チェックだ。

（神奈川県　川崎名物長十郎梨君）



⬆（新潟県　Z-G-!君）★どーしたんだみんな、もうこわがらなくてもいいんだっていってるのに!!（談）

つっこむアナタにこたえるワタシ

ゲームを「ただつまらん」で終わらせず、なぜつまらないか考えてみてはどうだろうか。という3月号の私の手紙（P49）に対して、5月号で意見をくれた人へ。

そもそもあの手紙は、不特定多数にではなく、特定の人人にあてたものだったのだ。誌面ではその部分は略されてしまっていたが…。

その特定の人々とは、まず将来ゲーム企業に就職しようとする人。次に、数回プレイしただけであたかもそのゲームがわかったかのような言動をする人。そして、自分の好きなゲームには「あばたもえくぼ」で、嫌いなゲームには「坊主憎けりゃ」な人たちだ。後者の人たちは、別に自分だけで思うのなら勝手だが、そういう人ほど自分の価値観を人にも強要するからだ。

以上のようなコンセプトであの文は本来書かれたのだが、最後は前回カットされた部分で結ぶことにする。

考えたくない人は、別に考えてくれなくていい。

（大阪府　暁朧！君）

★文章を載せるときは、そのままだと誌面がいくらあっても足りないので、ある程度短くして（あるいは注釈を入れて）掲載しています。できるかぎり書いた人の真意からはずれないことを念頭に置いていますが、もし不満な点などあったら言ってきてください。

グラIIIの無敵に関して、僕にも言わせてもらいたい。

僕はグラIIIが大好きで、毎日仕事が終わってから半年間やり続け、あげくに基板まで買いました。それでも、何百回やっても9面のキューブで全滅し、くやしくて仕方がありませんでしたが、とうとうあきらめてしまいました。

そんなある日、知人に無敵を教えてもらい、感動しました。まさに天の助けでした。それでもレーザー地帯で死んだりしながら、ついにエンディングを見られました。

グラIIIを無敵なしでやっている人たちにはあやまりたい。でも、僕は決して無敵が面白くないと思ったことは一度もありません。無敵のおかげで正攻法クリアもできるようになったし、こんな形のクリアであってもグラIIIの面白さは十分味わえましたよ、と製作者の皆さんに言いたいのです。

（香川県　行成孝也君）

毎月アイランドを見ては、「いろんな考えの人がいるもんだなぁ」と感心していますが、どうも最近おかしな意見があると思い、筆をとらせていただきました。

5月号のドラドラショット君、"どう遊ぼうとプレイヤーの勝手"？（P46）たしかにそうですよ、ただ常識やほかのお客、オペレーターの許せる範囲でのことでないでしょうか？

ボク自身の考えでは、絶対に無敵はよくないと思います。極端なはなし、法律にひっかからないだけの「悪事」だと思います。君の文を見ていると、他人が何もいわなければ無敵でもなんでも正当化される、ととる人が出そうです。

ボクははっきりと言いたいことを言うほうなので、今までもグラIIIの無敵をやってる人や、AMショーで20～30回もやってる人に「うしろで待ってる人のことも考えてくださいよ」と言ったことがあります。それでも軽率な言動をしたとは思わないし、ロゲンカになっても必ず相手がつまってしまいます。よく考えた上で無敵をやってる人なんて、ほとんどいないのでしょう。

つまりは、3月号に載った無敵に関する投稿は、大いに意義があったのでは？

（東京都　ゲーセン店員E.L君）

★アイランドは「正しい意見を載せている」わけではありません。正しいとか間違ってるとかは単純に割り切れるものではないと思うからです。それぞれの意見になるほどと思えるところがあるし、意見がぶつかることで刺激が生まれると思うのです。なんかヘンだな、と感じるのはむしろ当然なのでは？　今後も活発にいきましょう。

ケジメつけますテトリスト

私の言動がゲームの品位を下げたと思われていたとはまったく知りませんでした。（5月号アイランド「地元民の怒り！」参照）徳島のゲーマーの皆さん、田舎者扱いをして申しわけありません。徳島は私の故郷で大好きなので、本心ではそのつもりはなかったのですが。1人でもそう誤解された方がおられたのは、私の学のない書き方がそうさせたのでありましょう。本当にすみません。

それから、私の一方的な挑戦で迷惑をかけた女子高生らしきお二方、大変申しわけありませんでした。悪気はないとはいえ人を不愉快にさせたのは私の大失敗でした。

あと少し言わせてください。まず女性に対するいやがらせとかは本当にありませんでした。幼いころから格闘技をやっており、勝負というのにとてもこだわってしまうのです。ただ、投稿する際に、どう書けばゲーメストの読者の皆さんが楽しめるか、とばかり考え、それが義務と思って筆をはしらせていたのは確かです。

このことを理解していただいた上で、LEDさんの言葉に反論させてほしいのです。

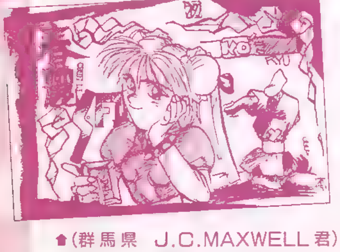
「女の子に対する」とは、男ならいいわけですか？　それこそ女性に対する差別意識なのではないでしょうか。それに、私の勝負の領域にLEDさんが口を出すのはおかしいのではないですか。バカなこと言いますが、これは私の青春の日々であるからして、あなたに否定はできないんじゃないですか？　バカできるのも若いからじゃないですか。

ちょっと熱くなりましたけど、あんなバカな投書にまじめに意見をくれたLEDさんには本当に感謝しています。こう自分の思うことを堂々と言える人は私の周りには少ないです。今度徳島に帰った時キャロットに行きますので、会っていただければ光栄です。

最後に、今回のことでいやな思いをした皆様、誠に申しわけございませんでした。

（大阪府　ESW--KA(び)こと阿部陽太郎君）

★載せたほうも当然「面白いから」載せてたんだけどね。余裕もって読んでね。

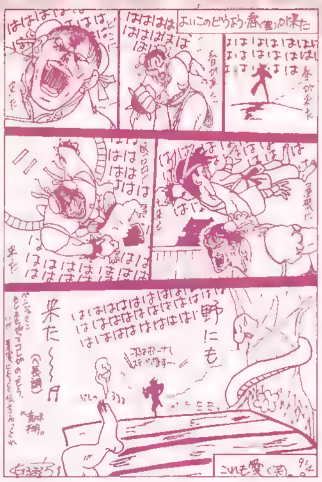


⬆（群馬県　J.C.MAXWELL君）★またひとつ野望に近づきましたわ。

DAI GEID



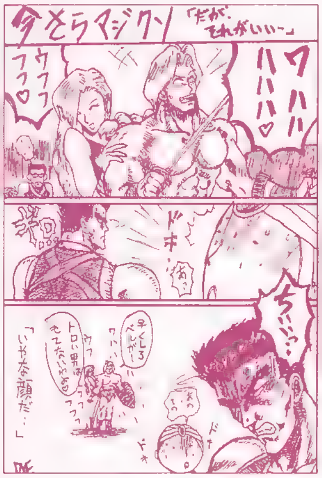
⬆(今月の題字・福岡県　ういロウ君)(ういろうちゃわ〜〜〜ん!!(某娘談))



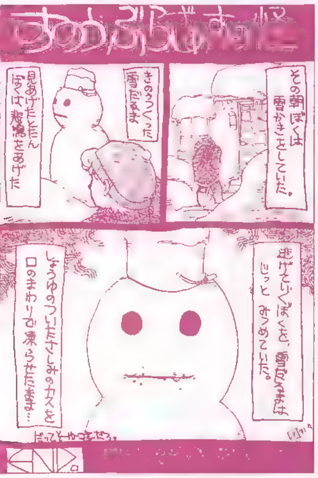
⬆(東京都　愛の矢車草君㉓)★そんな彼女が、ぼくは好き(なわけねー!!)。



⬆(岡山県　耳)★スターフォースはどこいった?



⬆(北海道　大亜門君)★(いいなぁ…)



⬆(静岡県　まそむらゆうきさん)★これ以上考えたくない…こわい。



⬆(山口県　踊屋戦車君)★こうして、インカムは増えるのだ。

闘士の名
(ストリートファイターIIより)

汗が頬を流れ落ちる。

目の前の赤い軍服を着た男は、不敵に笑いながら、一分のすきもない構えを解こうとはしない。

倒さねばならない。白い空手着の男…隆は顎を引き、こちらも構えをとりなおした。

「ほう…いい構えだ。しかし、すきがないのならば作るまでのことだ!」

言うが早いか、軍服の男—隆はその名を知っていた。ベガ、と—はすべるような不気味な動きで隆に襲いかかった。

並の人間ならそれだけで手足の1本や2本、下手をすれば命すら覚悟しなければならないであろう攻撃であった。

しかし、隆はそれをすべて防いでいた。彼の腕と、意地と、背負っている数々の戦友たちの想いが、それを可能にしていたのである。

そう、彼は防いでいた。だが、ベガの一撃一撃を防ぐたびに、隆の頭の中には大きく、しかも急速に、恐ろしい疑問が浮かび上がっていた。

「勝たなければならない」…この意志は、「勝てるのか…!?」という疑問に押しつぶされてしまっていたのである…。

次の瞬間…! 隆の額が、ぱっくりと割れた。ベガのかかと落としが、顔面にたたき込まれていた…。勝ち誇った笑いを浮かべるベガの服が、自分の血を吸っているような錯覚に—いや、本当にそうなのかもしれないが—襲われた。

隆はかろうじて立っていた。意識と肉体が分離したようだ。かすむ目に映る赤い男の手が青く燃えているように見えた。炎はやがて男の全身を包み、火だるまの魔人と化した。

「こんな奴に勝とうと思うのが馬鹿だったんだな…」

隆は、自分が敗れることを正当化しようとしていた、無意識のうちに。

『さとりをひらくのだ…』

ダルシムの声が響いた。

『日本人の魂を世界に見せるでごわす…』

本田は笑った。

『俺に勝ったんだ、どんな奴にも負けはせんさ』

ザンギエフは、そう言って隆の肩を叩いた。

ブランカは何かを叫んで祝福してくれたようだ。

『父さんの、もういない父さんのために…』

春麗は泣きじゃくっていた。

『世界を…友のために…頼む』

ガイルは唇をかみしめた。

『負けるのは許されねえぞ』

バイソンはニヤリと笑った。

『美しいものは…敗れては…』

バルログは仮面を放った。

『俺がお前を倒すまで…お前は、世界一でいろ!』

サガットは、言った。

「でも…俺は、どうしたらいいんだよ…!」

隆は泣きそうになった。赤と青の炎の塊…ベガが、恐ろしい殺気を放ち突っ込んでくる。

…どうすることもできない。いまだ響き続ける声に、わびようと思った時…!

「隆ッ!!」

誰かが叫んだ。あるいは自分自身の叫びだったのかもしれない。

「拳…! そうだ—俺には背負っているものがあるんだ…なにより大切な!!」

だらりとしていた右腕が、拳が、おそろしい勢いで真上にはね上がった。血がにじむほど踏み込まれた右足が、軸足の左足が、宙に舞った…。

昇龍拳…。くらったものは誰もがそう叫んだろう。顔面をまともにとらえられたベガには、永久にその機会はなかったが…。

世界で最も強い男…。その噂は世界各国に広がった。し

今月の2曲!!

ロキシー愛のテーマ
(キャンディキャンディのふしで)

馬面(うまづら)なんて　気にしないわ
筋肉だってだってだって
　　　　お気に入り
マーシャルアーツが大好き
ナイフで突くのも大好き
あいつは　あいつは
　あいつはコーディー
1人ぼっちで死ぬと
　ちょっぴりさみしい
そんな時こう言うの
　　手錠を見つめて
「一緒に　死んでよ
　私のコーディー!」
アンドレなんてさよならネ♡
コーディーコーディー
(大分県　B' 君)

ファイナルファイトの子守歌
(ギザギザハート〜のふしで)

ちっちゃなころから人殺し〜
15でとびげりおぼえたよ
ナイフ持ったら世界一
近付く者みな　切りつけた
あーあーわかってくれとは
　　　いわないがー
雑魚どもつかんで背負い投げ
ひざげりひざげりおやすみよ
ポイズンおかまでゲロを吐く
(東京都　大橋征哉君)
★なんかこう…美しいうたのこころというやつは、どこへ行ってしまったんだろうね!!
(でも楽しい)



かし男の行方はわからず、いつしか男の名すら忘れられていった…。

☗(北海道　ちょっぱぁ■君)
★いやすぎる…。

酒場で耳にすることができるかもしれない。土地の腕自慢を相手に、路上で大立ち回りを演じる道着姿の男。人々は彼をこう呼ぶ。…〝ストリート・ファイター〟と…。

(東京都　かみるかみら君)
★なんだかストII一色になってしまった今月号。しかし、泣きにはよわいんだよね〜。

白熱!! 復活のゲーマー伝説

われわれの世界の中の、またひとつ別の世界……。美しかったナイトストライカーは面白くもないニューゲームの代償として取り返しのつかない場所へ消滅させられ、荒廃したテーブル台には狂った店長が生んだ趣味のバイオクソゲーが徘徊していた。全国トップレベルと化した

ゲーセンに隠れ住み、いつか美しいハイスコアを取り戻す日を夢見てレバーと戦い続ける人々の中にピ――はいた。そのかたわらには勇敢なる女マニア、ピ――族の生き残り、ピ――。「いくら戦っても、このレバーを生み出した根源を叩かぬ限りミスは去りはしない…」

点数が欲しい、2人がそう願った時、自動ドアの切れ間から〇〇〇ーの作業服をまとった姿が現れた。「我が名は修理屋有屋…汝らの想いにすべての運命をかけよう」

そう言うと、有屋はピ――に〝聖なるコンパネ〟を授け…次の瞬間、2人のマニアは2人のハイスコアラーへと姿を変えていた。「聖点伝説」が、今ここに甦ったのだ。

2人のハイスコアラーは巨大な鉄塊を持ち上げるど、想像を絶した驚異と困難のコンパネをぶっとばした…。

(兵庫県　杉瀬笠君㊂)
★笑いました。いったいなんなんだ、このみょーなカタルシスは(わけのわからん人は2月号のドラゴンセイバーのストーリーを見るのだ。

閻魔天国

仏は地獄だ

ヘン曲かりのた。[illegible]

某[illegible]からよく見える店頭に[illegible]、そのギャラクシーフォースをも凌[illegible]びかう春の日差しを受け、真[illegible]ていた。

とにかく考えて[illegible]回る回る、あんなにぶん[illegible]回って中の人間は平気[illegible]か?と見てるほうが心配してしまう　1プレイ120秒と[illegible]

いよいよ私の番だ。ひさび[illegible]シートに座[illegible]を味わいながら[illegible]さに回転する筐体の中で、私はこのマシンにめぐりあわせてくれた神に感謝せずにいられなかった。[illegible]際にプレイしなければわからないだろう。[illegible]

バンダイク(UPL)は[illegible]僕としてはバンダイクのほう[illegible]

神奈川県・コナミキッド
(剣豪1周できて[illegible])

バ[illegible]

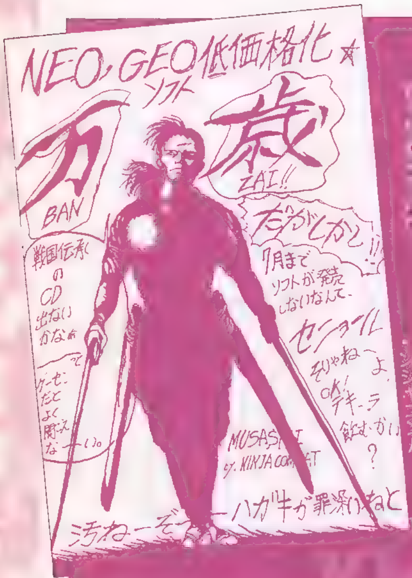
(⑥その他)[illegible]れぞれであるか、かよおーく[illegible]ーナーです。思いきりワガマ[illegible]

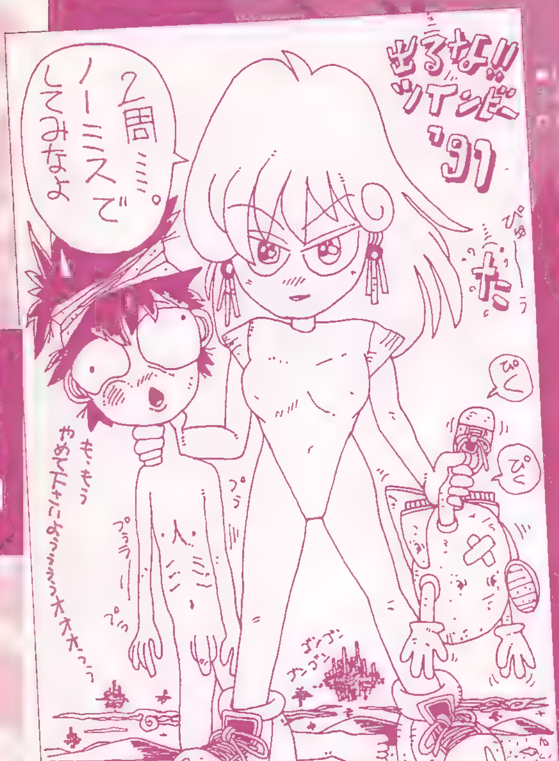
★それでも出てくる哀れなコナミパンクス

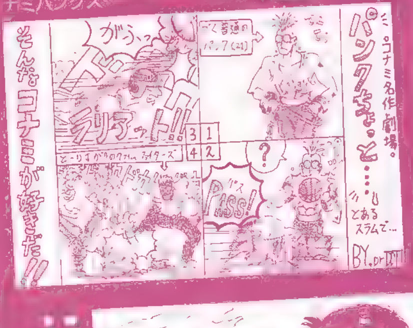
もっとHな[illegible]い!メーカー[illegible]〜!!もっ〜と、目のほよーになるものだしな!わかっとん[illegible]

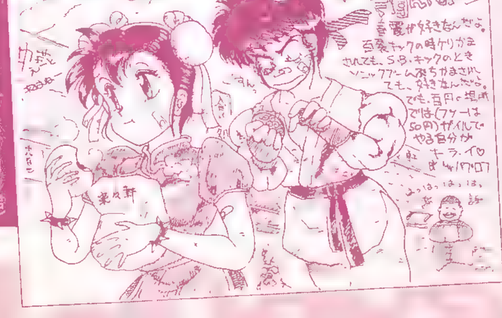
新潟県・カッパリケニー

自分の気に入ったゲームを[illegible]んなに嫌なものだとは思わなかったです。[illegible]いかもしれないし、キャラクターのみが一人歩きしてしまうかもしれないが、自分にとってコットンははやりがいのあるゲームなんです。[illegible]









1991/8月号　G　91年6月30日発売

指先スパーク金しばり!
まちがってても逃げません!



NO.61

CONTENTS

《おわってるスコアネーム》
「我らの公衆便所!!6人同時プレイも!-©貴方もOK♡／下の花屋に就職済み!一輪ザシもOK♡だー!／で●すけさんの体が忘れられない♡肛門／もう一度アタシをイジメぬいてネッ♡肛門／SKKのW-Z・D氏中指がニオイます」
（弘前のハイローザスペースランドハイスコアより……）

レゲーの魂が、アイランドからのれんわけして1ページ～2ページのレギュラー（イレギュラー?）ページに。おめでとう。しかしやまかわさん、レゲーってもともと自然消滅した「OLDゲーム」をフォローするために作ったコーナーなんですよ!!がんばってつづけてくださいねっ。

ストII、思いっきり人気爆発してます。台が開きゃしない。ヒマつぶしにウルトラマンとかやってたな――。

〔485P.〕『王様のつもり?』また常連問題が浮上。どうも人間という奴は集団になるとなにも考えなくなったり、名前が出ないとなると「旅の恥はかきすて」たりする。

左下のイラスト:「いっくぽ～ん」ですね。

〔486P.〕左上イラスト…けっきょく半年後にやりました。『弱肉強食クレーン地獄』…このころはバンプレストのぬいぐるみが出そろってて、私も鬼のよーにキャチャやってました。そーいや「つかんでなんぼ」とかやったなぁ。半年ぐらいしてから各誌でUFOキャッチャーをとりあげてたけど、なんだかいまさら気分。

↑ちょっといい気になってる。

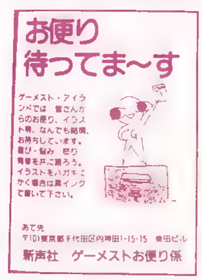
下段『見物するのもいいけどさー』…このころから新人ゲーマーも増え、それまでなんとなくあった「ゲーセン暗黙の了解」がくずれつつあった。そして、何度めかの「マナー論議」がまたもまきおこるが、これは仕方のないところであろう。人間が入れかわり、もしくは昔のことを忘れる以上は何度でも起こってくることだし、そのたびにとりあげて少しでも状況がよくなればいいのだ。

〔489P.〕『こちらこだわり派』…手がたくかためてるな、というかんじがする。理想的なスタイルになったとはいえるが、この調子で続ければマンネリがこわい。なんとかしようと思いつつ、なんとなくなんにもしないのだった。

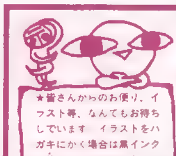
秘伝・のったもん勝ち

お便り募集コーナー傑作選









あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

あえて言ってしまうが、たかがゲーム雑誌の読者コーナーである。何度か載った程度で天下を取ったような気分になって進歩をやめる人は、あまりにもマヌケなのではないか?まだボツってもボツっても根性で送ってくる投稿者のほうがよっぽど偉いし、可能性がある……と思う。

投稿は本当に、載ってからが勝負だ。ある部分、商業主義の原則にももとずいているから、プロへの道の第一歩ともいえる。

……なんだか、異様なまでにカタイ話になってるなー。あーもうやめやめ!!今までいったことここでぜーんぶキレイに忘れてちょうだい。投稿なんて気楽にやればいーのよ。フンフン♬「面白さを共有しよう」って気があればいいのだよね。じゃ、とりあえずよろしく!!待ってるよん。

（栗原桃郎）

★とまあいろいろ投稿についてかいてきたけれども、結局は本人次第なのだよね。妙にねらいすぎた手紙より、素直に本音をはきだしたもののほうが選ばれたりするし。技術や、経験の少なさは仕方ない。

「まだのせられないよ、もう少し待ってね」といってボツにせざるを得ない。そこで送るのをやめてしまえば、もう絶対載せようもないのだ。

何度か載ってからが本当の勝負、という話もある。同じパターンでは載り続けることはできない（とかいって、けっこうのせちゃってるけど。甘いねェ）。手を変え品を変え、常に自分の限界を越えるべく努力している人間だけが、生き残るのだ。



（愛媛県　COG君）



（埼玉県　過去忍者君）



（MINAO・Hさん）



（東京都　ちょっぴん〒さん）

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!

王様のつもり？ ゲームセンターの「常連」たちへ

☆はじめてお便りします。

全国にゲームセンターは無数にありますが、どの店にもおそらく常連といわれる人たちがいると思います。そのことについて話したいのです。

実は、私は2年ほど前から常連と呼ばれる人たちにはあまりいい感情を持っていませんでした。原因は、今はもうつぶれてしまった某直営店の常連たちです。

その店にいる客は常連がほとんどで、たまに一般の客がくると「よそ者が来やがった」といわんばかりの変な目で見るのでした。そしてニューゲームは店員にクレジットを入れてもらい、常連同士でずっとプレイしていたのです。

そんな状態なので、その店には行かなくなりました。その店の経営をしている某メーカーの名前を聞くだけで、あの店の支配者のようにふるまっていた彼らの態度が思い出されて、イヤな気分になるほどでした。

しかし、貴誌を読んでいると「常連がいるからゲームセンターは楽しい」というようなことがよく書かれているので、私は自分のほうが間違っているのかもしれないと思いはじめていたのです。

先日、「ストリートファイターII」が出たというので、友人S、Kと3人であるゲームセンターへ行きました。その店は、しばらく前からよく行くようになった店で、やはり常連はいましたが、別に気にしてはいませんでした。

店に入ると、2台のファイターIIをそれぞれ4〜5人の常連たちが台を囲むようにプレイしていました。しかたなく別のゲームをして待っていても、いつまでたっても台が空きません。彼らが交代でずっとプレイしているのです。

結局、全然台が空かないので、数日後からは家の近所のゲームセンターへ行くことにしました。ここでもファイターIIは待たねばプレイできません。それでもここの客は、自分がすんだらすぐ次の人に台をゆずってくれるので、私とKもこのゲームが本当に面白いことがわかり、2人でよろこんでプレイしていました。

そんなある日、3人でこの店へ行くと、どういうわけか店が満員で、もう1度あの常連のいる店へ行こうということになりました。ファイターIIも2台あるし、発売から1カ月近くたっているのだからもう空いているだろう。

しかし、台は2台とも常連が独占していました。あれからずっとプレイしていたのか、彼らはとてもうまくなっていました。1回のプレイにも時間がかかります。さらに、店員まで交代で遊びはじめるのです。さすがにこれには言葉も出ず、私もKも2時間待ったあげく怒り心頭に発して店を出ました。

帰り道、Kは私に「俺はもうファイターIIをやめる。あんなやつらがやりこんでるゲームをすると、自分もあいつらの仲間みたいに思えてイヤになるから…」と言いました。

私は、なんともいえない気持ちになりました。あんなに2人で面白い面白いとよろこんでいたのに。

常連とは、なんなんでしょうか。本当にゲームが好きで、よく店へ行き、コミュニケーションを大切にする人たち。本当にそうなのでしょうか。

たしかにあの店の壁にも、「ファイターII対戦大会出場者募集!!」などと書いてありました。しかし彼らの態度を見ていると、その大会も常連たちの自己満足に終わりそうな気がします。

私から見ると、常連というのは、集団でゲームセンターを私物化して、自分たちは常連だから何をしてもいいんだといって店を支配している。結果としていいゲームの評価を落としたり人に迷惑をかけるのにも気づかずに、いい気になっている人たちとしか思えないのです。

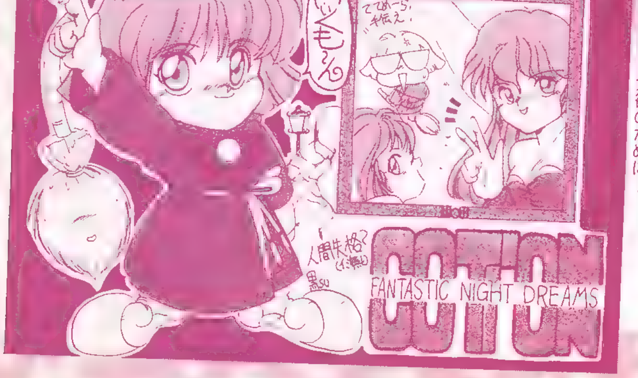
常連がいるからゲームセンターは楽しい——そう思ってるのは、常連とその仲間だけではないのでしょうか。私は、常連そのものを悪いとは思いません。ただ、常連の意味をとりちがえている人があまりにも多いように思えてならないのです。常連だからこそむしろ、一般客には一歩ゆずらなければならないのではないでしょうか。私やKを例としても、常連がゲームやゲームセンターに与える影響はとても大きいと思います。

だから、常連のみなさんには、もう1度客観的に自分たちの態度を見つめてみてほしいのです。あなたたちが、本当にゲームとゲームセンターを愛しているというのなら。

（大分県　奈賀洋平君(当)）

★今回の意見には「常連」の人たちにも反論や言い分があるはずだと思う。まずは感情的にならず、ゲームをより楽しむにはどんな気構え、ルールが必要かを意見交換するのが大切。プレイヤーの皆さん、お店の方々のご意見待っています。

本題とはずれるけど、編集部内でもストIIはテトリス以来の「やらぬ者がいない」ゲームで、石井編集長など「あそこならあいているはずだ」と見当をつけて連日出かけていくのだが、「ダメでした」とぐったりして帰ってくるという有様なのである。



（福岡県　黒須愚零君）
★葬式正義は食欲のために!



（神奈川県　りゅう．たむら君）
★もうすぐやりますデコ特集!!

がぶりよりゲーマー人生



世界各国的闘士そのまんまなのだ

☆突然ですが、4月の頭に台湾へ行ってきたので現地レポートを行いたいと思います。

現地でのゲームはほとんど日本製で、1回5元（約27円）が普通です。これではいくら物価の安い台湾でも安すぎるので、難度はかなり高めになっています。ほとんどの遊楽場（ゲームセンター）は小さな感じでしたが、1軒だけ非常に大きな店があり、そこにはテトリスやギャルズパニック、麻雀に混じって1台だけストIIがありました。

とにかくプレイヤーがうまくて、相当難度が高いのに楽々とエンディングまで行ってしまいます。さらに驚いたことに、誰かが1人でやっているとまったく見知らぬ人がやってきて、お金を入れて乱入してきてしまうのです。当然、対戦に勝ったほうが続きをできるわけですが、たいていは負けたほうがリターンマッチを挑むか、さらに別の人が挑戦していくので1人になることはまずありません。

一番人気はケンと春麗です。ケンとリュウは能力的には違わないはずですが、アメリカ人のほうがいいようです（エンディングまで行ったのはケンだけ）。ケンで対戦14人抜きを見ましたが、春麗でそれ以上続けていた人もいました。その次に人気があったのがブランカで、次がガイル、リュウです。あとの3人はほとんど使われてませんでした（超ロンリーな奴ら…）。

とにかく現地の人は日本でもこれほどはいないと思うくらい上手で、ずっと見てるだけであきませんでした。必殺技も確実に出せたし、特にパターンを使っているわけでもないのに勝ってしまうし。日本に帰ってきてから、日本の人ももっと多彩な攻撃ができるようにしたほうが面白いのにな、と思いました。うまさの秘密はどこにあるのかというと、おそらくどこの遊楽場にも置いてある旧ストリートファイターでしょう。これも波動拳が出せないと最初の敵にも勝てないぐらい難しくなっていて、これできたえていればさぞかし強くなることだろうと思いました。また、こちらのストIIはなぜかボタンが3つしかなく（おそらく強いキック・強いパンチ・?）、それでダブルラリアート以外のすべての技が出せるのです。

それで、ゲームの難易度に何か影響するのかどうかまではわかりませんが。

以上、かけ足ですが台湾ゲームセンターレポートでした。

（長野県　水谷哲也君⑭）

★なかなかタイムリーなお手紙。君の地元や旅先でのゲーセンレポート待ってるぜっ!!

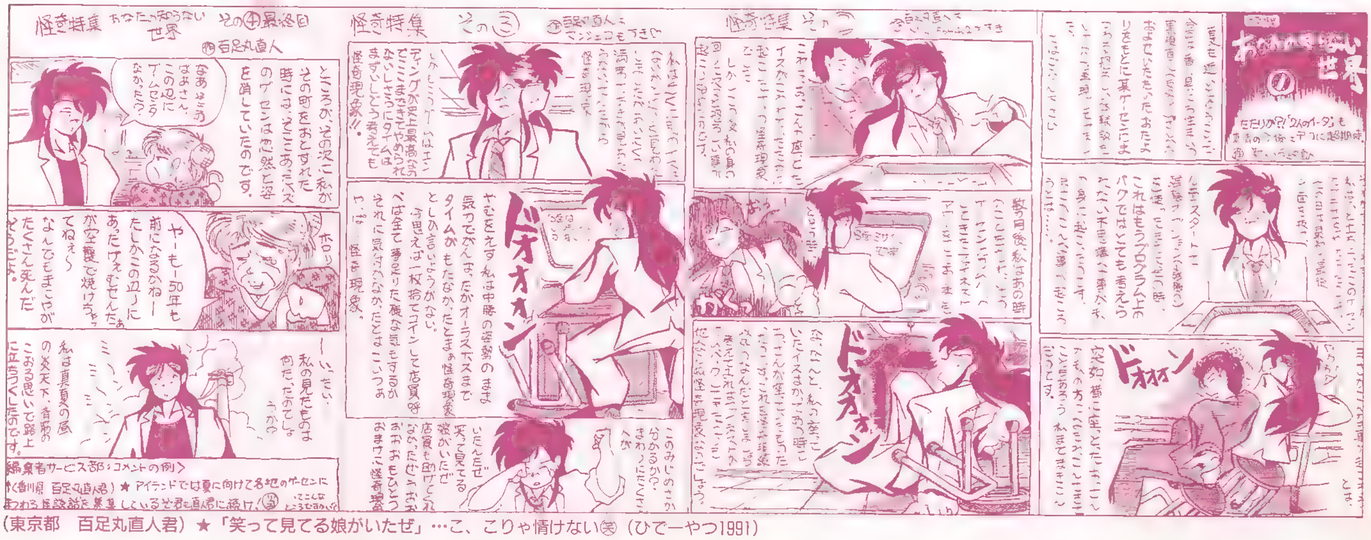
弱肉強食クレーン地獄なのだ

☆いきなりですが、大きな店の入り口などによくある「UFOキャッチャー」…私はこれが大好きなのだけど、実はこれはとてつもなく奥が深い!! ただぬいぐるみをつかめばいいというものではなく、「取る側」と「取られる側」との微妙なかけひきがひそかにおこなわれていることを知る人は意外と少ない…。

私の場合、ぬいぐるみが欲しいというより単に「取りたい」だけでやっているんです。しかし、聞いたところでは1

僕は、自転車で学校に通っている。50分間も遅刻に追われ自転車をこぐのはとてもつらく、つかれるのだ。そこで音楽（当然ＧＭ（ゲームミュージック））を聴きながら行くわけだが、ちかごろは"GPライダー"にすることが多い。なんといっても飛ばせる曲なのだ。ついつい危険な運転をしたくなってくるのがおそろしいが…。ほかに疲れを忘れて飛ばせる曲を知ってたらぜひ教えてくれ。

（埼玉県　原田泰寿君）



（東京都　百足丸直人君）★「笑って見てる娘がいたぜ」…こ、こりゃ情けない（笑）（ひでーやつ1991）

ひと目気づいたその日から

つっこみ三昧

ストIIの四天王って、ものまね四天王と言っても違和感ないんじゃない…?
（大阪府　R・F!!君㉓）
←知ってていわない優しいゲーマーたち。

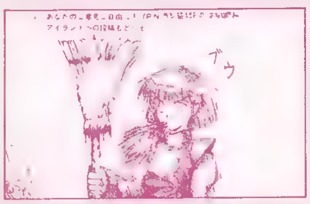
ゆうゆのクイズで、マンガ・アニメ・ゲーム→マンガ・アニメとかやってるのをのぞかれると、全人格見切られたように感じるのは私が気が小さいからでしょうかねえ。
（大阪府　王様の耳は日吉ミミ君）
←それもまた人生だ…。

ケンのエンディングのイライザを見て、一同は爆笑だった。
…岡本太郎の絵が走ってきたのかと思った。
（兵庫県　アドル村造君）
←ケン…お前って、いったい…。

ズンタタライブより。「僕が生まれた時、夢を見ているような目をしてたから夢男って付けたんだって、父さんが言ってた」
…変な父親……。
（神奈川県　うーろん☆KAZ君）
←どーんな目やー。

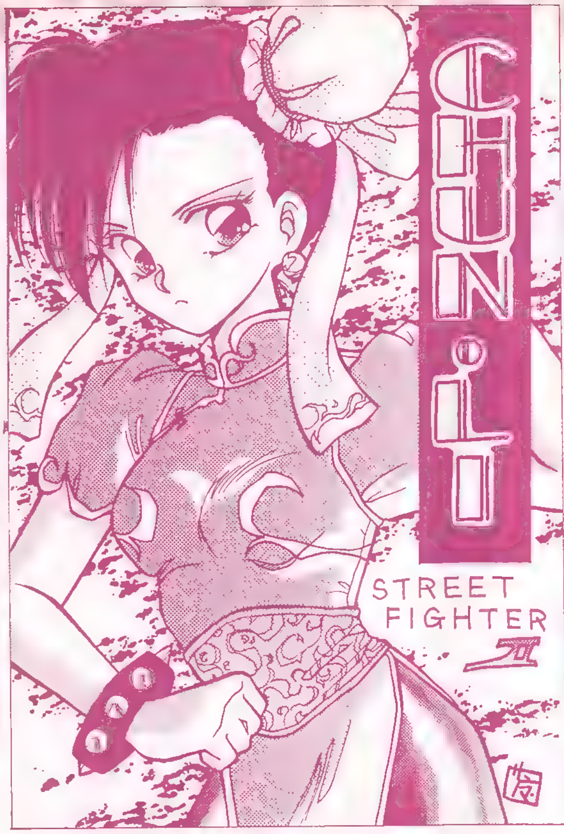
ネオジオのメモリーカードは強い!!
コンクリートの上に落としても、ポケットに入れたまま洗濯してしまっても記憶が消えず、きちんと使えるこのカード。さすが…。
（??県　はい水の常連　ヘルメット国王君）
←真似しないように。

コットンの初期スコアネーム、いったいなんなんだー!!
BIG・COT・TON・PAN・TSU
（住所がわからん　奇太郎君）
←でっかい綿のパンツでんがな——!!

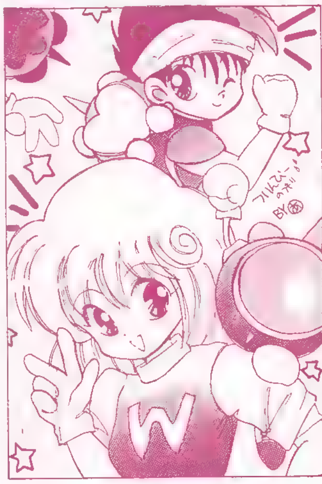




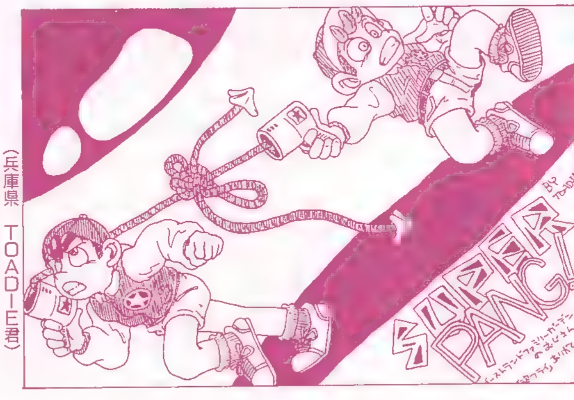
（神奈川県　五ノ井忠央君）★幻想は、伝統ではない。伝説、である。



（福岡県　赤アリ魔王さん）★普通の女の子と普通でない春麗、あなたならどっちを選ぶ?



←（神奈川県　水飴さん）
★じゃまだ!!グインビー（し、しどい）



（兵庫県　TOADIE君）
★ちょっと地味だけど、このゲーム面白い!

個につき250円は払ってもらわないと店は元を取れないそうで、取られるほうとしても苦心していろんな策をぬいぐるみに施してあるんですね。
たとえば、よくありがちなのが、大きいのはキャッチャーの爪がとどかない奥のほうへ…さらにぬいぐるみにビニールをかける、これは非常につかみにくいのです!! それからケースにぬいぐるみを思いきり詰めこむ、取りにくい方向へ傾けて置く…しかしこんなのは甘いもので、なんとぬいぐるみ2つを糸でつなぐという極悪非道なやりかたまであるのです。
しかし取るほうも取るほうで、引っかける、転がす、ひっこぬく、あげくの果てに極悪非道の2連ぬいぐるみを取っていく人もいるんです。信じられないような事実です…。しかし私も過去300円で3個取ったことがありまして。
で、UFOキャッチャーでうれしいことがあったんです。一度、30cm弱の熊のぬいぐるみをねらったことがありまして、奥のほうにビニールをかぶって座っていた大物を、1000円近くつぎこんでなんとか取り出し口近くまで引っぱってきたのです。しかし、それからが最悪で、全然つかむことができない!!すると店のおじさんが「2000円使って取れなかったらあげるよ」と言ってくれて…、結局取れずにもらったんですが、おじさんの心遣いがうれしくて、取れなかったくやしさも忘れてしまいました。とある店でのこぼれ話。
（福岡県　夏木良さん）
★ちょっと一回のつもりが…。

見物するのもいいけどさー

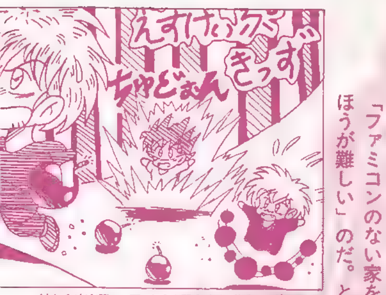
☆6月号のアイランドで「うまくなるには人のプレイを見ろ」みたいな手紙があったけど、あれを読んで頭が噴火しそうになった（別に怒ってるわけじゃないよ）。それって「スパってる」ってゆうんよ。
最近はストIIのおかげで、ギャラリーも爆発的に増えて、それだけならいいんだけど先日もプレイしてる人の横で見てる人がいて。当然待ってるんだろうと思って後ろに並んでたら、前の人が終わるとどこかへ行ってしまったんで、今度は僕がはじめたんです。すると、いつの間にかさっきの人が僕の真横に立ってじっとプレイを見てるじゃないですか!!僕はプレッシャーに弱いので、早々に終ってしまいましたよ。
そのゲームをやらない人ならまだしも、その人もいつのまにかクリアできるようになってるし。こちらはお金を払って頑張っているのに、真横で堂々と研究されちゃ、ちょっとねぇ。ほかにも数人でプレイしてる人を指さしてなんだかんだ言ったり…、マナーを守ってる人ならギャラリーとしても合格ですが、そうでない人は…自覚がないから、言ってもムダだろうなぁ。
でも、後ろに気も配らずコンティニューしまくりの人にはガンガンプレッシャーかけてあげましょう（当然）。
（愛知県　たけたけし君）
★ゲームセンターでのマナー、とかいうより一般レベルの常識のような気がする。

燃えよ青春っ!



就職をして半年がたった。妹は受験を迎え、弟も最高学年一歩手前だ。あっという間に月日はたつ。新しいゲームが出たかと思うと次のころにはもうなかったりする。それでも、さらに次のほうへと人々の目は向けられる。少しでいいから止まってほしい。そうして自分を見つめてほしい、と時々思う自分がそこにいる。なんだかセンチメンタルだけど、長く短い時を実感する今日このごろ。

（京都府　宝光坊春樹君）



（神奈川県　BANDY I &Y氏）
★1人より2人用が絶対もえる!

熱中時代 ゲーマー編なのだ

☆小学校の先生になって、1カ月が過ぎてしまった。赴任先は、標高1000m前後のところにあるT村。校歌にも歌われているように、四方を山に囲まれている村である。

こんな村にゲームセンターなどあるはずもなく、「もはやゲームと縁を切らねばならぬ潮時か…」と、なかばあきらめていた。

そんな折、毎年恒例の〝家庭訪問〟がはじまったのだ。山道を登ったり降りたり、家から家まで車で15分かかったりと大変だったが、そこで意外なことを発見した。

「ファミコンのない家を探すほうが難しい」のだ。とはいえ、小学3年生の彼らにはドラクエやマリオのほうが知名度はぐんと高く、「先生はグラディウスⅢクリアしたんだぞ」と言っても何のことやらわからない。それでも、この村の子どもたちもゲームにかなりお熱を上げているのを知ったうれしさは、ゲーセンから離れて僕が味わっていた寂しさを大きくやわらげてくれたのである。

子どもたちの日記を読んでいると、昨日も今日も「○○君とファミコンで遊びました」と書いてあり、なんだか昔の自分とオーバーラップして、「ファミコンもいいけど、外でも遊ぼうね」などと書いてやるのがなにかうしろめたい今日このごろ。「こんなんで先生やっていけるのだろうか」と不安を抱きつつ、とうとう今日まできてしまった。

けっこう先生稼業は忙しいので、この1カ月に大きな街までおりて（わ、すごい表現!）ゲーセンにいけたのは2回だけ。それでも久しぶりに高校生の友人たちと盛り上がったりして、とても楽しかった。ゲームを毎日のようにやっていた学生時代には感じられなかったが、たまにやるゲームがこんなに気分のいいものだとは思わなかった。

というわけで、なんだかんだ言いながらゲームと縁を切ることもなく楽しく毎日をすごしてます。がんばって良い先生になりたいと思ってますんで、ゲーメストの皆さんも体に気をつけてがんばってください。では!!

（長野県　GUU君）

★あらら、君はゲームやってると涙がとまんなかったり、右と左の区別がつかなかったり、スコアネームが3文字じゃ足りなかったりしてたひとじゃないの。投稿者が先生になってしまうとは…がんばって楽しい先生になってね!

こんなゲームがワタシはうれしい

☆先日、高崎まで電車で出たので、いい機会と思ってゲーセンを探してみました。

ゲームについては、地元の前橋で十分コト足りている私はめったに市外のゲーセンに行かないのですが、店内を見回してすぐ「来た甲斐があった」と思いました。まだ前橋に入ってないニューゲームや、もう少しやりたいと思っていた古いゲーム、ほとんど遺跡モノのレゲーの数々!!さらに私を感動させたのは、ほとんどの台に「イージーランク、5機設定」とはり紙があることでした。連射装置なんてのもはじめて見ました。カントリーボーイと笑ってください。

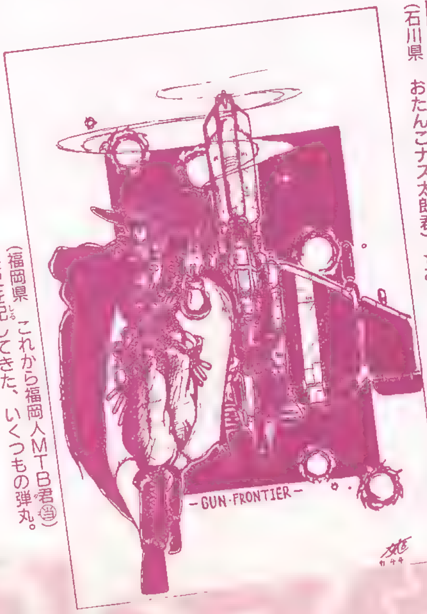
話を戻して、そんな中にイージーランクのパロディウスだ!を見つけ、淡い期待を抱いてプレイしてみました。

すると、はじめはたいして違わないものの、後半面が、特にボスたちが思わず「げひょ?」と驚いてしまうほどの弱さでした。一度だけ奇跡的に会っていたプーヤンもハリをチョボチョボとしか出さず、復活もラクチンでちょれーちょれーといっているうちにラストの大ダコの部屋に来ていました。そして、あの!私にはムリと思っていたパロディウスを1周クリアして、あの有名な爆笑のエンディングを拝むことができたのでした。ありがたや〜。

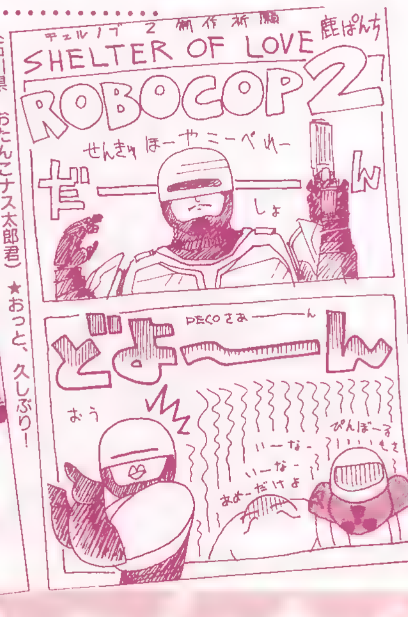
それで、これはオペレーターの方へのお願いになってしまうのですが、一時期の盛り上がりがおさまってきたような人気ゲームは、ランクを下げ、残機もふやして、もうしばらく残しておいてほしいのです。普通のランクで手が出せなかったという人も、大喜びすること請け合いです。枯れ木に花を咲かせちゃろの気持ちで、どうかお願いします。

（群馬県　前橋の哀愁と呼ばれた男・NAOちゃん18歳）

★私からもぜひよろしく。



（福岡県　これから福岡人MTB君㉓）
★歴史を記してきた、いくつもの弾丸。

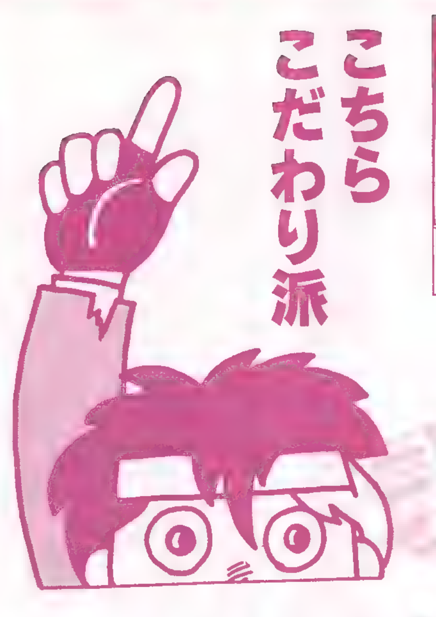


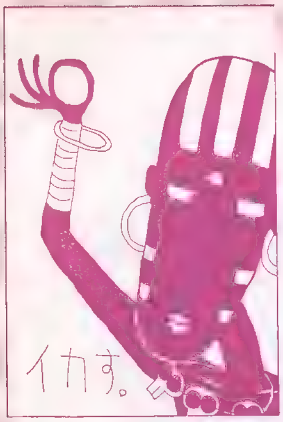
（石川県　おたんこナス太郎君）
★おっと、久しぶり!



（群馬県　KI-及川君）
★あの時代のことは、今もよく覚えている…。

こちらこだわり派





(福島県　木枯し紋太郎君)
★ストローくわえたらカ○ピス…。

VGMよゲームを忘れるな

☆近頃、VGMがブームである。毎月幾枚ものアルバムがリリースされ、いくつかのバンドもデビューした。最初にVGMのレコードがリリースされた7年前の状況がウソのようである。音波の向上も目覚ましい。FM音源にはじまり、まずリズム系のサンプリング、そしてフルPCMなどという化け物まで登場した。

この状態をどう受け止めるか、人によって異なると思うが、私はあまり芳しくないように思う。どうもVGMは自らの地位を忘れて暴走してしまいそうな気がしているのだ。

そもそも、VGMとは何であるかが明確に定義されていないのが問題である。私自身はこう定義している。

「VGMとは、場面を演出するためにある。シーンを盛りあげたり、絵だけで表現できないひだの部分を補ったりするものでる」

違うとおっしゃる方もおられるだろう。だが、「演出という役割を絶対忘れてほしくない」という考え方は賛同をいただけるのではなかろうか。

「ゲームミュージックというのは映画音楽のようなもので、レコードのジャンルとして分ける必要はあるが、音楽としては、何でもありなのだと思う」と書かれた人がいたが、その通りだと思う。

だが、ひるがえって現状を見回してみるとどうだろう。どうも本質とかけ離れたところで評価がなされているようにしかみえない。ドラムがどうの、オーケストラピットがどうの…。

もうウンザリしてしまう。だいたいそういったハードウェアの進歩は、音源の落差による表現力の低下を食い止めるための当然のことである。私に言わせればまだひどい音だし、音質自体の向上は今後も続くだろう。そのような一過性のものの評価より、むしろもっと本質的なところに目を向けて欲しいと思うのだ。

私が現在「演出」という要素を満たしたVGMを作れると思っているメーカーは、カプコンである。演出における音楽の重要性をよく知っているに違いない。

他のメーカーが悪いというのではないが、企画者、作曲者がゲームそのものとVGMリスナーのどちらを念頭に制作しているか、その比重が問題なのである。私たちプレイヤー、そしてリスナーは安易な受け狙いVGMにははっきり「NO!」と言いたいものである。

だが、本気でVGMで演出しようと考えると、単に音楽担当のみの話では済まないだろう。今のロケーションできちんとVGMが聞こえるであろうか?今のゲームセンターはうるさいし、聞こえたとしても音が悪い。これは筐体や基板にも問題ありだろう。しかし、ぜひ現状を打破できるような作品を出してほしい。ギャラクシアン3やドライバーズアイのナムコあたりに期待したい。

VGMが、本当にゲームの一部となった上で音楽性を追求するのは大賛成である。(私が頂点を極めていると感じたゲームは「ストライダー飛竜」である。)

(神奈川県　HTP-CON君㊫)
★善くも悪くも、受け手の反応は次の作品に反映されるんだよねー。

> **偉大でもないマンネリズム**
>
> ### ぼくの　わたしの
> # 巨大ボス度チェック!
>
> ①他人の迷惑をかえりみない
> ②自分のテーマ曲がある
> ③体が大きく、とにかくハデ
> ④耐久力には自信がある
> ⑤2段階に変身が可能
> ⑥攻撃が最大の防御だ
> ⑦実は直前の中ボスより弱い
> ⑧影武者がいる
> ⑨負けおしみを言う
> ⑩続編で再登場する
>
> 0～1　ザコ、普通の人
> 2～4　やや攻撃性あり
> 5～7　や○ざ、危険人物
> 8～9　独裁者、人類の敵
> 10の人　宇宙からの侵略者
>
> (北海道　上　文月君)

脱衣ゲームはなぜ作られる

☆オペレーターやメーカーの人はなぜ脱衣マージャンを作り続け、店に入れ続けるのか。

実際のところ、新しいマージャンを入れても一時的にインカムが上がるだけで、そんなに過激なものを必要としてるわけではないんじゃないでしょうか?マージャンゲームは基板も開発費も安いから損はないし、メーカーや流通間のつきあいもあるんでしょうね。

つまるところ、麻雀ゲームがどうなるかは専門誌上などでの意見や風潮に左右されているといっても過言ではないわけです。

麻雀ゲームに対しては、AOUやJAMMAが見えないところで改善の努力をしています(★編注・今年に入ってから、いくつかのメーカー直営店などではLD使用などの過激なマージャンを店に置かないことにしているようです)。…ですから、反対なり賛成なりの意見のある方は、どんどん誌面に出してほしいと思います。

私ですか?私は反対ですが、PⅣのようにアイドルを作るといった目的のあるものは歓迎します。ゲームはまねるものでなく、創るものですよね。

作っている人たちも、実際にはいい人ばかりで、RPG的なものとかいろいろ考えたりしてはいるらしいのです。ただ内側からの変化は難しく、外からの改革を必要としているということではないでしょうか。

(愛知県　VRGW雷将斗君)
★ゲームセンターは小学生も自由に入れるという場所であることを考えると、仕入れる側も自分の店の客層を考慮においてほしいよね。

誰がああ言ったから私はこうだとか、個人の主張をネタにした投稿が多いが、他人の意見に対する寛容さが少々欠けてはいまいか。対立する意見はいくらでもあるのだから、採りあげていけばキリがない。自分は自分なのだから、他人のどうでもいい意見にケチケチ反論してるよりも、イカすゲームの話を読むほうが気分がよいのではないだろうか。

(埼玉県　TA.君)



(大阪府　M・S・G君)★力強い国家造りは、確実な領土確保から!

DAI GEIDO



★今月の題字（埼玉県「オレが元祖だ！」麻生美央君）

英雄の帰還
（イメージファイト外伝）

「司令官！ OF－3から通信が入りました！」

まだ若い通信係が多少興奮気味にそう告げると、司令室にいっせいに声が挙がった。

私は皆を静かにさせ、言った。

「読み上げてくれ」

『こちらOF－3より、総司令部へ。我、月面裏側の防御システムの異常を確認、ただちに攻撃を開始。2006時、システム破壊に成功。機体の損傷がひどく、これよりただちに帰還する』

沈黙した司令室に、堰を切ったように歓声が挙がった。

「やった！やったぞ！やってくれたぜ、やっこさん！」

「良かった、本当に良かった」

全員が肩を叩きあい、作戦の成功を喜んだ。しかし、たった1人、モニターを見つめる副司令官だけはその歓声に自らの声を混じえなかった。

「司令官、OF－3の乗員生体反応が消えています！」

途端に、再び沈黙が訪れた。

「推定死亡時刻2012時、たった今です。きっと瀕死の状態で我々に通信を送ったのでしょう…」

沈黙が、さらに重みを増して、司令室全体に満たされた。

「…そうか…現在航行中の回収船の位置を調べ、一番近い機を迎えにやれ。…それから、その回収船のコードネームは〝クレイドル〟にしろと、ついでに伝えておくんだ」

「〝ゆりかご〟…ですか」

副司令官がつぶやいた。

「彼は、ようやく眠りにつけるんですね、司令官」

それきり、口を開く者は1人もなかった。全員が、1人、また1人と黙禱を捧げはじめた。彼の冥福を祈る声。すすり泣く声。小声で宇宙軍の歌をゆっくりと口ずさむ声。私は席から立ち上がり、自分の部屋へ向かった。

私は、知っていた。OF－1が、防御システム破壊の際の予想衝撃値に耐えられないことを。それは私以外には、設計に携わった数人の技師しか知らないことだった。つまり、この作戦に選ばれた4人の若者たちは、どのみち死ぬことが宣告されていたのと同じだったのだ。ブースターの故障で出撃できなかった4号機に搭乗して一命を取りとめた者をのぞく3人の若者たちは、結局尊い犠牲となった。

だから、彼ら4人を含んだこの作戦の志願者はすべて、死ぬために志願し、訓練をうけていたのだ。誰になるかはどうでもよかった。ただ何人かの若者の命が失われることは、最初から決まっていたのだ。そして、どうしても避けられないことでもあった。

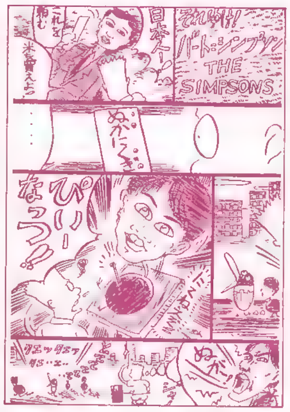
彼らは、くだらない軍事ゲームの駒でしかないのだ。国家集団という頂点の人間から見れば。

彼らは、家族を捨て、愛する人を捨て、青春を捨てて作戦に志願し、死んだ。しかしそれも、頂点の人間たちの犯した罪の1つを尻ぬぐいさせられたに過ぎないのだ。「厄介な問題がひとつ片づいた」、その一言に終わってしまうのだ。なんとも哀しいことだが、それが現実であり、今の世の腐り切った道理なのだ。

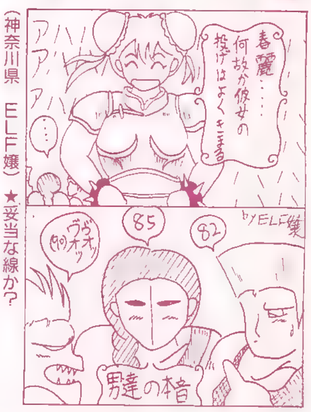
…彼らは、一体幸せだったのだろうか。もし彼らが幸せでなかったとしたら、彼らの犠牲はあまりに無駄になってしまうのではなかろうか？…そして我々が、彼らは幸福であった、英雄であったと信じる以外に、彼らが幸せであっ



（埼玉県 らぐたま君）★何ゆえの嵐…。



（北海道 ちょっぱあ卍君）★業界人はこのマンガをどう思ってるのだろう？



（神奈川県 ELF嬢）★妥当な線か？



（北海道 H－X君）★アルバトロス…お前…。



（静岡県 windy君）★日常にひそむ安部公房。

ストIIで歌おう



ボクはブランカだよ
（ブラジルの曲（CD2－3の①）で）

ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
ボクはブランカだよ
うおうお うおうお うおうお
さけぶよ
ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
ボクはブランカだよ
うおうお うおうお うおうお
さけんで今、父を求めて
そして今、母を求めて
たびにでるんだ
そして今、たたかうのさ
ボクはブランカだよ
やせいのおとこだよ
今日も明日もたびする
パパとママを求めて
（前半は楽しく、後半はさびしげに歌うのがコツ）

どすこい慕情
（本田エンディング（CD2－10の①）で）

〽まわしを捨てて世界に臨む
土俵が恋しい夜もある
しこをふみつつ思いだす
そんな、（あ）夜もある
（どすこい！）スポポン
世界一の力士になって
土俵の上にふたたび立って
しこをふみつつ思い出す
そんな、（あ）夜もある
（どすこい！）スポポン
（演歌です。そんだけ）

（北海道 大亞門君(当)）

★いい味出してるねえ～。8人分送ってもらったんだけど、今回は2つだけ紹介ね。

たことを証明する術はあるのだろうか？——信じよう。彼らが幸福だったことを。
「こちら回収船WD－S12、"グレイドル"より総司令室へ。0001時、OF－3の回収作業完了。これより基地に帰投します———」
——すべてのイメージファイターたちに、
（宮城県 "IKUKO"さん、NAMELESSを見捨てないで"BATTALION君）
★時に、ゲームの持つシビアさはプレイヤーの内側で"現実"となり…そして、我々の生きる現実へと結びつく。



閻魔天国
愛称は「んまう[illegible]」に[illegible]くなかった

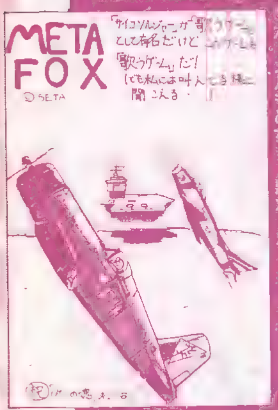
（[illegible]県 アウトラン2人乗り[illegible]）[illegible]

選[illegible]ションゲームは大嫌い[illegible]ヤーを選んだり、進むコースを自分で選ぶ。最初に選ぶだ[illegible]

[illegible]ったのに、面クリアするとコ[illegible]やる気をなくしてしまいました。アウトランやダライアスみたいに、コース選択[illegible]「[illegible]」スセレクトも嫌いです」。
大阪府 [illegible]（ワープロの達人）

6月号を見て悲しくなり[illegible]ヤレコ様が「あまりいい印[illegible]かな[illegible]くて、あのVGMさ[illegible]「聞く気がしてなかった」[illegible]うではありませんか。まあ[illegible]無理もないのですが（私もそうでしたが）。
しかし、アーケードの隠れ[illegible]

★歌といえばブラックナイト2000（ピンボー[illegible]）[illegible]



[illegible]ド、プラスアルファのさわや[illegible]
それでも「ロッドランドを聴いて心がなごんだ」そうで、[illegible]

フ[illegible]

ス[illegible]となくローリングサン[illegible]じゃないはずだ！しかもはじめてのプレイでそこそこ行っ[illegible]



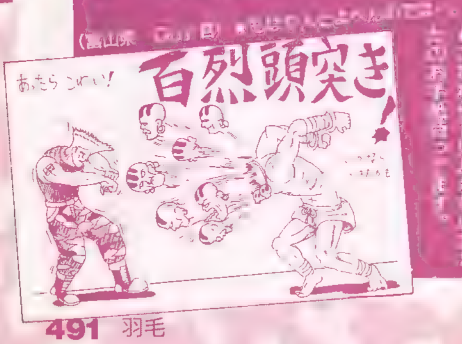
T[illegible]

西[illegible]

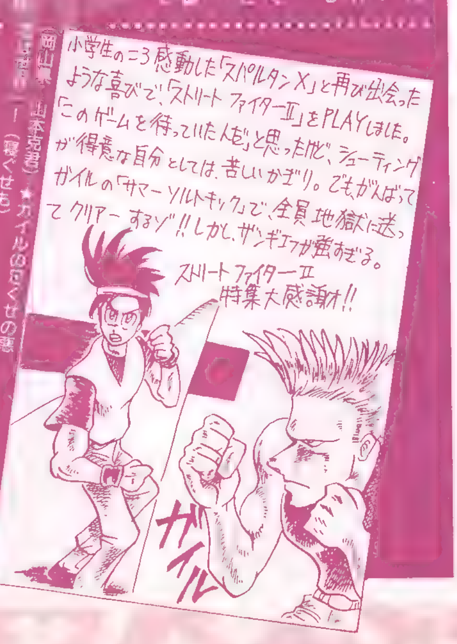
（岡山県 山本克君）★ガイルの寝ぐせの悪[illegible]（寝ぐせも）

[illegible]えばサクサク進めるし、メガ[illegible]「究極のボンバー」といった感じでよい。
しかし、そんなアウトゾー[illegible]それは"地面の穴に落ちると[illegible]今までは東亜プランの縦シュー（縦スクロールシューティング）の死ぬ要素といえば敵[illegible]2つの要素しかない。それがよい点のひとつだったのだが、転落死が加わったことで、このゲームのよい点を薄めてし[illegible]

（富山県 [illegible]）



まった気がしないでもない。でもやっぱりアウトゾーンは好きである。



今月のお料理

誰にでもすぐできる
ポイズンの作り方

全国ファイナルファイトファンの皆さんこんにちは、今日はこの場をお借りして誰にでもできるポイズンの作り方をお送りします。

材料
- 16〜17歳の少々やせ型の美少年（1人）
- 女性ホルモン（適量）
- 筋肉増強剤（少々）

作り方

①…まず用意した薬物を投与します。ここで筋肉増強剤を多くしすぎないよう注意してください。目安としては肩と腕が少々盛り上がる程度で、肌の弾力はつきたてのモチを少し冷やしたくらいがいいでしょう。

②…こうして女性の体型を確保したら、いよいよ本格的な性転換手術をおこないます。これは完全な女性体を維持するためのものですが、ポイズンはあくまでニューハーフですので、棒を残しておくのがミソでしょう。

③…仕上げに服と化粧で飾ってできあがり。

いかがでしたか。うまくできたという人はぜひご一報ください。

どーでもいーけど本気にすんなよ！
（愛知県 ジ0君）

★次号では「半年でムリなくミズバク体型に！」をお送りします。

1991/9月号　91年7月30日発売

汗によごれたツラの皮を、めくれ!破れ!はりかえろ



《メモメモメ・第一回》

「私に逆らうとは愚かなー結界を解いてその星を渡せ」「ダメですこの星は…イースクウエア星は平和の星…あなたには渡しません!」「フッフッフッならば…こうだ!!」「んあ…キャーッ(あああ…伝説のフリントよ早く…早く来て…)」

まだまだストII。アイランドとしては、基本的に「メーカーやゲームが片寄らないように」という方針でやっているので(別にメーカーに気兼ねしてるわけではない。片寄ってんのがキライなのだ)、このへんの時期はものすご〜く大変だった。おかげで文章ネタがボロボロ。いっそストIIアイランドにしてしまえばよかったのだろうか?

〔493P.〕このころ文字の下に使われていた恐竜とか魔人との謎のシリーズはけっこー気に入ってたりする。今はゲーム関係で統一されちゃってますけどね。

右イラスト…んー、この絵好きなんよ。まさにアイランド!!っーかんじで。特にペンギンのすっとぼけた表情がたまりませんわ。

〔494P.〕右「あんなにストIIが売れていいのか!カプコンに負けていいのか!もっといいゲームを作って、カプコンの天下にするなー!!」…まったくだ。いや、カプコンが天下をとるのが悪いわけじゃないんだけどね。カプコンの場合、長い下積みがあって、その間ずっと理想持ってゲーム作ってたんだから。ただ…。うーん、うまくいえないが、妙におとなしく勝負をひかえたりしないで、なりふりかまわず新作を出しまくるネオジオがいさぎよくさえ思えてしまう、とでもいうか。どーしたんだ、セガ、タイトー、コナミ!!(ナムコは?)

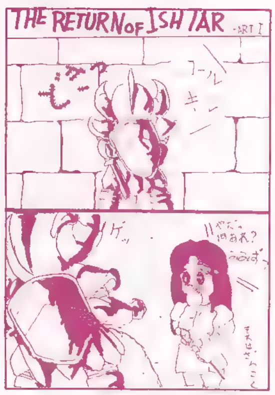
〔495P.左〕「宿題を忘れました」イラスト「なにかを忘れているような…」…そう、忘れるということは、いつのまにかなにかを置き忘れてきている、その自分自身に気付かなくなっているということなんだろうねえ。

と・こ・ろ・で!!投稿において、「盗作」が発覚した場合(性格のよい読者がいちいち教えてくれるのだ)、その人は以降全ボツにしますのでそのむねヨロシク。

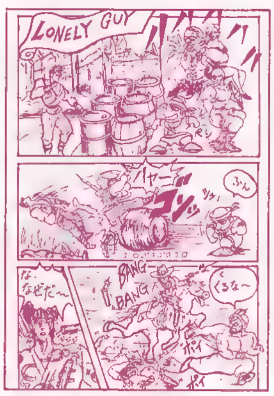
ボツはいやだっ!!〔破竹編〕

ひでーことアイランド

★実はこのへんの「×××××アイランド」とゆーのは、昔ギャルズアイランドに続く別冊を!!」という企画を考えたときに出てきたものばかりなのです。おそらく実現不可能ということで今回ムリヤリやっちゃってますが、ご要望と投稿があれば1冊の本になるのも夢ぢゃありません。もし本当に本にしたりしたら取次に見放されるだろうけど……(笑)。あらたな企画も待ってます(まともなのはダメ)。



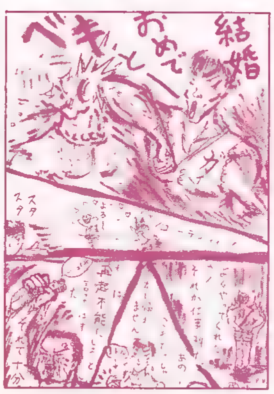
◀北海道　荒山和哉君



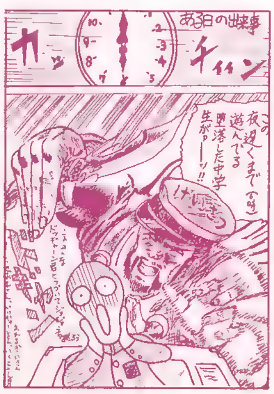
◀茨城県　あんく君



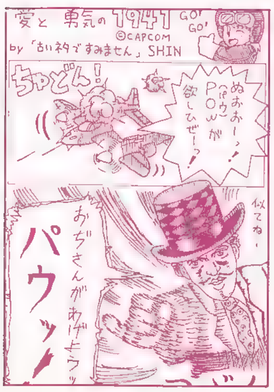
◀東京都　ざんこく熱湯マン君



◀埼玉県　味戸ケイコ君



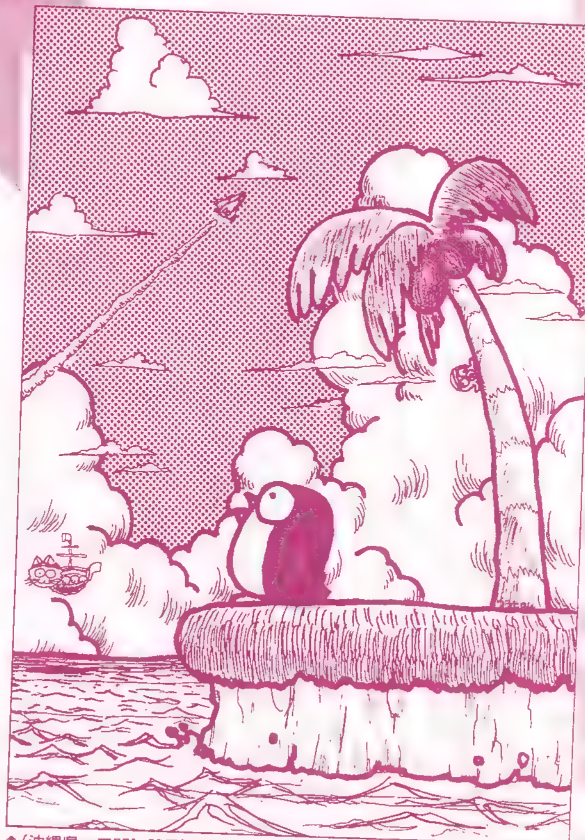
◀愛知県　大打撃今井君



◀神奈川県　SHIN君

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!



↑(沖縄県　〒901-22君)★おいでませ大地球国、空の下街。

東北ショーに何を見た
仙台MAMOショー急行レポート

☆6月21日MAMOショーを見に仙台に行ってきました。私のところは山形市で仙台までは仙山線で1時間ほど。前夜は興奮してあまりよく眠れませんでした。前日まで降っていた雨もやみ、期待に胸をふくらませて出かけました。

MAMOショーは東北で初めて開かれるアミューズメントショーです。私が会場に着いたときはまだ開場前だったのにもかかわらず、もうすでに20～30人くらいの入場者が待っていました。

会場になる場所はドーム型をした建物で、完成してまだ間もない感じ。

会場に入ったら一番に行ってみたいところ——それは私の好きなメーカーナムコです。開場！走るようにして入場しました。耳なれたゲーム音楽が私を呼んでいる！

白の入場券を受け取って入ったとたん、カプコンがありました。大きな筐体が目につきました。ニューゲームのワンダー3がある。オーッ、コナミにも大型筐体があるぞ！クライムファイターIIじゃないか。ニューゲームのシンプソンズもある。

見たことのないゲームが展示されてます。

真ん中の通路を通ってナムコをさがしました。見当たりません。タイトーにつき当たりました。レーシングビートが4台も出ているぞ。

大きなモニターを出展している所やカラオケボックスを並べている所もあります。エス・エヌ・ケイも出てます。アイレムもありました。テクモもあります。

でも、ナムコはありませんでした。そしてセガもありませんでした。

なぜなんだろう？

セガ、タイトー、ナムコの3大メーカーのうち2社が出展してなかったのです。ナムコとセガ、この2つのメーカーが出展していないなんて私には想像もできないことでした。

ナムコは日本に1台しかないという例のバーチャリティを見せてくれるかも知れない…。勝手にそう思い込んでました。並んでも絶対やってみたい。セガもきっとすごいものを出してくれるんじゃないかと考えてました。

がっかりしました。

それでも気を取りなおし、会場を一周してゲーメスト&㋘屋のコーナーにきました。ゲーメスト誌上でも、㋘屋が仙台に行くよ！と告知してあったので、CDやビデオ、Tシャツなどを手に入れたいと楽しみにしていたんです。ひょっとしたら、21日発売のタイトーのズンタタのCDも買えるかも知れない。

それなのにです。ゲーメストのブースにはゲーメストのバックナンバーしか置いてありません。ゲーメストのTシャツやCDは販売してないのか聞いてみました。その人は「ごめんなさい。今日はだめなのです」と繰り返すばかりです。理由も分からず、何かすっきりしません。お詫びだといってノートやポストカードをくれましたが、なんだったんでしょう。

ナムコが出てなかった。セガも出てなかった。そしてほしかったCDも手に入らなかった。がっかりしながら帰りました。

でも、でもです。今回は東北で開かれた第1回のアミューズメントショーなのです。なんでもそうだと思いますが、最初から完璧というものはないでしょう。東北でこのようなショーが開催できたことだけでもすばらしいことです。

あまりにも期待していった私は、私なりの不満の部分もありました。けれども、来年もぜひこの地で開催してほしい。1つずつ問題を解決していってください。

この業界がさらにステップアップして行くために、そして地方の活性化のために。

最後にゲーメストに。また来年も来てください。

(山形県　佐藤秀夫君)

★まずごめんなさい。実は山ほどのグッズ類を㋘屋号に積み込んで、いろいろな特典をつけたり福袋をつくったり、喜んでもらえるように頭をひねったんですがネ。会場に着いて品物を並べ始めたとたんストップがかかって、実は出張したメンバーは梅雨の季節にふさわしく涙雨の洪水だったのだそうな。これからの各地でのAMショーに期待。

がぶりより ゲーマー人生



←(大阪府　陸奥武宗 EuclidⅢ世君)
★まーあんなのメじゃないわね、ふふ♡

見知らぬアナタと手を組むワタシ

☆ある土曜にゲーセンに行くと、1台のゲームをとりまくギャラリーが目に入った。「なんだあれは?あそこはたしか「クイズ・殿様の野望」があったはず…」と思って見にいくと、もうちょっとで全国クリアというところまできていた。コンティニューをしまくっているようだったが、どうしたわけか周りのギャラリーから次々と百円玉が差し出されているのだ。プレイしている人とは他人同士のようだったが、その場にいる人々が自然にコインを出しあい、一緒に問題に答えていた。

友人はそれをあきれた顔で見ていたが、僕は自分も参加したくなり、プレイしている人に百円玉を差し出した。

「ありがとう」

その人は笑顔で受け取った。

それからまた、ドトーの問題解きがはじまった。ゲームオーバーになると、どこからともなく百円玉が出てくる。

「ここまで来たら、エンディングを見なければ帰れない」

プレイヤーを含め、みんなそう思っていたはずだ。

そして、おそらく僕が2回目に出した百円玉でエンディングとなった。

「つまらないエンディングだな」。誰かが言ったが、誰だかわからない。

しかし、みんな笑った。

「もう3年近くこのゲーセンに来ているが、こんなすがすがしい気分ははじめてだ」

僕はあまりゲームがうまいほうじゃないので、そんなことを思った。

1人だけで全面クリアできるゲームはいくつもあるだろう。しかし、こんなふうに見ず知らずの他人と協力して全面クリアできるゲームは少ないんじゃないかな。

(三重県　カプコン大好き君)

★花博のギャラクシアン3で何が感動したといって、全然知らない人たちと一緒に戦っているっていうあの感覚だった。敵の戦闘機にいくつも重なる照準。「足のひっぱりあい」の要素をうまく除けば、なかなか面白い多人数乱入ゲームができるのではないかな。

こんなゲーセンはもっとあやしい!!

●ゲームがない。
●出口がない。
●筐体の中で変なオヤジが寝ている。
●次の日、別の筐体で同じオヤジが寝ている。
●実はその人が店長だ。
●過去忍者がいる。
●雑誌じゃ紹介できないようなゲームばかりある。
●ゲームの画面に舐めた跡が残っている。
●誰もいないはずなのに、笑い声などが聞こえてくる。
●両替機から虫が出てくる。
●昨日、その店に行った友人が今日学校に来ていない。
●店長の顔が逃走中の殺人犯と一致する。
●周囲の人に話しても、その存在を信じてもらえない。
●満潮になると、海の底に沈んでしまう。

(埼玉県　過去忍者君㊤)

★あまりにもあやしい…。そういえば、このごろ近所のあやしいゲーセン紹介があんまりきてないなぁ。少なくなっちゃったのかな?

時の流れに負けないワタシ

ついに、生まれてはじめてアーケードゲームをクリアした。「大旋風」!時間がかかったけどやっと1周クリア。涙が出そうでした。オジサンもやっと若い人たちの仲間になれたような気がする。コンティニューなしでクリアできたのも、夢みたい。しかし、大旋風よりやりこんでいる究極タイガーはやはり8面で終わる。でも、最後までやってやる!絶対に!

(愛媛県　オッサンゲーマーさん)

★4月号にも載ってた人ですね。おめでとう!!ゲーマーはいつまでたってもゲーマー、ゲームはいつまでたってもゲーム。



↑(東京都　川村真理さん)★神さま…お願い!!

超祝!究極タイガー1周クリアッ!!うおおー、やった～っ、超うれし～～!!

平成3年5月14日、私は3年間の長く熱き戦いの日々に終止符をうちました。マブタを閉じれば浮かんできます。はじめてプレイして「なんじゃこの難しさワ!」とビビったこと、左右に動いているとあまりやられないのに気づき、はじめて1面ボスにたどりついたときのこと。

4面ボスに超ハマって半年かけてやっと倒し、5面ボスで挫折しかけてうまい人のプレイにふたたびやる気をおこしたこと、2カ月前にやっと9面ボスまできたけれどこいつらが超倒せず、とうとうバ



私奇人変人がメーカーの人に言いたい。あんなにストⅡが売れていいのか!カプコンに負けていいのか!もっといいゲームを作って、カプコンの天下にするなー!!政治などでも、一党独裁ではやっていけない。他の党もがんばっていかなければ。だからだから、そのメーカーしか作れないようなゲームを作って!お願いします。

(福井県　テクノスに期待する奇人変人君)



↑(大阪府　竹井由香さん)★OLDゲームを忘れないで!!



つっこみ三昧

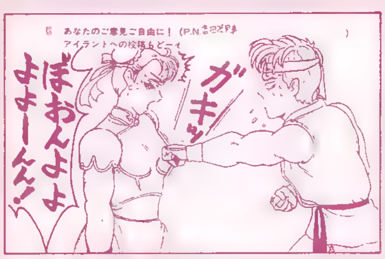
☞私はゲーセンで変なおやじにさらわれた。
（岐阜県　H・Pinku♡さん）
←…あの一、「さわられた」、んでしょ？（男にこんなこと言わせないでよ!!）

☞クイズ三国志で孫堅軍を選ぶと、
周瑜の・クイズでGoGo!!
と叫びたい自分の本能との戦いになる。
（埼玉県　西村信彦君）
←「ケン様の〜クイズで昇龍拳!!（解答者も同時に）」とかいってる人なら知ってるが…。

☞ぼくは英語の時間、マネージャーをマナガーと読んでしまい、以来マナ夫と呼ばれている。しくしくしく…むなしい。
（東京都　ちびまる子愛好家君）
←かわいそうなマナ夫君…。

☞７月号攻略記事「春麗自由自在・これで春麗は君の思うがままだ」…責任者出てこい!!　（岩手県　松平おさみ君）
←お口に合いませんでしたか？

☞春麗は香港代表だから、厳密にはイギリス所属である。したがって、97年に中国に返還されるまでは「Hong Kong」あるいは「U.K.」と書かれるべきではないか。
（大阪府　今小路由梨香命君）
←おう、なんかいきなり知的だからコメントに詰まってしまった。







→（岩手県　魔剣売り君⑯）★光の国からぼくらのために…♬
←（山形県　笑面龍君）★2人の長い、ながい夜。

ックナンバー18号を買ってしまったこと…。

そして!ラスト10面ボスの安地に入って自機のそばを弾がビュンビュン飛び交う中、ブルーショットの連打でボスを倒した瞬間!

とうとう終わったのです。虎かピピル人の大群が出るエンディングでもあれば申し分なかったけど、昔のゲームだからしゃーないか。

レインボーアイランド、Mr.ヘリ、大魔界村、飛竜、ゼロウイング、スラップファイト、スノブラ、アウトゾーン、雷電…このゲームをやってるあいだにもいろんなゲームに燃えましたが、最後にはいつも究極タイガーに戻ってきました。そして今、私のゲーマー人生の第2章がはじまります。さぁ!オレの新たなる戦いのゴングを鳴らすのはどのゲームだ!?カマンベイビィ!!

P.S. 皆さん、イエローをあまりいじめないようにしましょう。たしかにこいつらは使えませんが、私は使えないヤツが好きです。

（群馬県　NAOちゃん18歳）

★今さら雷電（2P側）をはじめたのだが…6面以降のカタさには思わずトホホ〜。でも、やる（ひ〜〜）。

思い出をありがとう ザ・ベストゲーム

☆6月19日、ゲーメストの増刊号、ザ・ベストゲームがついに出ました。これは凄いです。はっきりいってこれで1980円は安いです。特にフルリストが凄い。1600機種以上も掲載されている中で、自分がやったことあるゲームが340、やったことはないが見たことならあるゲームが240もあったことに驚いた（もう少し多いと思う）。改めて自分が年をとったということを思い知らされた。

リストの中で、記憶にある、自分がプレイした一番古いゲームは多分「フライングフォートレス（77）」（でも実際にプレイしたのは3〜4年後）で、固定画面、右から左へ爆撃機（B—17？）が次から次へと出現し、空中物を撃ったり、地上(というより地中？)の基地を爆撃するゲームで、上下運動はできるので、よく〝急降下爆撃〟と言ったりして遊びました（ひょっとして別のゲームかなぁ）。

他に心に残っているゲームは「トマホーク777」（デコ）と「スペースファイアーバード」（任天堂）。トマホーク777は初めてプレイした時（当時は下手だったが）、いきなり1面クリアして友人を驚かせたことを記憶しています。スペースファイアーバードは火の鳥がかっこよかった。また敵が機雷を発射し、この機雷は撃ったり、一定時間で爆発させると、下（自機のいる地上）に向かって一度に破片を散らせてくる。これが結構おっかないもので嫌でした。だけど機雷は点が高かった。それに真正面で撃てば破片には当たらなかった。1回しかやったことがなかったのですが(なにせビンボーなもんで)小学校から帰る途中、ある喫茶店に外からこのゲームが見えたので、いつもそこを通ると「やりたいなぁ…」と思ったものです。

小学校高学年当時、よく友達と冬はスキー場へ行き、休憩時間に「侍」とか「シェリフ」とか、ガヤガヤ騒ぎながら遊んでいました。そしてどこか泊まりに行ったりした時、借りて読んだ漫画が「ゲームセンターあらし」…。

そして10年の歳月が過ぎ、現役で大学に入り落第らずに4年間過ごした仲間は、今年就職活動で忙しい日々を過ごしています。

この小学校高学年から大学まで別に「ゲームに人生を賭けた」わけではないけれど、何か機会がある度にゲームで遊んだ。とにかく少しでもゲームに触れたことのある人にとっては、当時の思い出を温めなおしてくれるような、そんな本だと思います。この本は。

なんかジジくさい回想記になってしまいました。とにかく買って絶対損はないです。この内容で1980円は安い。

涙モンです。（藤内　真）

★そういってもらえると、ホントにうれしいです。でも本当だよね。ゲームをやったことがある人ならだれでも、見いってしまう本なのですよ。今度のストII増刊にも期待してくれ。

1991.9

燃えよ青春っ!



小学生だったころよく出入りしていたゲーセンに、やはり凄腕のゲーマーが1人いた。勝っておごらず、負けて騒がず、いつも涼しくネームを入れて静かに立ち去るあの背中を見て、あんなゲーマーになれたら、と考えていた。数年経ち、ゲームも量はこなしたが…勝ってははしゃぎ、負けては未練がましく騒ぐ自分が情けない。

(茨城県　ヨガ夫だスルメ君)

ああ学生ゲーマー昼飯全部ゲーム代

私の受験生時代の夢、それはR－360に乗ることだった。しかし地元千葉県でその姿を見ることもなく、池袋へ行く用事も暇もないうちに1年が過ぎた…。

山形県の大学に入学し、方言にも耳が慣れはじめたころ、友達5人ほどで行ったゲーセンで壁のはり紙に気づいた。

「R－360ついに山形に入荷!」

それからもう夢中でちゃりんこをこぎ、入荷したというゲーセンへ急いだ。8㎞の道のりもなんのその。感激の涙を目に浮かべつつ、3回(1500円)も乗り、…その30分後、ゲロを吐いた。

(山形県　デメリットーSHーーー君)

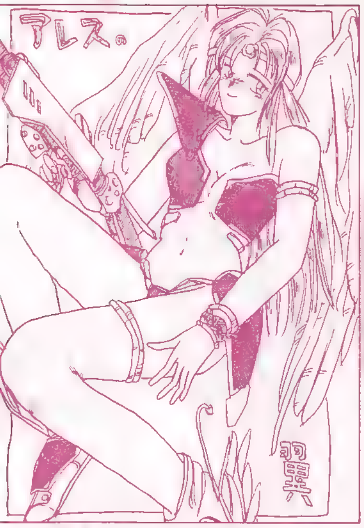
★青春の甘酸っぱい記憶やね(やめんかー)。

ストIIをやりにいくと、30代なかばのサラリーマン風の男性が、例によって「必殺〝オラオラ、俺は金持ってるんだ〟コイン積み上げ戦法」を実行していた。こんな場合、私はいつも心の中で鎖鎌を握るのだが、今回は違った。

楽しそうなのだ、この人。童心に返ったというか、武道をやってた学生時代に戻ったとでもいうか、眼が生き生きしてた。普段、ストレス溜まってたんだろうな。多いんだろうなぁ、こんな人。そう考えると、ゲーセンも社会的に多少は貢献してるのかな。どうやらゲーセンは、学生ゲーマーのためだけのものではないらしい。

(大阪府　暁朧!君)

★良質なエンターテインメントとして、ますますコーケンしてほしいですね。



↑(宮城県　今ごろこんな絵君)

★な懐かしいぜ、4年前のカプコンのゲーム。

ゲーセンで、コワイにーちゃんたちに目をつけられているのに気づいた。さぁ、君ならどう対処する?

①ソニックブラストマンをクリアして、パンチ力のあるところを見せる。

②もぐらたたきで、反射神経のいいところを見せる。

③テトリスでねばり、根性のあるところを見せる。

④あり金全部使いはたす。

(愛知県　春丸君)

★⑤「男ならゲームで勝負しろっ!!」というのはどうだろう(負けたりしてな)。

英語の宿題していて、ふと目をとめると…、『ar-cade／名C／アーケード(略)～game＝ゲームセンター、その客はarcadian』gamerとarcadian、僕はアーケーディアンのほうがカックイー(死語)と思う。ほかのゲーマーとの区別もつくし。

皆さん、どう思いますか?

(大阪府HIGH☆YAM君)

★アーケーディアンかぁ、なんか宇宙人の名前のようだ…。

ゲーマーの妻たちのヒソカな悩み

とうとう憧れの達人を手に入れました!

寝てもさめても私の心は達人でいっぱい。まるで新婚生活のようです、うふふ♡

でもハニー達人は毎日コンティニューを何十回もして尽くす新妻の私に冷たいんですよお。1コインでは3面より先にいかせてくれないんです。このままでは成田離婚なんてことにもなりかねません。どうしたら幸福な結婚生活を送れるでしょうか?

(埼玉県　主婦のひろこさん)

★どうしたら…っていわれてもねぇ…。ダンナの名前が達人だとかゆーオチじゃないでしょうね(3面とは、いったい……)。

ストIIが出てからというもの、うちのダンナは中国娘に骨抜きのメロメロ。おかげさまでストIIやりまくりの小遣い使いまくりで我が家の家計は大迷惑!ナ・ノ・ヨ。

(愛知県　トヨハシのヒーコちゃん)

★罪だのう、カプコン…。



↑(三重県　Dr. DDT君)

★超犯罪都市うみだシティ、ここには法も秩序もない…!!

あったらとってもコワイもの!!

10位　リュウ＆ケンの「竜巻波動拳」
9位　ガイルの「スピニングバードサマーソルトキック」
8位　春麗の「サイファー百裂キック」
7位　ダルシムの「ダブルラリアート」
6位　「船のスタンドを使う」ブランカ
5位　「君が泣くまで殴るのをやめないッ!」…M.バイソン
4位　E・本田の「ハイレグ」
3位　ザンギエフの「レオタード」
2位　その2人のデュエット
1位　それを見て欲情するサガット

実話：近所のストIIは音声が狂っていて、常に誰かの声がわめいている。

「波動けヒュ～スピニンソニッヨガタイガどおすこい」「ア～キャハハうおっインディアラウンドたつまきりゅ～～けんっ!!」

(愛知県　C大M研R君)

★㋖屋の某店員Bが持ってる「人体模形プラモ改造・骨まで解体可能1/6春麗人形」にはかなうまい…。

こちらこだわり派



岡山市街の某所には、マニアと呼ぶにふさわしいメガネの兄ちゃんが毎日現れる。腕前は相当なものだが、マナーの悪さは最低だろう。ストIIで負ければ台を殴る蹴る、順番待ちでは平気で割り込む。クリアしてもすぐ電源を切って別のキャラではじめ、ひどい時は仲間と台を占領してる。こんな奴にゲームをする資格はないぜ!!と私は言いたい。

（岡山県　メスティ虎之助は受験生君）

新作ゲームを紹介しないで

☆"ゼクセクス"のこれ以上の紹介をひかえてくれませんか。「開発コードはGX＝067…」という記事を読んだとき、グラIIIの二の舞いになるのでは…という感じを受けました。

コナミのシューティング、しかもグラIIのスタッフによるゲームとくれば当然注目されます。が、それを見てマニアがロケテストをさがし出してやり込み、難度があがることが心配です。ゲーメストではかねてから、高い難度の理由はロケテストにとりつく良識のないマニアとそのデータをうのみにするメーカーだといっていましたが、今回の先行紹介でそれに加担することにはなりませんか？

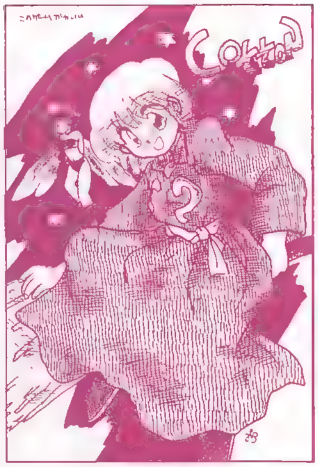
また、個人的に感動を大切にしたいと思っています。ひとつはゲームと出会えたときの感動、もうひとつはゲームの内容（展開）を見た時、感じた時の感動、そしてクリアした時の感動です。これら3つの感動をしっかりと感じたい、と思うのでこれ以上の先行紹介はやめてほしいのです。

（香川県　篠原一太君）

★これは期待してるがゆえのお手紙なんだろうね。私も観たい映画の予告編や紹介には目をつぶってるクチだから気持ちはわかる。プレイヤーの感動を倍にする記事をのせたい、と思います（思ってできれば苦労はないが…）。今後もご意見よろしく。



↑（千葉県　護国郷君）★敗者の名を覚えているのは、敗者自身のみ。



↑（埼玉県　神田美夕さん）★この性格は、歴史に残るだろう。



↑（神奈川県　りゅう☆たむら君）★なにかを忘れているような、そのなにかが思い出せない…。

そこまでやるか!! うれしいかい？

☆最近、ゲームセンターがマニアを排斥し、「ヤングアダルト」層を引きこもうとしている…ゲーメストでも、よく話題になってますね。今までもなんだか目に見えない形でその圧力はかかってきていたけれど、先日あるものを見てすべて無駄だったのかと思わずにはいられなくなった。

「小・中・高生は、保護者同伴でも入場を禁止します」

私はこれを見て、しばらくのあいだそこにつっ立っていた。その店は、一生懸命、いわゆるトレンディ路線に乗せようとしていろいろな工夫がしてあった。だが…、

結局私たちの声は届いていなかったのだろうか？

ゲームセンターが、みずから中高生を切り捨てた？

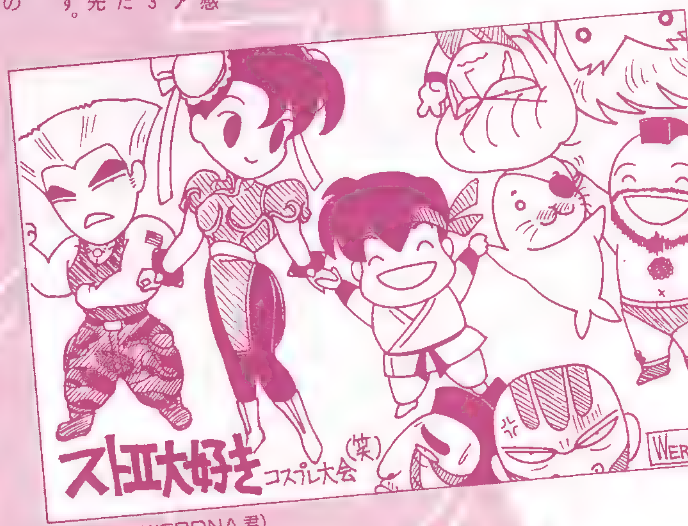
あのゲームを…あの時クリアして嬉しかったゲームを…私が一番好きなVGMを作った…会社の直営店が、こんなことを…。

結局、やりたいゲームはたくさんあったが、「こんな店をもうからせるために」…このことが心にひびいて、1プレイもせずに出てきた。

私は高校を卒業してるので、この禁止事項の対象ではない。だがもし、私が高校生のときこの店にきていたら…私とゲーセンのつき合いはそこで終わっていただろう。

（熊本県　YATCH君）

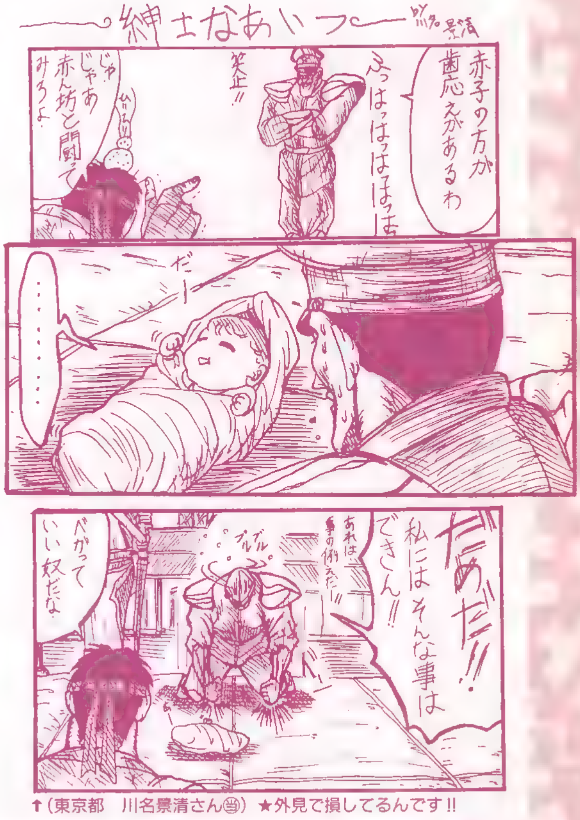
★ちょっと待てや、っていいたくなりまんがな。ええ?おっさん。きょうび企業はもうけるだけじゃ駄目でしょうがな。なんのためにゲームをつくっているのか。そこんとこもういっぺん、よーく考えとくんなはれや。



↑（熊本県　WERDNA君）★「ア…アザラシかっ」（サガット談）

DAI 大芸道 GEIDO


(今月の題字　神奈川県　KANDS&PSY君)



↑(東京都　川名景清さん(当))★外見で損してるんです!!

前奏曲
(from U.S.A.)

扉の軋む音が、その若者の訪れを告げた。客たちが1人、また1人と振り向く。

薄汚れた拳法着や煤けた革袋も、彼を浮浪者と思わせることはできなかった。

人々は、彼の顔の一点を見つめていた。こんな目をした者がまだいたのか。人々は無言のうちにそう悟り、そしてどこかで見たことがあるとも感じていた。

彼はそんな視線を気にした風もなく、カウンターの隅に座った。

「あんたみたいな人でもこんな場所に来るんだねぇ」

中年のバーテンがさも不思議そうに言った。若者は軽く苦笑しただけであった。

小さな酒場だった。20ばかりしかない椅子はほぼ埋まっていた。軍人の姿が見えるのもこの酒場の特徴であった。

それは突然のことだった。グラスを叩き割る音に続き、罵声と殴り合う音とがあたりを埋めた。軍服を着た男たちが喧嘩あっていた。止めに入った女性が張り倒された。やめてくれという声はバーテンだろう。

〝誰か止める奴は、ないのか〟

人々がそう思った時、騒ぎがピタリと静まった。まるで突然音がなくなったように。

入り口に立ったダークグリーンの軍服が夕陽に揺らめく。

誰かが[illegible]ぶやいた。

「ガイル少[illegible]」

それは平原を[illegible]と変え、ただ1人で二十数名の血を大地に吸わせた男の名であった。その鬼神のごとき才能と実力は彼を超戦士と呼ばせ、いつしかそれは恐怖の代名詞として兵士たちの口の端にのぼった。

しかし人々は知っていた。彼が生還した時、その腕に小さな男の子が抱かれていたのを。泣きじゃくりながら再会を遂げた親子を見た時も、彼はなにも言わなかった。遠い空を見つめる眼差しは、そよ風のようであった。

微かに浮かべたその笑みも。

「君らは軍人か」

彼は静かに言った。それは問いであり、問いでなかった。口調に少し怒気が含まれていた。滅多にないことであった。

「本分を忘れた者に、軍人としての資格はない」

[illegible]者は、蒼白な顔[illegible]脂汗を[illegible]上下するのが見[illegible]性を張り倒した男[illegible]

「最後に聞いてお[illegible]の本分とはなんだ[illegible]」

渇いた声が答[illegible]

「…民間人を[illegible]とを[illegible]本分と[illegible]」

[illegible]な[illegible]に、人々はしばらく[illegible]

[illegible]ほどの若者がい[illegible]った。

[illegible]の匂いのする薄暗い路地だった。あたりに人影はない。

「出てきたまえ」

少佐と呼ばれた男が言った。すると、建物の陰からさきほどの若者が現れた。若者は悪びれた風もなく言った。

「いつから知ってた?」

「あの酒場にいたな」

若者は軽く笑った。

「流石だな―俺の名はリュウ」

「なんの用だ」

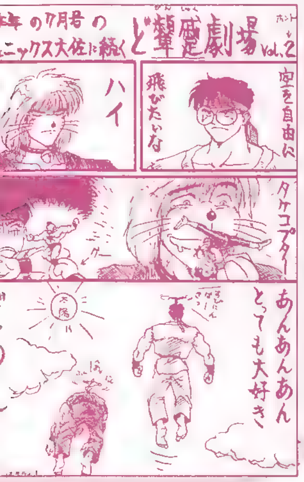
「わかってるだろう?」

少佐の口元が少し歪んだ。

「挑戦してくる者が多いもの



←(東京都　ひつじ君)★背中がかわいい。



←(新潟県　かっぱくん)★そこまでして飛びたいかや。

今月の2!!曲

翔べ!!ダルシム
(機動戦士ガンダムのふしで)

燃え上がれ燃え上がれ
燃え上がれ　ダルシム
君よ　悟れ
まだ笑いを見せる余裕があるなら
インドの秘術う〜
うてよ　うてよ　うてよ
ヨーガの奥義をぶつけろダルシム
インド戦士ダルシム　ダルシム!
空に浮く　空に浮く
空に浮く　ダルシム
君よ　踊れ
カレーを手で食う度胸があるなら
関節はずして
ぶてよ　ぶてよ　ぶてよ
世界へ向かって飛べよダルシム
ヨガの賢者ダルシム　ダルシム!!
(熊本県　ベルセソク王狼君(当))

コットンで歌おう!!
(1面の曲)

おいしそーなWILLOW
7つ　あつめて
ほうきに乗る(COTTON)
奇妙な人(COTTON)(※へ)
WILLOW好きな女の子
(頭に戻ったのち※へ飛ぶ)
※
BIGなWILLOW食べたいな
「う〜い〜ろ〜う〜」
妖精さん　(こきつかう)
がんばりましょ!(大ウソだ!!)
7つWILLOWあつめるために
魔法使い　(殺戮者!)
救世主だ!　(私利私欲!!)
WILLOWのためなら死ねる
(東京都　ZZC-TAR臼-Y。ZONE-以下君)
★はまりすぎ!!



闇魔天国

コーナー名か書きにくい
ともっぱらの不評だ!!

シ

ガッチンコ

やっぱりこれだ!!

最近

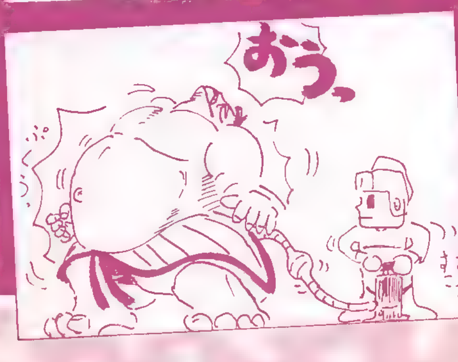
バ

雷

7

サ





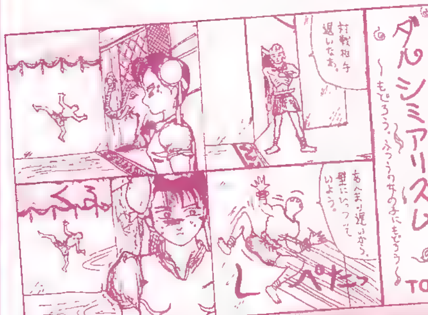
★ププクポン！



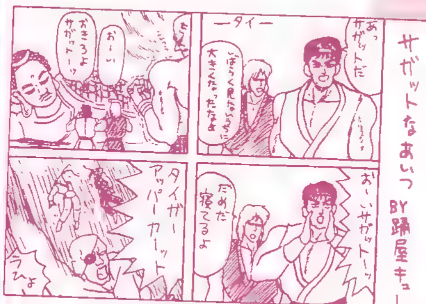
↑（神奈川県　てんてぃーてん君）
★あまつさえダルシムとは…！

でね…無益な闘いはしないことにしているが、君なら楽しめそうだ」

楽しんでいる響きがあった。
「さすがが話が早い」
受ける声も同じであった。
「ここでやるか？」
「いいさ」
最後の言葉が風に流れた。
遠くで奏でる汽笛の調べは、もの憂げな前奏曲に似ていた。
（岩手県　MAS君）



↑（静岡県　とってもTOL君）
★やっぱりこの世界、なにかがちがう…。



↑（山口県　踊屋君）
★わざわざ来て言ういやな奴ら…。



CONTENTS

《パワードサービス・その2》
「溝に落ちて全身を打撲しちゃってもゲームをやりたい少年少女におくる第3弾・中古基板けっこう安いよセール!!パワードサービスはマニアのためのマニアによるマニアの会社です。枯葉散る秋のせいかしらこのごろパワードサービスちょっと大胆!!」

このアイランド黙示録が出る、ちょうど1年前の号。持ってない人なんているのか？ サンシャインシティでストⅡ大会!!やったんですよこれが。ガイルが結局強かったという。うーん、元祖ストⅡというかいってけっこうすでに過去のゲームだな――。

〔501P.〕『今年活躍したメーカーを』…客観的な評価、といってもつらいところがある。各自の目のつけどころがちがう以上、結局「主観的な客観」でしかないからだ。本当に客観的な評価を、というのならば、インカムや基板売り上げ枚数、作った作品の数、といった数字で割り出すほかはないし、いかに盲目的な票や期待票もあるとはいえ、「好きなメーカー」の票の動きは見事にそのメーカーの一年の仕事ぶりを反映していると思うのだが。ここはひとつ、「がんばってほしいメーカー」という項目を作ってみては？

〔502P.〕右ドイラスト…「グラディウス2」・は、正しくはMSXのグラ2なんですね。自機はメタリオン。アーケードで出してくれんだろーか？ はっきりいって、曲もゲームも超名作!!…このイラストは、アーケードのグラⅡのほうですね。

〔506P.〕右端『どきどき米国人』…なんと最終回。なんてことだ。しかしいつか、またどこかで会えそうな気がする…それが私のビジョン©アベンジャーズ。彼の人生に幸あらんことを。

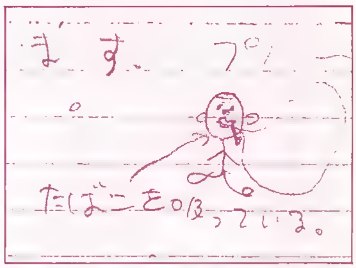
下「MEMORIES」…メガドラ版ゲイングランドに入ってる幻の現代面にはゲームセンターがあって、セガの筐台が並んでいる。そこにはやはりゲイングランドが入っているのだろうか。夢の夢のさらに夢。データとして復刻されたそのゲームプログラムが、ゲイングランドシステムに干渉して、暴走が起きたのだろうか？現代面をけずった開発者の心がわかる気がする。

1991/10月号 G 91年8月30日発売

君がたった今見た光景は、人間の努力の限界の実の姿



編集部日記④



（1990年）

1月25日　となりの異様なニオイに起こされた。くせ…。　やまかわ

3月2日　ただ今AM5時、ずるさんこ○きのようにねてる。ぜーんぜんねむくないが、頭と手がぼ――っとしている。うぃーっぺっぺっぺっ。　B－O

3月7日　ナゴム（イカ天といわないあたり）のたまの曲で「神保町の顔のYシャツの前で　午前2時5分の待ち合わせ」とゆーのがある。それだけ。　雑プ

3月19日　知ってる女の子が全日本女子プロレスに入ったそうだ。世の中なにが起こるかわかったもんじゃない。　N.O

3月26日　NHKのテトリストーナメントのビデオ置いておくので見たい人見てください。TJ君が準決勝で勝ったのに、台本どおり敗者の大堀君にインタビューのマイクを向ける司会者が大マヌケ!!　いるか

4月6日　しかしここは汚なさにみがきがかかったネ。本当にこんなところで仕事してるの?おおーっ!まきがあるし。なんか焼いてつくんのかな?むうーすげーぜ。　はん

5月8日　昔、地元のナムコランドに、中村製作所と書いてあるちりとりがあった。まだあるかもしれない。これはひそかにすごい。　ぜんじ

5月12日　天井板が一枚、私のすぐ真横に降ってきてビックリした。これじゃあ本当にR・TYPEの7面なんですけど。　Ⓖ

5月28日　今年でロットリング3本目。描いてるときにポキッとやられたときにゃあ、涙アメリカンクラッカーものです。金ねーのにぃー。　美一

5月30日　古葉君、君の受難は地獄の伝説となるだろう…（ヘルレイザーネタ）。まぁしんどいのははじめだけだし。おわりがないけど…。　KL－

7月24日　うーむ、サンペからハイスコアボードとメッセージボードが消えることになった。改装なので仕方はないが、ノートまで廃止にはちとねえ。さて、CHATの常連はどこへ行けばいいのか…。　by ずる^{2}

8月4日　今日ははぎわらさんのバースデイです。おいわいしてあげましょうね。　えんどーさん

9月4日　夏休みは旅行ばかりしていたのだけど、真夜中に車窓から天の川が見えたのには感動してしまった。「我々の上には、まだ天の川があったのだねえ」　(栗)

9月18日　たしかに今日はとてもいい日だ。これで宿題もはかどるというもの。　藤原

10月18日　お詫びと訂正
私、すが沼は禁煙および減煙に失敗したことを深く反省しております。プハ――
、許さん!これでウニ丼食い放題だなー　（うじゃり）

11月19日　てつやだ。さびしいよ〜。しかしがんばる。それがぜんじなのだ。　ぜんじ

（1991年）

1月1日　新年早々、元日からここにいるとはねえ。今年1年も思いやられるなあ。©

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!

㋘大賞に提案しましょ"今年活躍したメーカー"を

☆アイレムが好きだ。㋘大賞などの「好きなメーカー」も、もちろんアイレムに票を入れる。

しかし、好きだと公言しているにしてもパズルから何から何まで好きだ、というわけではない。いわゆる一連の「アイレムシューティング」が好きなのである（…エア○ュエルは除く）。うれしいことに、こういった方は全国にも少なからずいるようで、得票に一役買っているようだ。

かつてのアイレムシューティングが好きだから、アイレムに票を入れる――それが私だ。そして、ワル伝をはじめとする、かつてのナムコゲームが好きだから、ナムコに票を入れる――こういった方もかなりいるのではないか。

残念ながら、最近はどちらのメーカーも、あまり良くできたゲームを出してないような気がして…寂しい限りだ。

実際、「好きなメーカー」というのには"復活期待票"が多くあるだろう。今年はいまひとつだけど、来年は――という票だ。見方を変えれば、特定のメーカーを盲目的に支持していることになるが。

ひとつの提案として、年末のベストゲーム集計では、「好きなメーカー」だけでなく、「今年最も活躍したメーカー！」も集計してみてはどうかと思う。これなら多くの人が表題通りの票を入れるだろうし、ダイレクトにメーカーに我々の思いが伝わるだろう。

たとえゲームを公正に評価する上で障害になるといっても、いわゆる盲目的な支持、それ自体は決して悪くはない。各個人の思い入れがなければ、ゲームはとてつもなく無味乾燥になり、投稿なんかする人もいなくなる。

けれども本当に"盲目的"で他は見ないというのであれば――本人は楽しいに違いないが――なにか、私としては残念に思えて仕方ない。そのメーカーが、ゲームが、本当に好きなのか、今一度考えてはいかがだろうか。

（兵庫県　杉瀬　笙君）

★㋘大賞の「いいゲーム」の評価を主観的なものにするか客観的なものにするか（つまり君たちが自分で「いい！」と思うものにするか、好みを除外して適切と思われるものを選んでもらうか）は毎年もめるのだけど、結局「プレイヤー自身が選ぶ賞だ！」ということで、超主観、ひたすらわがままにという線でいっています。

とはいっても、杉瀬君の言うように、客観的なデータを、どうやって組み入れるか――これは非常に大切な問題提起だと思うので、編集部も読者の皆さんも共に考えていきたい。ご意見を待つ。



↑（熊本県　池永春生君⑲）
★勝つためにだけ、俺はいる。

がぶりより ゲーマー人生



オトナの世界をカイマ見る私

『うっぎゃ〜〜!』

ガイルのサマーソルトがベガにヒット!!やったぜ初クリア♡…少年A（18歳）は思わずガッツポーズをとった。お、エンディングがはじまるぞ。ナニナニ…。

『やいベガ、よくも親友ナッシュを殺しやがったな!!』

『ヒィ〜殺すつもりはなかったんです〜。どうか命ばかりはヘルプミィ〜〜』

結構なさけねー野郎だな、ベガって。と、その時、ガイルにかけよる女と娘。

『オーマイガッド!ステイツに捨ててきたマイワイフ!!なんでコゲなトコに…』

『ちょっとアンタ!別れるなら、離婚届に判をプッシュしてってプリーズ!!それとこの子の養育費をちゃんと払ってプリーズ!!』

なんかスゲー展開だな。

『よ、養育費って…ひょっとしてそのギャルは…』

『イエース!アンタが出てった時まだ私のストマックの中にいた、ユア・ドーターでーす!!』(ストマックは胃だぞ…(栗))

『ちゃんと責任とってくれよ、おやっさん!!』

ちょ、ちょっとこれはスゴすぎるんではないか?

と、倒れていたベガが、ボコボコの顔でニヤリと笑って

『ワシの子は元気か〜〜?』

な、何ィ!? すかさずウーマン、ハイヒールのかかとでベガの急所をキック!丸まってうめき声をあげるベガ。

『な、なに言ってるのかしらねこの人、オホホホホ…』

ちょ、ちょっと待て……!

次の瞬間、明るかった画面がいきなり暗くなる。ヒュ〜、ドロドロドロ…。ナッシュの幽霊が鬼火と共に登場。

ナッシュ、ニヤリと笑って

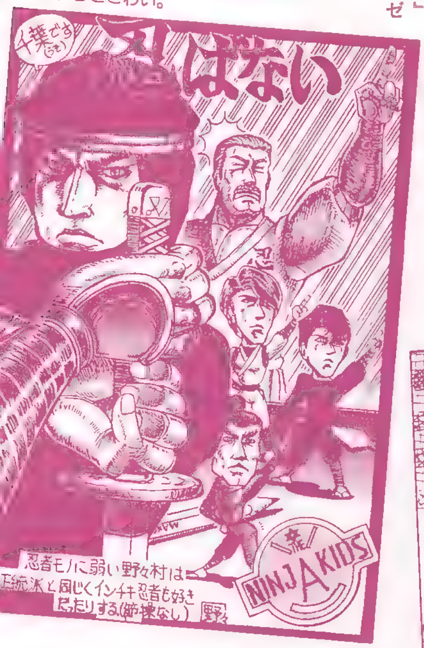
『ワシの子は元気か〜〜?』

もはや言葉を失ってボーゼンとしている少年Aの肩を、誰かがポンと叩いた。振り返ると、店員が立っていた。「ちょっと君ィ…、困るね、このストIIは成人用だよ」

（群馬県　NAOちゃん18歳…なにか書いてはいけないものを書いてしまったような気がする……君㊟）

★そこの君、探さないように。

↓（福岡県　野々村誠治君㊟）
★ち、ちとこわい。



ただそこにいる自分でありたい

8月号ストII相関図で、ゴルビーとヘリがイコール（=）で結ばれていた。はて、イコールとは…?と思った私は、他の使用例を探した。ガイル=ユリア（夫婦）

…夫婦なのか……。

私は納得し、ギシッと椅子をならせて立ち上がり、すっかり暗くなった窓の外を見た……。

つづく

（埼玉県　ぱぴるす君）

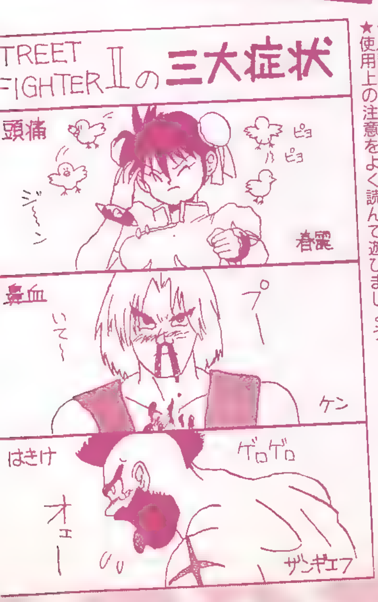
★ダルシムと象、ブランカと母親もイコールなんだが…。

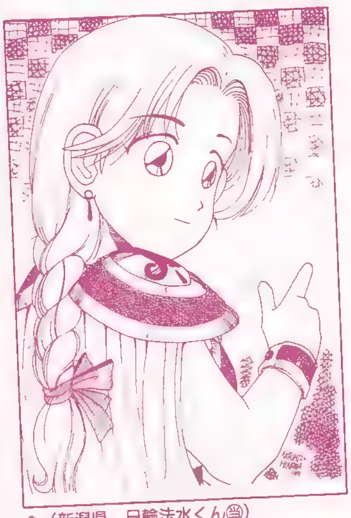
すんごい力技な店を発見!なんと!ポールポジションの筐体に〝麻雀マリンブルーの瞳〟が入ってたのだ!!ハンドルのかわりに麻雀ボードが取りつけてある…。場所は名古屋は八事のゲームプラザヤゴト。

（愛知県　佐藤ストンコロリーン敦君）

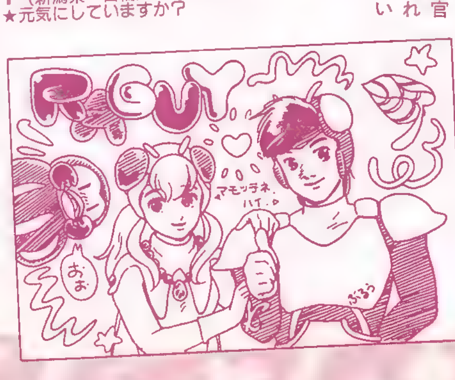
友人のTと、道で昇龍拳VSタイガーアッパーカットをやっていたら、警官に怪しまれてしまった。これからの人生、どうしたらいいだろう。

←（静岡県　アイルトン尾木君）
★使用上の注意をよく読んで遊びましょう。





↑（新潟県　日輪法水くん㊟）
★元気にしていますか?



←（埼玉県もりゆかさん）
★こんなにゲームらしいゲームも珍しい。

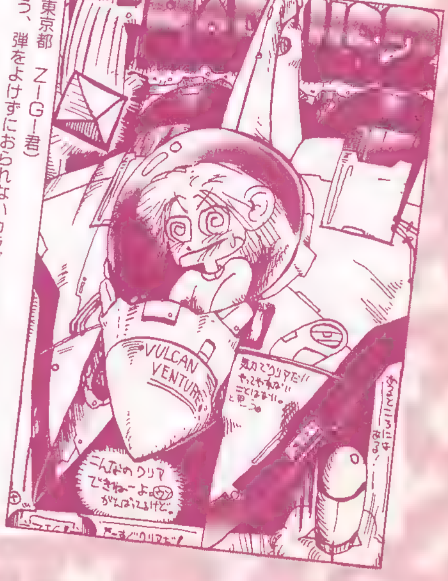
今月の（いきなり）一曲!!

「内神田川」

あなたはもう忘れたかしら
赤いフンドシマフラーにして
2人で行った横丁のフロ屋
一緒に勝とうねって言ったのに
いつも私が負かされた
ザンギエフが冷たくなった
ダルシムの関節カタカタ鳴った
あなたは私の体を抱いて
〝ザバ折りだ〟って言ったのよ
若かったあの頃何も怖くなかった
ただあなたの百裂は怖かった…

（北海道　藤内真君㊟）

→（東京都　Z-G-I君）
★もう、弾をよけずにおられないカラダになってしまった…。



イライザの顔の影が、ヒゲのそりあとに見えてしまう。もしかして……。
（東京都　はやべんまおー君）

★カプコン……。
（埼玉県　ぎるがめっしゅ君）

ウルトラマンとアストロガイ（キングオブモンスター）の対談：（2人のスーツ姿を想像してください）

「ヘアッ」　「うあー」
「ジュアッ」　「うあー」
「だあっ」　「うあー」
「ビーーー！」　「うあー」
「ポーン!!」　「うあー」

この日、東京は滅亡した…
（埼玉県　アストロガイII君）

クイズ・馬鹿様の大野望なのだ

☆5月某日、私Wカンダタはある大会に出場すべく、ゲーセンでクイズの特訓を敢行していた。その大会とは…日本テ○ビ主催、全国高校生ク○ズ選手権だァーーっ！

（BGM・魔獣の王国）

はじめは軽い気分でおりましたが、「出るからにはオイラ長崎代表を狙っちゃうよーん」てなわけで、ストIIで沸く人民を尻目に、ゲーセンのスミで大特訓の火ブタは切って落とされたのである。

最初は名作カプコンワールド、2年前の作品とはいえ別に易しくなったわけではない。フッ、これだ、これを越えんことにはクイズ道は極められん！（BGM・獣王記1面）ぬう〜やるぜ者ども!!

次の日。

「なに？500円使ってもクリアできない？」（注・1回20円である）

「左様。くう〜なぜだっ!?」

深刻になるワイドとチームメイトのオプションA、B。

「ムウ!?そうか、わかったぞ田渕（仮名）よ！特訓以前の問題だ。いいか、お前は……お・ば・か・さ・ん」

グワワ〜〜ン、そ、そうだった〜〜ってオイ。やばいぞ。

が、ステに矢は放たれた。クイズでGOGO、寝食忘れました、すべてクリアすべし!!でもバカはなおらない（涙）。

爆弾抱えたまま大会当日、朝4時に起きて福岡にレッツゴー。大会に集まったのは約6000人2000チーム、私の町の人口とかわらぬ。

さて、第1問。「九州の海岸線をつなげて真っスグに延ばすと、アメリカはロスまで届くか？」

なーーにーーっ!?わかるかべらんめえ！しかーし、この俺様の直感は「NO」だ！が、残る2人は「YES」。

「なぜだ！　このクイズマシーンを信じないのかァ!?」

「うむ。俺たちは最初からお前の意見の逆にしようと決めていたのだ」

グワワワ〜〜ン（ワがひとつ多い）。ひでーブジョク。くっそ〜後悔すんなよ。

で、答えは……。

「YES」だアーッ!……うれしいような悲しいような…。

さて、調子にのった我々は破竹の進撃を続け、なんと長崎県ベスト8!!ラッキィ!!いよいよ東京行きを決定する20分100問、3択筆記クイズ。今こそ特訓の成果を見せる時!!

「フッ、俺様にかかればこんな問題…こんな……」

「どうした？顔色悪いぞ」

…わからぬ（冷や汗）。なんてこった、赤子どころかザンギエフの手をひねるぐらい難しいぞ。ああ、胃が痛くなったよぉ……バッタリ。結局ベスト8でした、トホホー（泣）。

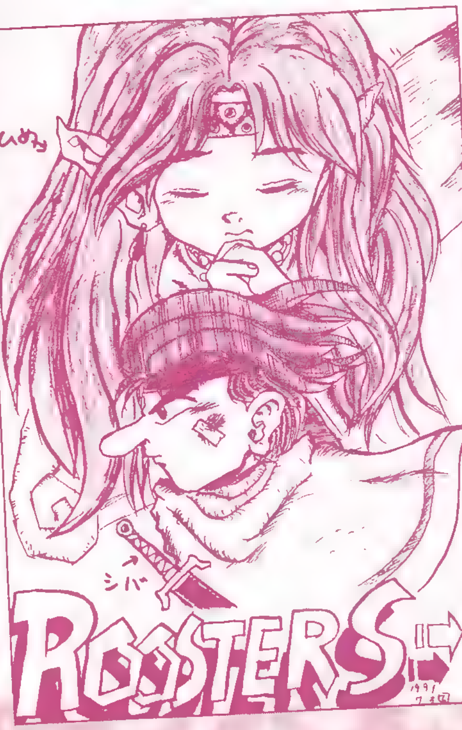
「残念だったねーキミたち。現在の心境は？」

「…そうですね、マラソンにたとえるなら、やっとロサ・モタが見えたと思ったらスデにロサ・モタは折り返しを回っていて、はるか後方に走り去ってしまったという感じですか…」

「…………」

（長崎県　ワイド・カンダタ君）

★そーいえば、君は高3だったのでは？受験は大丈夫なのかいな…（と、まったく同じセリフを読者だったころに言われたことがある。因果応報としか言いようがない）



→（栃木県　齋藤哲之君）★ヒーローの定義を、知っているか。



↑（青森県　あるひみすとさん）
★誰もNを小文字で書いてくれない…。



つっこみ三昧

☞8月号メーカー採用計画によると、アイレムの入社競争率はなんと**16万倍!!**
（全国16万人の皆さん）
←16万倍っていったら16万倍なの!! でもうそ。

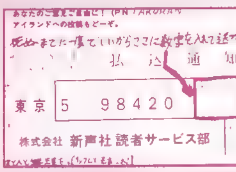
☞リュウが池に落ちた!!
〝ジャパ〜〜ン!!〟
（新潟県　平君㊙）
←ザブトン2枚よこしなさい（絵でも可）。

☞クイズ三国志で、呂布を選んでクリアしたときのこと…。
会心の一撃!!（なにものーみんに出さんでも）
会心の一撃!!（相手は姫なんやけど…）
うう…強い相手に出してくれ…。
（兵庫県　ICE君）
←ライオンはわが子を倒すにも…なにか違う。

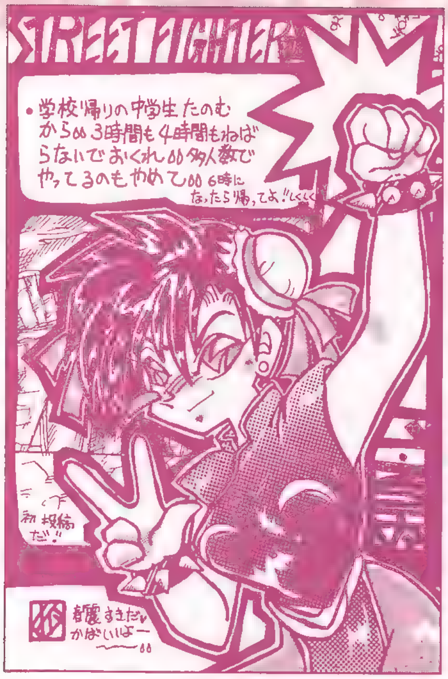
☞ところで、なぜ7月号のアイランドはインクが青かったのですか？
（福岡県　ROKUちゃん）
←うう、気づいてくれたのは君だけだ…実は単なるミスなのだが（私のミスじゃない）。

☞ザ・ベストゲームでワルキューレの記事をかいた粟原さん、FC版のボスは〝ゾウナ〟です。ゾーマはド○クエIIIのボスだ。
（福島県　ブランカ愛好家いわき支部会長君）
←う！

☞仕事で、自衛隊の娯楽室にクーラーを設置しに行ったら、そこにはゲーメスト7月号があっ!!　これで日本も安心か？
（高知県　くらくろうる君）
←ガルフストーム…。



←一度といわず受け取ってみたいぞ。



←（静岡県　鈴華[illegible]狐さん）
★踏まれ蹴られた想い出しかない女なんてっ！

迷惑な忘れ物…小さなちーさな百円玉ものがたり

☆夕方、僕は駅から少し離れたゲームセンターでストリートファイターIIの順番待ちをしていた。今、僕の前でプレイしているのは、緑のジャンパーを着た学生風の、いかにもゲーム野郎といった感じの17～18のにいちゃんだ。

ところが、ゲームの腕前はあまりいいとはいえない。思ったとおり割とはやくに僕の番がまわってきた。「ラッキー」と思いつつ台の前に座ってみると、なんとコンパネの隅に百円玉が1枚！きっとさっきの緑のにいちゃんが忘れていったものだろう。

どうしようかと一瞬とまどったが、振り返ってみると彼は既にコラムスを始めようとしていた。

「…ということは…おおっ今日はついてるぜ！」恥ずかしながら最近財政難が続いていた僕は、思いもよらぬ収入に思わず歓喜の声をあげてしまった。

しかし、さすがに、いきなりその百円玉には手を出さず、自分の金を投入した。やはりゲームは自分のお金でやったほうが気分がいい。

しばらくはどうともせずにプレイしていた僕ではあったが、次第に目の前の百円玉が気になり出した。プレイのほうも調子がくるいだす。しまいには、その百円玉の存在自体が僕を苦しめはじめた。そして様々な思いが次から次へと脳裏をよぎった。

（もしかして、さっきのにいちゃんも百円を忘れたのに気づいているのかもしれない。気が弱くて取りにこられないだけなんじゃないだろうか？いや、ひょっとすると、あのにいちゃんもオレみたいに貧乏で、今頃さいふの中身の足りないのを何度も数えなおしているんじゃあなかろうか？）

「だ、だめだ、オレにはできねえ、人のものをとるなんて絶対できねえ！くぅう～でも欲しい～…」

確かに、他人のお金をとるという犯罪に対する抵抗もあったかもしれない。しかし、それ以前に僕はこの百円玉に手を出すことができなかったのです。

そして僕はいつしかゲームオーバーになっているのに気がついた。いささかの未練はあったものの、結局僕は、この迷惑な忘れ物をその場に残し、そこを立ち去ることにしました。

その直後、僕は目の前をすれ違った人影にハッとした。そう、僕の次にストリートファイターIIの台に座ったのは他の誰でもない、あの緑のジャンパーを着た忘れ物の主だったのです。

「ああ…これでよかったんだ」そう思い、僕はそのまま素知らぬ顔で店の出口へ足を運ぼうとした。

と、その刹那(せつな)、「おい」後ろから僕を呼びとめる者があった。

「忘れもんだぜ」

「え!?……」

駅までの道のりがやけに遠かった。

「どうして、どうしてこんなに簡単なことが僕にはできなかったんだろう…」

気がつくと、右手に握った百円玉がぐっしょりと濡れていた。

（東京都　高階ろくざえもん君）

★う～～んあるあるあるあるあるあるあるあるある。

もう、たった百円のことなのになにやらドキドキしまくっちゃうんだよね。

"12人目の男"

☆俺の目の前に、12人目の男がいる。奴の足もとに、赤い軍服の男が人形のように力なく転がっている。俺は勝利を祝福しようと口を開きかけた。が、奴はそれを制し、俺に人差し指を突きつけて冷たく言いはなった。

「次は　オマエ　の　番だ」

…ストリートファイターIIに出会ったのは3月。格闘ゲームに目のない俺と友人は、さっそくやりこんでみた。が、数ラウンドも進めないうちに4月となり、別の大学に進学するために俺たちは離ればなれとなった。

別れぎわに、俺は言った。

「夏に帰ってきた時は、ベガの次にてめえを倒すぜ!!」

もともと張り合うことが好きな2人だ。奴は返り討ちにしてくれる、と言って笑った。

月日は流れ、6月。

そのころの俺は、怠惰な生活に陥り、日々をタレ流すように過ごしていた。大学でちょっとしためごとに巻き込まれ、ヤル気もうせてゲーセンに行く元気すらなくなっていたのだった。

そんなある日の午後、突然手紙が届いた。

「6月5日水曜　ベガを倒した。苦しい戦いだった。あとはMTB　お前だけだ」

読んだとたんに我にかえったような気がし、恥ずかしくも思った。いったい俺はなにをしていたんだ。いつまでもウジウジとしやがって!!そんなことをしているあいだに奴は世界最強の男になっちまったぞ!!　そして、その日から俺は今までの生活をすべてに気合を入れなおした。

奴と、人間的にもはりあいたかったからだ。自分に「ライバル」がいるということに心から感謝した。

…俺の前には、倒さねばならない12人目の男がいる。鋼の肉体と繊細なる技を併せ持つ男。いかなるパターンにも、決して陥ることもなく、最後まで勝負をあきらめぬ男。数えきれぬほどの修羅場をくぐり抜けてきた男。

…その男は、俺が来るのを静かに待っている。

（愛媛県　バケモノ師MTB君）

★か、かっこよすぎるぜ！でも許す。許される。

燃えよ青春っ！



私の住む静内町の一部で、ザンギエフは『サンボ』（ソ連の柔道っぽい格闘技）使いというデマが流れた。私の友人の一人である勝山（仮名）はその真偽を確かめるべくサンボの資料を十数種集め、さらに札幌に来ていたボリショイサーカスのロシア人に話しかけ、ついでにススキノへ飲みに行ったそうである。彼らは高いウイスキーをがぶ飲みし、外貨を得るために腕時計を売ろうとしたそうだ…。

（北海道　DDD君）

→（神奈川県　珈琲はうす君）
★今はもう、クラゲでいっぱいの海…。



こちらこだわり派



思うんですけど、ゲームの紹介などの表現が大げさではありませんか？「グラフィックがスゴい」「演出が良い」とか書いてあっても、実際ゲームを見ると「こんなもんか…」ってことが多いんですよね。メーカーから「なんでそこまで書くんだ！」と言われるぐらい腹を割って書いてくださいよ。クソゲーをクソゲーと言ってなにが悪いんですか？

（香川県　佐古利成君）



↑（東京都　■臣副部長君）
★こんな男に頼ったのがそもそもの間違い…。

超常世界が牙をむくのだ

☆沙羅曼蛇が発売されたのはもう、かれこれ5年も前になります。あの頃は、プレイするだけで、ゲームの基板を買うことなんて思ってもみなかった。しかし、やはり縁があるのでしょう、いつかは欲しい欲しいと思っていた沙羅曼蛇、とうとう基板を買ってしまいました。

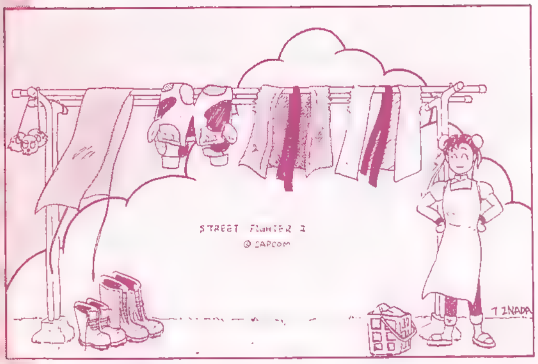
今ごろなんでと思う人が結構いると思うけど、今やってもあのグラフィックスの良さ、迫力満点の効果音、最高のBGM（特に6面）と、とても5年前のゲームとは思えない。飛翔鮫、雷電もよかったけど、沙羅曼蛇もとてもいい。

このゲームを買う気にさせたのが、別冊ザ・ベストゲームでした。この本のぶ厚さと重さにはおどろいた。次回作にも期待しています。

最後にコナミさんへ2言、パソコンのスナッチャーの続編はまだですか？それと、沙羅曼蛇のニューバージョンCDをお願いします…!!

（佐賀県　彗星のごとく現れる!!沙羅曼蛇CD化協会会長まんたろう君）

★ゲーマーは、遊んできたいくつものゲームからできている…。〝まんだ〟は今でも置いてあるとついやってしまう。



↑（兵庫県　INA君）
★休日。



↑（静岡県　山崎直明さん）
★スライム女にすら勝てん…。

〝常連〟に怒る君へのお手紙

☆8月号の奈賀洋平君へ。

たしかにゲームセンターの〝常連〟と呼べる人たちの中には、あなたのいうような人たちもいるでしょうが、それでもすべての店の〝常連〟が悪いわけではない、ということをわかってほしいのです。

私も数年前まではある直営店の常連で、毎日お店に通って、お店の人と仲良くなったり、点数を競ったりしたものでした。それでも「よそものを追い出す」とか「店員にクレジットを入れてもらう」といったことはありませんでした。

でも、絶対にそんなことがない、というわけではありません。

その頃、バブルボブルにハマっていた私は、当時「マニアの巣」と呼ばれた店へ遊びに行き、そこでバブルボブルをやっていました。すると、後ろに立って見ていた2人の学生が「おい、早くおわれよ」とかいろいろ文句を言ってきました。私が腹を立てて席を立つと、彼らは電源を一度切ってプレイしはじめ、この時は私も「常連っていったい…」と思いました。それでも、他の店ではこんなことはありませんでした。

さて、ゲームセンターにおける常連の役割はかなり大きいと思います。まず、安定してゲームをやりこむので店の売り上げが上がるということと、その人のプレイを見て一般の人が「よし、オレもやってみよう」と思うのでは、ということです。まぁ、これはあくまで理想ですが。

私たちプレイヤーに感動や喜びを与えてくれるゲーム、そしていろいろな出会いをさせてくれるゲームセンターも、プレイヤーの1人ひとりの行いによって良くも悪くもなるのです。プレイヤーが最低限の自覚を持ってこそ楽しいところとなるのではないでしょうか。

（埼玉県　伊藤厚司君㊤）

☆奈賀君の手紙にある常連のイメージは、私が読んでもひどいと思いました。そんな連中がやっているのと同じゲームなんてやりたくない、という友人の気持ちもそれはそうでしょうと思います。

でも、あなたはゲームが好きなのでしょうから、どんな方法でもいいから行動してほしいと思います。たとえば、「やりたいのでかわってください」と言ってみるとか、店の人に話してみるとか。皆が何もしないで黙っているから、そういった連中がはびこっているのだと思います。

もし彼らが、集団の力で自分を正当化しようとするならそれ以上彼らとかかわり続けても意味がないでしょう。自分の世界に閉じこもりっぱなしなのですから。

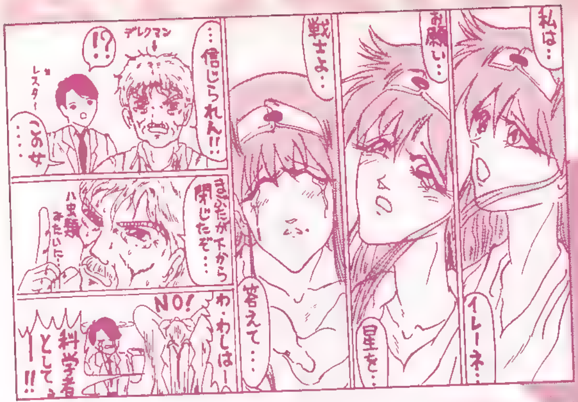
私の行く店でも、たまに十数回もストIIを継続している人がいるので店の人に相談したところ、「まわりの人の迷惑も考えて」のはり紙をしてくれました。

どうでしょうか？

あと、「常連」に少し悪いイメージを持ちすぎているのでは、とも思います。さっきの店でも店長さんと話をして、ストII大会で全然知らない同士仲良く対戦してます。大会後は乱入対戦しまくりで盛り上がっていますが、ためしにその大会などに出てみるのもいいんじゃないでしょうか？とにかく動くことだと思います。なせばなる!!Fight!!

（大阪府　ESWIIKA〝㊎の仲間はMST〟君）

★8月号のいっぱつ!!にはたくさんの反響がきたけど、やっぱりストII関係のプレイヤー&ギャラリーの態度がひどい!!というのが多かった。ゲームが面白いからこそ、ぐぐっとこらえたいもんだよね。



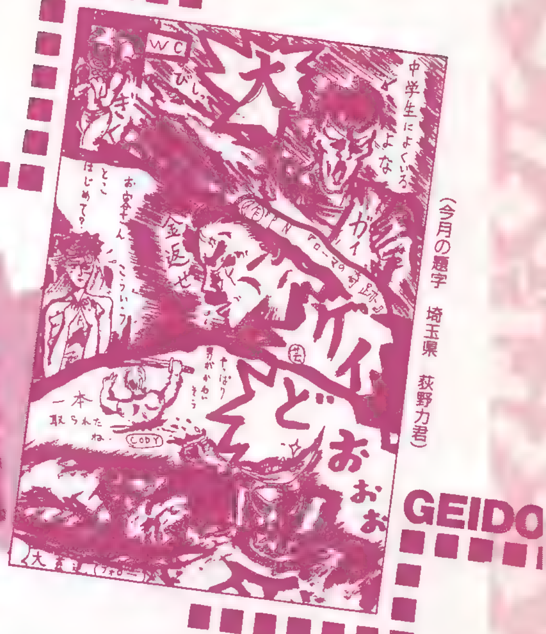


↑（山口県　踊屋君）★コミュニケートってディフィカルト。

DAI

大芸道

GEIDO



（今月の芸字　埼玉県　荻野力君）

MEMORIES
(from GAIN GROUND)

地表に広がった文明の辺境、巨大なシステムの中にその部屋はあった。男は携帯用の灯で操作盤を照らすと、緊張した動きでそれを操作した。ささやくような音と光が応える。最悪の状況こそ去ったものの、この区域はなお厳重な警戒にあるはずだ。

男は口元だけで笑った。ばかげた行為であることは、自分が一番知っている。それでも確かめずにおられなかった…本格的なシステムの解体調査が始まる前に。シートに座って目を閉じると、男は走査機に身をゆだねた…。

"暴走"は、わずか数十時間の、それでいてここ数十年間でもっとも悲惨な事故だった。平和にして完全な社会が続いたゆえの、人間の生存本能の脆弱化。失われた闘争本能を取り戻すべく建造されたゲイングランドシステムは、発狂と同時に電気じかけの屠殺場と化した。原因も対策も得られぬうちに、若者たちは降下用のベッドに横たわったまま"戦死"していった。

——一瞬の順応ののち、男はふたたび戦士となってはるか過去の戦場に立っていた。

ここにはいない。背後から彼を見つめる男の意識が、次の時代へと彼を送り込む。

…男は、救助隊員の1人だった。記憶の破壊を防ぐため、システムが数十分のうちに閉鎖されることを承知で降下したのだ。わずか百数秒でつぎつぎに閉鎖されていく戦場を、彼らはわずかばかりの生存者と共に闘い抜いた。生還者は半数に満たなかった。

——さながら陽の光をいまだ浴びぬ厚い地層のごとく、人類の歴史が莫大なデータとして推積している記憶の中を、彼は地表目指して進んでいた。このデータ化された"過去"が、システムの擬似現実を構築しているのだ。画像、音楽、言葉、そして戦いがめまぐるしく流れ去っていく。

…傷つき、目に生への執着をともした戦士たちの中に彼女はいた。現実の顔も、名前も知らなかった。戦いの記憶を無意識下に刻みつけるため、降下者は本来の人格から切り離され、降下する時代と適性に合った戦士として存在する。

女の戦士は珍しくなかった。システム内では、戦士同士の感情の交流さえあるのだ。もちろん、その記憶は帰還と同時に、消滅する…はずだった。

"暴走"のあと、男は彼女を探した。霞のようにつかみどころのない、胸をさいなむ記憶。しかし該当する人間は、生還者にも"未帰還者"の中にもいなかった。

——封印が解けた。ゲイングランド完成直前に何らかの理由で閉鎖された、禁断の時代に彼は足を踏み入れていた。原始的な電子頭脳と、自らの科学で御しきれない危険なエネルギーで活動していた、はるかな過去の"時代"。奇妙な懐かしさを持つ、濃厚な情感があふれ出す。

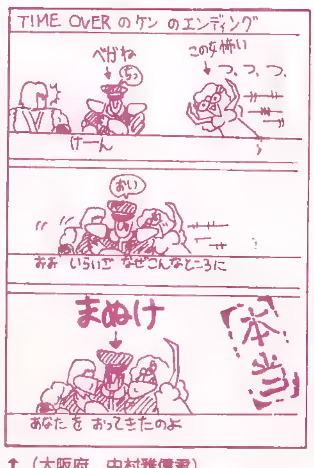
…彼女は、ここに、いるのか…？安全装置が悲鳴をあげる。飢えたプログラムが、ここにも生き残っていた。長い



↑（岡山県　耳）
★しあわあわわあせなふたり。



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★ファンのみなさんありがとう、だぞーです。



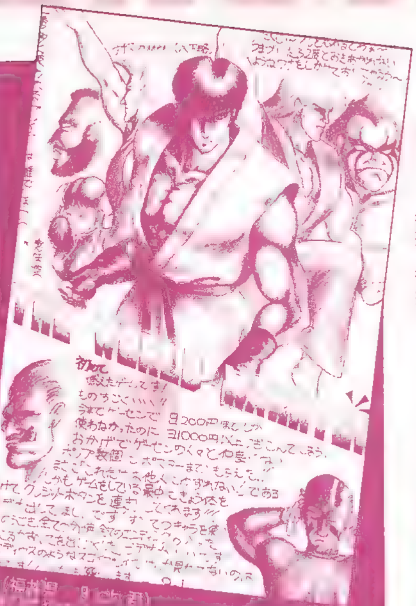
↑（大阪府　中村雅信君）
★きまずい…いづらい…もーいーや。



↑（北海道　木本浩之君）
★うんめい…。

閻魔天国

結局、やっぱりこんなかんじ…



年月のうちにその牙はこけむし、体はみにくくゆがんでいる。彼を認め、ただひとつの欲望をもって襲いかかった。血が沸きたつ。彼は武器を突き出した。衝撃。苦痛。

…涙が、男のほおをつたう。緊急離脱(インタセプト)の瞬間、たしかに彼女の存在を感じていた。…あの時代に生きた人の想い出だったのか、それとも虚構が映し出した亡霊だったのだろうか…。記憶(メモリ)に取り残された彼だけは、それを知ることができるだろう。あの時彼を襲った怪物は、システムと同じような仮想戦闘プログラムの化石群の中に住んでいた。

あるいは…と、男はふと思った。あの古代の攻撃ルーチンがシステムにまぎれこみ、"暴走"の引き金となったのかもしれない。

彼と彼女が、男の意識からみるみる薄れていく。離別の悲しみは、やがて言葉を超えた想いとなって胸を満たした。

男は遠い時代へと微笑みかけると、扉を開けて彼を待つ世界へと帰って行った。

（埼玉県　空金庵君）

★ゲイングランドは、当初現代面を含む5面構成だったという（ゲNo.33参照）。エンディングでモニターにうつる2つの地球が、我々を幻惑する。

8月号で"ノレる"曲を求めていた原田君よ!! 僕もVGMを聴きながら自転車をこいでいるが、いつも聴いてるのはナイストカターボアウトラン。なかでもTアウトランのキープ・ユアハートはかなりいいぞ!

[illegible]（高校2年生）

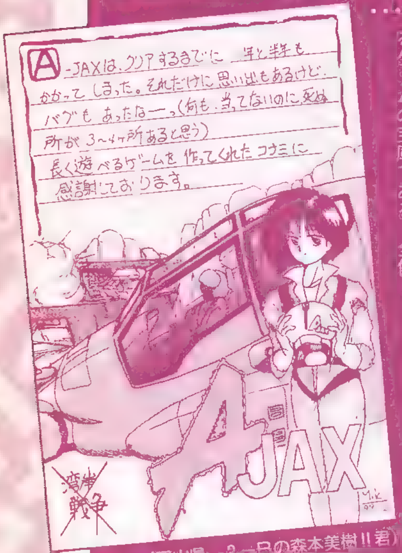
この曲を聴けばやる気がグングンと盛りあがる

そ!! メトロクロス　ドラゴンスピリット　A-J [illegible] パワーハート [illegible]

静岡県　いなづま号

★担当者としては[illegible]たいエアバスター、ゲ[illegible]に行くならフルスロットルかホットチェイスだな

デ[illegible]の心をはげしくゆさぶるゲームの宝庫である。全体的に[illegible]を見せるアクション。それでいてけっこう緻密なゲームシステム…こういった独特なゲームにとりくむ姿勢が、あまのじゃくなデコゲー野郎の心をくすぐるのである。さて、そんな私がひそかに推しているのが、ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ[illegible]のなんとも心地よい8ドット単位のスクロール、ギクシャクした、それでいて無駄のないキャラクターの動き。そし[illegible]行く2人に「わかったらさっ[illegible]」さすがは男、さすがは[illegible]けこのゲームを心ゆくまで遊びつくしてみたいものだ。ところで最近のデコだが[illegible]ックが他社同様キレイになってきている。これは喜んでいいのか・いけないのか…。チェルノブのような毒々しいグラフィックこそデコと言えるのではないか[illegible]



(岡山県[illegible]の森本美樹!!君)

東京都　ブランチロボー1号

（アクトフェンサーの突然変[illegible]）

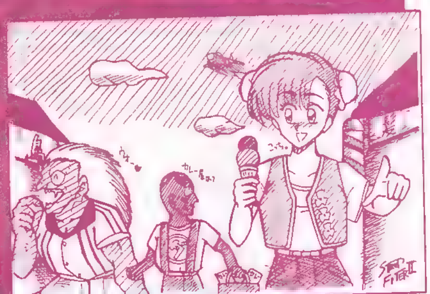
★サンダーゾーンにはあのゲ[illegible]づいてますな。ブラッディ[illegible]～はPCエンジン版がよくで[illegible]

ザ・ベストゲームでは情報なしになっていた[illegible]3人の女の子の名が「[illegible]」「ソウコ」だったため、「ま、まさか…」と1人でうろたえまくったなさけない思い出が[illegible]

埼玉県　ゲータロウがいい

（武士の情けで匿名）

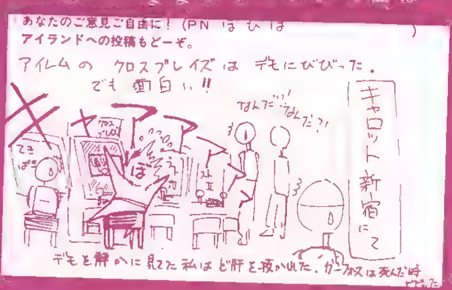
某誌で3大クソゲーのひとつ扱いを受けてしまった未来忍者こそが、私の1番!? 大事なゲームなのです。スピード感あふれるところが

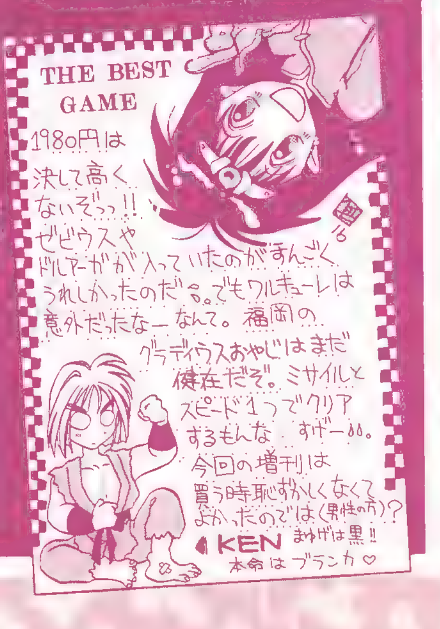


特に[illegible]7面なんか加速しっぱなしなのが素敵の無敵。9面[illegible]にいる異形の者とか、ルパン3世のマモーの失敗作みたいで風情がありますよ。それと、主人公のジャンプがピアノ線でつってるみたいで、東映ヒーローみたいだよ。

P.S　ファイネスト2周しま[illegible]







CONTENTS

《ひさびさに編集後記》

「最近、よく金縛りにあう。しかも、ただ体が動かなくなるだけでなく、人間が出てきて腹の上に乗っかられたり、首をしめられたりするのだ(ということは完全に幽霊?)。以前はとても怖かったが、もうかなり慣れてきて、落ち着いて対応できるようになった。次のステップとして幽体離脱を目標にしよう」

1991/11月号　G　91年9月30日発売

行動する前に思考するヤツ
それじゃあついてけない!



ちょーど1年前。さすがにこのへんは皆持ってるんじゃないの?どうも時間があまりたってない号はアラばかりがめだつわい(実際、ミスも多くなっている。たるんでるなあ……)。

一時期ヘロヘロだった投稿も、常連投稿者(いつも載る人、じゃなくてもいつも出してくれてる人、ね)+新人投稿者のパワーでどうにか復活のきざしが。しかし、なんか担当者がいちいちじじくさくなってるのが困りもの。年だな。

この号は特に、妙にじじくさいテーマの手紙ばっかり選んでしまっている。なーばすだったんだなア。

〔510P〕左上春麗イラスト…マイペースで送ってくる彼。思うに、下書きほとんどなしでいきなりちびちびと描き込んで完成させていってるらしい。ベタが実は全部ピグマの点だったりして、かなりきてる。よく考えると、なかなか謎なひと(笑)。

左上マジックソードイラスト…彼は一度、一枚のハガキを仕上げるまでの苦労と葛藤をメンメンとレポートしてきたことがあって、その内容には異常に心動かされてしまった。しかし、ボツはボツなのだ…。ごめん。

〔511P〕中央、暁朧!君…この人は「数うちゃあたる」式にもうひたすらいろんなネタを送りつけてくる。『なんでも考えりゃいーってもんじゃないぞ…』と自分でつっこんでいる通りではあるが、それでもどれかがあたるあたり。

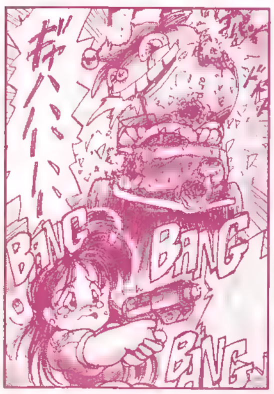
〔512P〕左上イラスト…うあー誤植ってる!!『KURONEKOまあや君』が正しいですね。クセのある絵柄だけど、心意気がよいねこの人は。

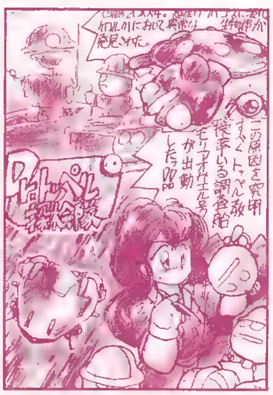
あー、投稿者紹介しだすとキリがない!!今回コメントできなかったひといっぱいいるけど、マジメな奴もカルトな奴もボツばっかりな奴もみーんなチェック入れてるからね!!こりずにお手紙ちょうだいね。

ボツはいやだっ!!〔跋扈編〕

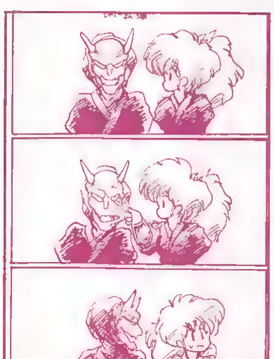
★実は創刊当時からいまだに投稿してる人。比較的初期、「しばた君の友人」という主体性のないペンネームのころのものを集めてみた。やたらうまいメカ、かわいい女の子、異様な生物、とにかくみなぎるヘンなセンスでいやおーなしに目立つ。なんかの参考になるだろーーか?

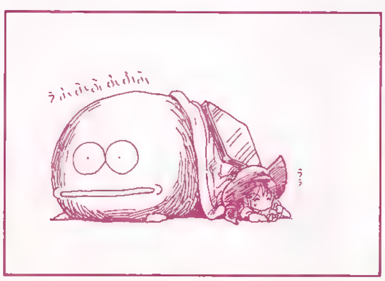
持つべきは友人なのか

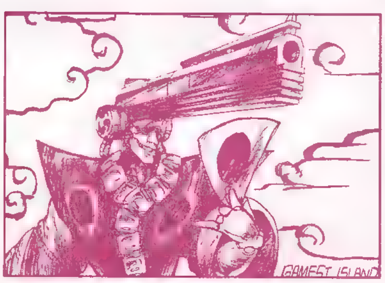












ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!

☆1991年8月6日、火曜日。東京・池袋サンシャインシティ、ワールド・インポートマートに日本中から戦士が集まった。皆それぞれの思いを胸に秘め、戦った。

笑い、悔しがり、自分に怒り、だれも真剣だった。はたから見れば「くだらない」のひと言ですんでしまうことかもしれないが、僕たちにとってはかけがえのない一瞬、言葉で表せないものだった。

いつの間にか時は過ぎ、壇に上り目的と夢を最上の形で手につかんだ戦士、その前に破れた幾多の戦士たち。少数と多数、共通しているのは「やるだけのことはやったよ」という満足の顔、「もう終わるのか」という寂しさ、軽い物足りなさ。

しかし戦士たちは「次こそ俺が」「次も俺だ」そう思いながら帰途についた…。

（東京都　EZO君㊫）

☆8月5日、午後10時20分。最後の練習を終えた私は、駅へと向かった。

「頑張ってきてください!!」

「うむ、我が前に敵なし」

下僕どもに手を振ると、私は堂々と改札口を通っていった。ゲーメスト杯全国ストIIトーナメント、大会前夜のことである。

翌日、午前7時30分。池袋駅に着く。時間がたっぷりあったので、サンシャインシティまで30分近くかけて歩く。けっして、迷っていたのではない。会場のインポートマート1階で同類を発見。まだ店の開いていない、薄暗いビルの中を見学しながら、大会会場に行く。けっっっして迷ったわけではない。けっして。

開場まで待つこと1時間、会場内で待つことさらに1時間。10時50分、開会宣言ののち、いよいよ試合開始だ!

予想以上の超燃えパワーが会場を埋めつくす。広大な会場中央に設置された4枚の巨大スクリーンで、昇龍拳が舞う。スクリューパイルが会場を揺らし、一瞬のタイミングの空中投げが華麗に決まる。

（フフ…見事だ。美しい戦いだ!私が見る戦いはこのような戦いがふさわしい!）（ナニサマだ㊫）

そして、ついに我がザンギエフの巨体が姿を現した。

対リュウ戦。ほとんどのリュウ・ケン使いが、昇龍拳を自在に放っていた。しかし、「無駄ァ!」ザンギエフに吸い込まれたリュウは断末魔の叫びさえ上げなかった。

対春麗。「貧弱ゥ!」スクリューに見せかけての胸板落とし発狂フェイントパターンで勝利。「起き上がるとそこには胸板があった」（春麗談）

もっとも熱かったのは、第6回戦の対ブランカ戦だった。ブランカ使いの彼は、初戦からずっとストレート勝ち。どんな状態からでもローリングを放つブランカは、リュウ・ガイルも余裕で食い殺し、うおうおと笑っていた。

だが!1回戦からその戦いぶりをチェックしていたザンちゃんの策に、ブランカはみごとはまったのである。

ファイト!

得意のローリング乱射攻撃を、相討ち覚悟のバックボディプレスでカウンターで返す。すると予想通り、用心してローリングを撃たなくなった。すかさず転がし、ドトウのスクリュー攻め。ブランカを半死半生にしたザンちゃんは、さわやかな笑いで試合を締めくくった。

しかし鋼鉄の肉体ザンギエフにも疲れが見え、ブロック決勝でスクリューが出せずに2－1で負けてしまった。ベスト16まで唯一人生き残ったザンギエフということで部門賞をもらえたが、まことに不本意な結果であった。

私の戦果はこのくらいとして、決勝トーナメントで大画面に映し出された試合は全国大会にふさわしいグッドな試合だった。完璧に計算しつくされた技のかけ合いは、まさに芸術であった。そして、これで最強の戦士はガイルだということが完全に証明されたのである。

ストII大会は熱かった。あの異様な熱狂ぶりは、参加した者しかわかるまい。最後の最後まで「超燃え」だったのだ。本当にベリィグッドビューテホーな大会だった。私が出るにふさわしい大会だった（おい……㊫）。

大会が終わり、退場しても参加者たちは熱気がさめず、暗黙の了解でサンシャイン地下のゲーセン「ザ・ゴリラ」にぞくぞくと集まっていった。

当然、ストIIの対戦には20人近くがつめかけ、私の気品の良さと知的な顔に3人のザンギエフ使いと2人のストレンジャーが声をかけてきた。見知らぬ仲間と夕飯を食し、夜空の下で騒ぎあったあの夜を私は忘れない。

応援した下僕たち、名も知らぬ対戦者たち、そしてゲーメスト、カプコン…

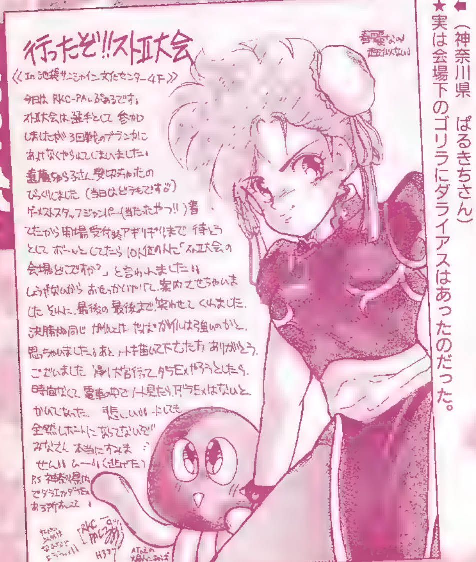
「ほめてつかわす」

（岩手県　ギャグです・青蒼竜君㊫）

★ザンギの部門賞ほめてつかわす。それにしてもストII大会はゲーメスト主催としては今までになく大規模かつ本格的で、準備も大変だったけど盛り上がりがものすごく、スタッフの我々も燃えてしまった。次は東京ドームだ!!

その日、東京は燃えた

8月6日 池袋——



⬅（神奈川県　ぱるきちさん）

★実は会場下のゴリラにダライアスはあったのだった。

がぶりよりゲーマー人生

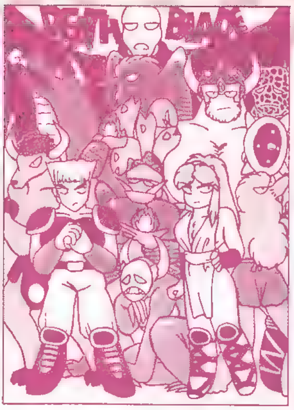


サガットはいったいなんとわめいているのだろうか？

「ハイパーだと思うぞ」妥当な線だ。「斎藤か内藤に聞こえる」「内藤アッパーってなんだ!!」「実はサガットは日本人で…」「俺はサイダーと聞こえる」「なわけねーだろ！」「内藤に言われたくないわ！」「…わい談」「…え…？」「わい談、に聞こえる」

後日。「タイガーだったのか」「阪神アッパー…弱そうだな…」「……わい談じゃなかったのか」

（大阪府　中村雅信君）



⬅（大阪府　はわゐやん「空牙がやりたい」りぼんくん）★有象無象の一員からの脱出!!

どうせアホなら踊らにゃ損なのだ

☆はじめて「GMフェスティバル91」の出演バンドを知った時は驚いた。「GM年鑑」の例もあるし、まさか「矩形波」と「JDK」が出るとは思わなかったからだ。と同時にどうしても行きたくなり、あの手この手でどうにかチケット2日分と東京行きのキップを手に入れ、その日を今か今かと待ち続けた。

いよいよ当日。1日目最初のバンドはデコのゲーマデリック。初めてと思えないほどパワフルなノリに、会場も圧倒されていた。カルノフなんて懐かしいのもやってくれるし。

お次はSST。いきなり総立ちの人気ぶりだ。20曲＋1メドレーには、あちこちから感嘆の声が上がっていた。

最後はファルコムのJDKバンド。僕ははじめて聞いたが、テクニックはピカ1！

2日目は矩形波倶楽部ではじまった。熱狂的ファン多し。アルフ・ライラも初LIVEとのことだが、全然そうとは思えなかった。

トリはまたもやSST。みんな汗だく、ノリの良さではやっぱりNo.1だと思った。

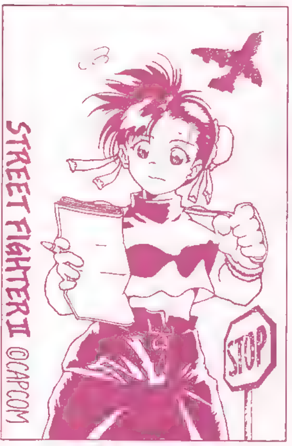
さらに、オーラスは出演バンド全員でのスペシャルセッション。もう会場は興奮最高潮。普段はライバル会社同士が、一緒に曲を演奏する様に思わず涙してしまった。

GMのファンをやって5年ほどたつが、今回、改めてその素晴らしさを認識できた。素晴らしい時を、ありがとう。

（奈良県　素描のSHIN君）



⬆（千葉県　護国郷君㊜）
★他人のための戦いなど、あるものか…！



⬆（山形県　笑面龍君）
★地理は苦手だったんだよなァ…。

★私も超行きたかったのに締め切りで行けなかったんだよー、あー—くやしい!!

見たぞ!やったぞバーチャリティー

☆全国782万人と6匹のバーチャルリアリティーファンの皆さまこんにちは。実は私、先日偶然にも新宿キャロットにて行われていたあのナムコのふところがたな〝バーチャリティー1000SD〟のロケテストに出くわしてしまいました。

「婆ちゃん律義ってなにっ？」とおっしゃる方のために軽く説明しておくますと、外見は巨大な、しかもごっついソファー状のアーケードゲームマシン。そこにプレイヤーはこれまた大きなゴーグルをかぶって座るわけですが、このときプレイヤーの視界にはコンピューターによって描かれた疑似的な世界が広がっています。いわゆる仮想現実、バーチャル・リアリティーなのですが、よく見ると空がある。陸地がある。山があって海がある。そう、確かにポリゴンと化してはいますが、そこにあるのは1つの世界なのです。

この3次元映像が、実にリアルなことに自分の頭の動きと共に視点が変化する。つまり、右を向けば右側の風景、上を見上げれば空が見えるというように、まるで自分がその世界の住人でいるかのように、ゴーグル内部の液晶ディスプレイに映し出される映像が変化するのです。すごいでしょ。

このバーチャリティー、1回のプレイが500円。R-360みたいに筐体が回らないのに500円!!でも、安い。

当日動いていたソフトは、言ってしまうとG-LOCとよく似たドッグファイトものだったけど、リアルさ抜群！

ちょっと自分の位置を見失ってしまうと、もはやどこを飛んでいるかわからなくなり、そのまま地面や母艦に突っこんだ時の大迫力はまさに絶叫もの。「ぎゃあああ～、ぶつかるうう!!」いや、ほんとに怖いんですよ。

うまく表現できないのが歯がゆいけど、本当にすごいです。まだ日本には1台しかないという噂ですが、見かけたらインストラクターのおねーちゃんのハスキーボイスにまどわされてでもいいからぜひやってみてください。まさにパイロット気分が味わえます。

ちなみに、モニターでギャラリーもプレイヤーと同じ映像を楽しめるわけですが、その画面とプレイヤーの顔とを見比べてると、口をアワアワさせたりして間抜けで笑えます。こっちはタダで楽しめるからスゴイ!!

イギリス製で1000万円もするという〝バーチャリティー〟。アーケードマシンの台風の目となるだろうことはうけあいですよね。

ただ、私はあの巨大な筐体をどうやってあんな狭い入り口から入れたか不思議で、6日ほど眠れませんでした。

（東京都　磁錬魔君㊜）

★数年前まで、単なる夢物語だったことも技術の発展でつぎつぎと実現していく。いったいコンピューターゲームはどこまでいくのか!?

おもしろ過ぎるのも問題だ!?

ブラストオフ、雀闘記、ねるとん牌鯨団、ジュジュ伝説の曲はいいぞォ、CD化してっっ！

（静岡県　KAK君）



⬆（大阪府　"全部わかる?"單気筒君）
★機甲強化体阿蘇SYD子&お仲間Get Ready！



つっこみ三昧

虚像の日々

☞クーラー全開!!ガシガシミンミン大攻略…東京電力が泣くぞ!!
（埼玉県　うわいづら君）
⬅自慢じゃないが、うちの編集部は“雨もり”するのだ。マンガみたいだぞ!!

☞クライムファイターズ２にて、「おはよ～!!」(注：バットでかっとばす時のかけ声)　（長野県　たいしょ君）
⬅おやすみ～のほうがあってるような…。

☞おらの友達は、いまごろ「手とりス」とか言って１人で笑っている…。
（東京都　三浦亮君）
⬅そんな友達、ポイしちゃいなさい。

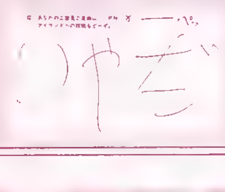
☞家の近くに㋟屋号がいつも止まってるのですが、側面の DENGER は DANGER のことですか…？
（神奈川県　えびぜっと君）
⬅走る誤植だ!!

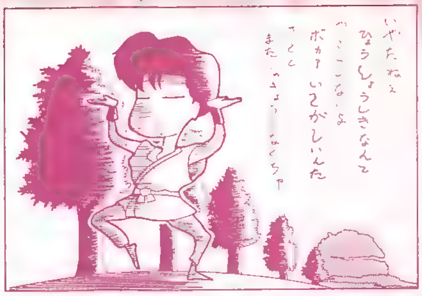
☞最近、舌でボタンを叩いてる人を見た。
（福岡県　ゲーメ・ストII君）
⬅……な…!?

☞デスブレイドの８人の技の出し方が書いてある紙、なんとかけられているのは全部ポンなのだ。ほとんどサンドバッグウゥウ。
（東京都　ONIBA 君）
⬅新日プロ時代の次週予告の谷津嘉明みたい。

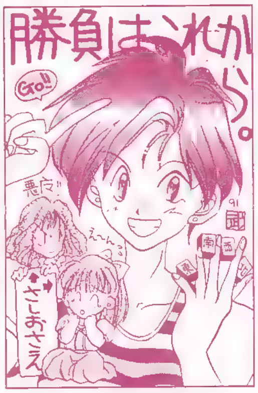
☞ゴダイゴの「SALAD GIRL」はサガットサガット～と連呼しているように聴こえる。耳が呪われてるのかと思ったほど怖かった。
（千葉県　ふんどし孝太老恵宝君）
⬅東京には用賀(ヨーガ)駅があるぞ。どっちを見ても…「ヨーガ薬局」「ヨーガ不動産」…

☞と、いうわけで私、結婚することになりました。　（富山県　御旅屋喜久さん）
⬅御祝儀は「おたやん私は遊びだったのね係」まで！式は10月20日だ!!（ちなみにアイランド前担当者のヒトなのです）





➡（栃木県　らふぉーる君）
★おめーはよォ…。



➡（福岡県　武術師さすけさん）
★「香と愛菜の…『魂』を賭けよう」「ひ、人の魂を勝手に…」



⬆（東京都　時間差攻撃不良番長君㊫）
★正義死すとも悪役死せず。

★ダイナックスの曲がいいというのはわりと有名な話。マイナーどころのVGMも紹介してほしいねー。イーストテクノロジーとかTADとか…。

父です。娘が家のストIIを気に入ってしまい、私が自由にやらせてもらえません。は～ついに子供がゲームする年になったか!!ちなみに私は32歳です。最近面白いシューティングがないぞ!!プンプン。
（広島県　川口裕子ちゃんのお父さん）
★対戦で親子の絆を見失わないでくださいね…（ちなみに娘さんは6歳なのだ）。

ご商談の場、基板の売買中止の件、残念です。まともに買うと高いので、大変ありがたかったのですが…（愛知の19歳の馬鹿のせいで…）。
（富山県　前坂英雄さん）
★けっこう反響多かったですね。本当に、復活させたいんですけどねー。

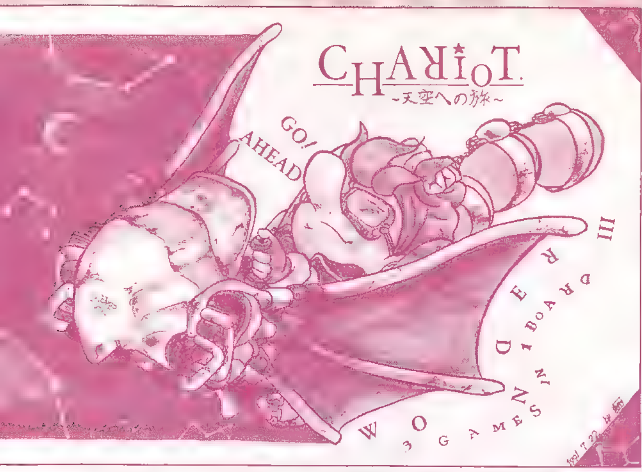
ストIIがあいてるのを見て、もったいなくてついコインを入れるのはオレだけじゃないはずだ!!
（熊本県　ATA君）
★私もそー思う。

究極のゲーム、を考えてみた。キャラはナムコ、動きはカプコン、メカはコナミ、生物はアイレム。サウンドはタイトー、そして体感筐体はセガ担当と。これなら誰でも考えつくだろうから、裏究極ゲームを考えてみた（なんでも考えりゃいーってもんでもねーぞ…）。
まず基本のノリはデータ○ーストが担当。敵の攻撃はテクノス○ャパン、お色気部門は日○物○（伏せ字になってねー）が担当でタ○ミの無可動大型筐体に入ってれば完璧ィ!!（なにがだ？）これでＵ○Ｌやジャ○コの地味さを加えれば向かう所敵なしだ!!
（大阪府　暁朧！君）
★あのー、マジでやってみたいんですけど…。

同時プレイで楽しさ300倍!!

☆家の近くに、新しいゲーセンができた。その名も「セガワールド・サウスウエスト」。エレメカ・体感にテーブルゲームをぬかりなく揃え、目玉のＲ－360も人気上々で、老若男女すべての客が楽しんでいる。その店でＲ－360をやり終え、次になにをやろうかと歩き回っていると、ふと、ＧＰライダーに目がとまった。そういえば、最近全然していない。というよりは、オートマでやってもコースアウトしまくりのド下手野郎なので、敬遠していたのだ。
久々にやるか、と青のマシンに座り、コインを入れた。ＢＧＭが鳴り、エントリー受付状態となった。
その時である。僕と同じ年齢くらいの見知らぬ人が、隣の赤のマシンにコインを入れたのだ。突然のことに僕は「えっ?えっ?えっ?」と戸惑ったが、彼は「一緒にやらへん?」と言ってきた。初めて通信をする嬉しさと、下手なプレイを見せることとなる恥ずかしさを込めた笑顔で僕はＯＫした。僕はオートマを、彼はマニュアルを選んだ。
「やばい、彼はうまいぞ…どうしよう」
予選がスタートした。やはりうまい。スイスイと走っていく。僕は恥ずかしいところを見せまいと、がむしゃらに走った。すると珍しいことに、それでもコースアウト1回でゴール。彼は2位、僕は9位で予選を終えた。グリッド表示でお互い顔を見合わせて笑った。もっとも、僕のほうはひきつり笑いだったが。
いよいよ、本戦がスタートした。スタートダッシュが見事に決まらず、彼に必死に近づこうという興奮も高まった。するとどうだろう。自然にブレーキが決まり、ライン取りもうまくなっていた。そう、他人と競うことによって引き出された戦闘意欲が、自分の潜在能力(ポテンシャル)をしぼり出してくれたのだ。この時ほど、マシンと一体化したことはなかった。…えらそーな書き方だが、本当にそう思えたのだ。
その後、徐々に順位を上げ続けて、結局彼は1位、僕は3位でゴールインして。ネームエントリーのあと、僕は言った。「ありがとう。すごく楽しかったよ」彼は笑顔で答え、それから会うことはなかった。
この時、はじめて通信ゲームの醍醐味を知った。その後1人でやってみたが、2周でリタイアしてしまった。がっくり…。
（三重県　ナイストビデオ化万歳！M・Y君）
★1人より2人がいいさ、とサンバルカンも言っている。

1991.11



⬆（東京都　Kavoneko まあや君㊂）★天駆け、時駆ける伝説の翼！

燃えよ青春っ！



日曜日、「出たな！ツインビー」に燃える俺の後ろに、友人２人がいた。その日俺は、彼らに「出たツイをクリアしてやる！」と言い切ってしまったのだ。４面を抜けた時点で１機失い、パワーアップも不完全ときた。それでも５面で完全復活したのだが、７面でやられてしまった。ラストボス、残機０。「ノーマルで勝てるわけないよ」…これまでか。ひたすら撃ち、よける。その気力が通じたか…やがて、ボスは沈んだ。

（北海道　N－16君）

今も昔もオレはオレなのだ

☆久しぶりにゲーセンに行った。ここ5ヵ月ほど、行ってなかったのだ。

オレは今年の3月に普通科の高校を卒業した。周りで大学だぁ受験だぁ言ってる中で、少数の就職希望者、しかもさらに数少ない地元就職をオレは希望した。

職種は建設業、まぁよく言う土方だなぁ。普通科から就職することで、みんなが得られないような経験を得られると思ったからだ。そこにはそんな経験などなかった。ただ、建設機械のように働かされている自分がいただけだった。毎日毎日セメントをすくっては入れ、土を掘ってはブロックを積む。ゲーセンに行くひまさえ、いや、ゲームについて考えるヒマさえなかった。

まあ人生なんてこんなもんだろう、と思いはじめていた頃だった。給料をもらったオレは、自然と、隣町（といっても60kmは軽くある）まで車を走らせていた。まず本屋に入ると、セメントと泥が混じったような作業衣に長靴というオレのいでたちにみんなの視線が集まった。まぁ錯覚だったのかもしれないが、いたたまれなくなってすぐに出てきてしまった。

あてもなく歩いていると、毎日通っていたゲーセンの前だった。あの頃はゲーセンに行くだけでスリルと感動と充実感を味わえたっけ。そんなことを思いながら足を踏み入れると、すべてのゲームの電源が入る（あまり人がこないので、人がくるまで切ってあるのだ）。

『ストリートファイターII』か。おもむろにコインを入れる。いろんなキャラがいるがケンもいる、おっ、リュウもいるじゃねーか。懐かしさが胸にこみ上げてくる。

「波動拳！」

そのとき、ゲームの前にいたのは、疲れ切った土方のあんちゃんではなく、はじめてゲーセンに行ったとき、はじめてストリートファイターをやったころの…、あの、目をきらきらさせていたころのオレだったんだ。

（岩手県　村上朋大君）

★年をくうと、自分にまだ純粋さが残っていることに驚くことがある（あ——じじくさいったらありゃしないっ）。

今はサラヴァと言わせないでくれ

☆7月28日、北上ナムコランドは10年近くにわたるその歴史を閉じた。県内でも、非常にゲームセンターの理想に近い店だった。煙草の匂いが鼻をつくこともなく、学年や年齢と関係なしに純粋にゲームが好きな人が集う、不思議な和やかさがある場所だった。

幼い頃は『ジャンボドラえもん』に乗るのがとても楽しみだった。国盗り合戦、さんすう道場、ノックダウン、Mr.プロレス、エアホッケー、そしてたくさんのピンボール台…。当時の色々なエレメカが印象に残っている。

数年後、ふたたびその店へ行くようになった僕を待っていたのは広いフロアにあるたくさんのビデオゲームだった。最初は腕に自信がなかったのでワースタや20円のギャラクシアンばかりしていたのだが、そのうちゲームの面白さに気づいてのめり込んでいった。

それから、様々なことがあった。なんだかこわくて乗れなかったメタルホーク（本当に初めて乗って興奮したのも、ウイニングランの壁ターンやアウトランのギアガチャ技を見て衝撃を受けたのもここだった。ほかにも、テトリスでネームエントリーすべく友人と一生懸命になったり、念願のゲーム1コインクリアを果たしたり、テンカウントで指を痛めたり（笑）と、本当にここにはたくさんの思い出がある。

通い出して2年以上が過ぎ、僕が自分の趣味をゲームにしようと決意した頃、閉店が決定してしまった。このナムコランドのあるスーパー「エンドーチェーン」の合理化がついに北上にまで及んだのだ。

それからというもの、できるだけ通ったのだが、行くたびに台が減っていくようで本当に悲しかった。聞くところによると、筐体の半分は壊して捨ててしまうとか。よくぞ生き延びてきた、としか言えないナムコの球速測定機「ピッチイン」も壊されるそうだ。

がらんどうになりかけているフロアで、僕はラストに、ただ1つ残った体感ゲーム、ギャラクシーフォースIIをして、せめて自分なりにハデにナムコランドに別れを告げた。運命には逆らえないと思いつつも、本当に惜しまれる最期だった。

流行の「アミューズメント・スポット」的な感じはあまりなかったが、僕達は十分にゲームを楽しめた。きちっとしたメンテナンスはもちろんのこと、コインが流れた時はすぐに入れてくれたし、なおかつランクは低めに抑え、ゲームのリクエストに答えてもくれた。客層は学生中心だったが、あえて流行に流されず大人のためでなく僕たちのためにあった店だったからこそだろうと思う。

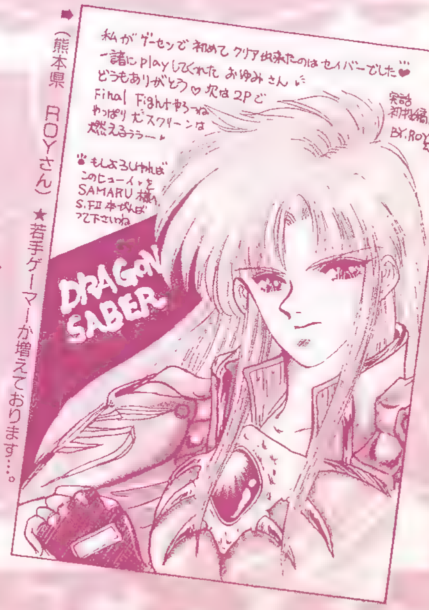
そんな、ゲームセンターらしいゲームセンターが消えてしまった。今はただ、埋めるに埋められない大きな空白感でいっぱいである。どうしてこんな良い店がなくなってしまわねばならないのだろう。復活を心から祈るばかりだ。

北上ナムコランドよ、たくさんのドラマをありがとう。そしてまたいつか会えますように…。

最後に、内山さん、GRP－INOLさんはじめ店員の皆様、本当にお世話になりました。

（岩手県、BRUSHYMAN君㊂）

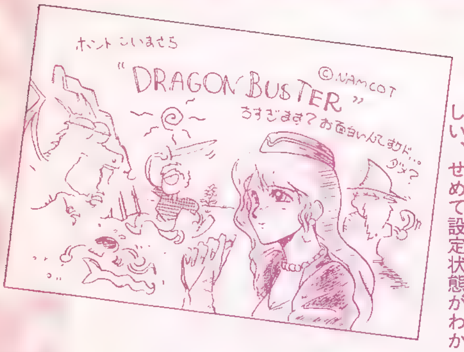
★うーん、その気持ちわかる。人と別れるのとはまた別の、妙にせまく感じる空き地に立つあのさみしさ。



➡（熊本県　ROYさん）★若手ゲーマーが増えております…。

こちらこだわり派





⬆（神奈川県　へっぽこ野郎君）
★勇者にしては足音がウルサイよーな。

上意でござるよメーカー様

日頃思っていることを書かせていただきます。実現は難しいかもしれませんが、参考にしていただければ幸いです。

①難易度設定など

アーケードゲームは、店によって設定が違うので、自分でハイスコアなど目標をたててゲームをしていると困ってしまいます。特に、どういう設定なのかがわからない場合。

設定を甘くしてもすべてのプレイヤーが喜ぶとは限りませんし、難易度などに関する設定はできるだけなくしてほしい、せめて設定状態がわかるようにしてほしいのですが。（これって無理じゃないかなア…。(笑)）

②料金設定・100円2プレイ

これはお店の方へなのですが、100円2プレイ設定というのをよく見ます。サービスとしてはありがたくても、気分や所持金、時間の都合で1回だけやっていきたいという人もいるのだから、50円1プレイのほうがうれしいです。もし抱き合わせ的なつもりなのなら、なおさらやめてほしいと思います。（50円2プレイなら言うことなし…う～む、ゼータクいってる(笑)）

③コンティニュー機能

近頃では初心者への配慮として、コンティニューで難度が落ちるゲームが増えているようです。その目的はいいとして、結果的に次に待ってる人も無視してコンティニューし続ける人を助長してはいないでしょうか？いくら初心者でも、一定以上コンティニューするとエンディングが見られないとか、回数に限りをつけるとか、ある程度のデメリットを与えるべきだと思います。（たしかにニューゲームを独占されるとたまらんからねえ。しかし、それなら1コインでならいくらやっててもいいのかという問題もあるぞ。え、いちいちウルサイ？ゴメンナサイ(笑)）

④ROM交換の簡略化

マザーボードは確かに経済的ではありますが、ROM交換が面倒で、またその際破損してしまうこともあります。できれば以後開発されるボードでは、家庭用ゲーム機やNEOGEOのようにROMをまとめてカートリッジ化してほしいのです。

（神奈川県　向田英昭君）

★やや専門的だけど、けっこう射を得た〝お願い〟なので載せてみました。君のお願いも募集してしまうぞ。たくさんきたら特集してみます。

ゲーマーとはいえいろいろいまして

ゲーメストにハイスコアも掲載している、ある有名な店に行った。ストIIをやろうかと店内を見回すと、誰かがプレイしている。20分ほど他のゲームをして戻ると、やはり同じ人がプレイしている。覗くと、体力が残っていない。苦戦しているのだろうか？

「WKO」「WKO」…

そう、その人はWKO（あいうち）で点を稼いでいたのだ。かなりたって、ようやく台が空いたので、友人とさっそく2P対戦をはじめた。…すると、突然店員がやってきて、言った。

「待っている人がいるので対戦はやめてください」

…は？…

言葉がなかった。WKO稼ぎは見てるだけで、対戦はやめろってのはいったいなに？待ってる人がって…どこに？

バカにしてんじゃやねーぞ!!

もともとこの店は常連が稼いでいてもなにもいわない、と友人から聞いていたが…。怒りと悲しみを感じながら、店を出た。高得点狙うのを否定はしないけど、これじゃますます世間一般からはずれてしまうのではないだろうか？高得点狙いをあおってる（いいすぎか）ゲーメストさんにも一因があると思うのは間違いかな…。

（東京都　細野一雅君）

★常連やゲーマーにどこまで「許される」のか、というのはかなり難しい問題で、簡単には結論が出せないと思う。ただ、ストIIにWKOがあったのはなんとも残念だ。

僕はゲームが好きで、ちょくちょくゲーセンに出入りしていましたが、腕前は今日びの小学生にも劣るものでした。その自分が全面クリアを志し、さらに生まれてはじめてのクリアをなしとげてしまうとは!!

そのゲームは、ストII。使用キャラはガイルなので（単なる好み）、ぜんじさんの攻略記事を頼りに慣れぬレバーでどうにかプレイ。なんとか4人目にたどりつき、1週間ばかりハマって、ある日突然バルログに！ここでさらにずっとハマってしまった。

素人でここまでこれたんだからいいじゃないか、とあきらめかけた僕が再びクリアを目指すようになったのは、彼の背負ったストーリーを知った時です。何としても仇を討たせたい、それでベガを倒してしまったのだから、「ガイルが僕にベガを倒させた」のかもしれません。そして、僕のストIIクリアはゲーメストの攻略記事あってのものでした。

攻略に反対する人も確かにいますが、世の中には「とにかくクリアしたい」という人もいるのです。全然先に進めないのにそのゲームを好きでいられる人は多くないと思います。

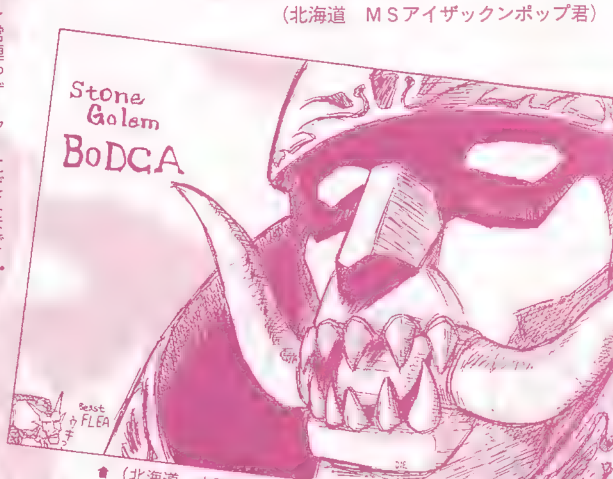
ストIIは、決して簡単なゲームではありません。それでも「やる気を起こさせ、かつ不可能のない難度」が、多くの人の支持する面白さだったのだと思います。そんなわけで、僕にストIIをクリアする力をくれたゲーメストとカプコンさんに感謝…。

（埼玉県　御宅たいらさん）

★こういう人も、ちゃんといるわけなのです。

ある直営店でのこと。ジュースを買おうとして落としてしまった500円玉が、WGPの台の下に転がりこんでしまいました。どうしても見当らないので店員さんに話すと、モップや懐中電灯、もう1人の店員さんまで動員しての大捜索となってしまったのです。床にはいつくばってまで探してくれた結果、サングラスやキャッシュカードまで出てきたものの結局500円玉は見付からず…、それでも僕は店員さんたちの姿勢がとても嬉しかったのです。

（北海道　MSアイザックンポップ君）



⬆（北海道　大亞門君）★ゴーレムはぁ、重いぞ固いぞしつこいぞ!!

DAI

神通力!! 大芸道

GEIDO

(今月の題字　わたをさんSP)



↑(埼玉県　らぐたま君)★純然たる悪意!



↑(神奈川県　SFハイスプリッター君)★お里が知れる!



↑(神奈川県　91式阪神万歳13型君㉓)★このペンネームにしてこのネタ!



↑(京都府　XDR定吉君)★俺ってミート君?

私のヒーロー!!

「キャーッ!誰か、私の赤ちゃんを!!」

その悲鳴は1人の男の心を貫いた。そう、我らがソニックブラストマンの熱い血のたぎる胸を。

「私にまかせろ!!」

暴走トラックが赤ン坊を乗せたベビーカーをはねようとしている。3発殴って暴走トラックをとめろ!!

ソニックブラストマンは、くわっと目を見開いた。しかし――!

「ベラボー!」

何者かのパンチが彼の横面を捉えた。

「き、貴様!なにをする!!」

「フッ。伸びる腕に伸びる足。真のパンチマン、街のヒーローはこの私ベラボー〇ンだ!」

しかし、さらに2人の頬を打つ拳が飛んだ。

「ぐわっ!」

「わうっ!」

「フッフッフッ。伸びる腕に伸びる脚。それは悟りを開いたヨガ戦士、このダル〇ムのことを指し示す」

頬を押さえている2人に、〇ルシムは説教をするような口調で言った。

「なにを!私は首も伸びる!」

〇ラボーマンはキリンのように首を伸ばした。

「私は炎を吐ける!」

〇ルシムは火を噴いた。

「う……。私は…。私は!」

私には、彼らにできない何ができるというのだ!

人は、自分の存在意義に疑問を持ったとき、人生で一番苦しむという。ソニックブラストマンは苦しんだ。

私は……。

そうだ!私はホットドッグを5秒でたいらげることができるのだ!!

「私はホットドッグを5秒で――」

しかしその声はトラックの轟音にかき消され、3人の姿も車体の下へ没してしまった。

GAME OVER

(宮城県　九狼　辿さん/すいこう・ふるふちたきたろおさん)

★なにしにきたんだ、ソニックブラストマン…!最近お笑い系の投稿が全然ないので、ガンガン送ってほしー。昔なつかしパロディーゲームも募集中です。

彼らの時代

「世界一…か」

地に横たわったベガと、自分の傷だらけの体を見下ろしながら、隆は4年前のことを思い出していた。

あの時は、世界最強といわれたサガットを未完成の昇龍拳で撃破して、世界最強となったのだった。だが、それも長くは続かなかった。あの後拳に敗れ、拳は実力の増したイーグルに敗れ、そのイーグルはベガによって殺された。

強者は、昨日までの敗者に敗れる。

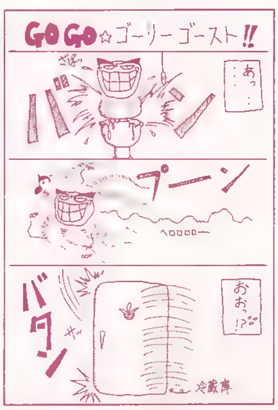
果たして、真の格闘家など存在するのだろうか?真に世界最強という者が一度でも地上に出たことはあるのか?

隆は、首を振ってその考えを追い払った。そのようなことを考えても、おそらくは無意味だろう。隆はその、形のない、あり得ざるものを目指しているのだから。

難しいことは考えないようにしよう。今はただ、自分を祝福するために駆け寄ってくる、過去に戦った者たちに体を預けよう。彼は、あまりにも疲れているのだから。

それぐらいのことは、許されるはずだ。

「あれが隆さんですか?」



↑(愛知県　かきのたね君)★ゴーストに衛生観念なんてない!



↑(宮城県　鞭蛇眠佐藤君)
★なんつっても犯罪戦士っすから。

今月の一曲っ!!

全国ドンプラーに捧ぐ
(なんてったってアイドルで)

なんてったってアニマル
なんてったって畜生
赤いオーバーオール着て
長い耳はためかせ走って
角を曲がって待ちぶせ
スライムたちを一気に潰して…
2人同時プレイしても
友達に嫌われてでも
ちょっとぐらいワガママでも
くだもの独り占めでなきゃ
イヤ　イヤ

ハコをぶつけちゃっても
文句ごとならノーサンキュー
だって動物よ…
臭くウルさくせわしなく
なんてったってアニマル
ウサギは畜生
(ユー・アー　どーぶつ)
なんてったってアニマル
リスすら畜生
(ユー・アー　どーぶつ)
畜生は仕方がない
餌!餌!餌!餌!
なんてったってアニマル…
GO!!

(熊本県　しま田☆イ助君)
★問題は、どれだけの読者が「ドンプル」をやってるか、ということだ…。



←(富山県　まるぺんく君)
★テコは家庭用もあつい…

閻魔天国

趣旨はマジメなんです

言いたい砲台 欲バリア

このコーナーですら取り上げてもらえないゲームはいかにこれからの人生を歩むのだ?(チャイナタウンとか)
愛知県・臥竜戦士オスカー
(名が体を表している)



(カット・京都府　PAGE君)



↑(奈良県　Mr.パプロフ君)
★JoJoっぽい絵がグウ

★いい着眼だ。さよう、このコーナーは業界&ゲームの重[illegible]語的投稿で「記事にならなかったゲーム」をフォロー[illegible]するという機能もある。しかして[illegible]たそれをプレイしたものの脳[illegible]みとなってしまうわけなので[illegible]あーる。あはれ。

ワ[illegible]ですけど、あの、恐怖の"8方向レバーでやる4方向[illegible]てんだよ~!!せ[illegible]っかくのいいゲームがこれでだ[illegible]
熊本県　Ref-T・T君
(たまにはウインビーでプレ[illegible])
P.S コナミさ~ん、ツインビー人形を出してくり~
★カプコンは人形には手を出さぬのかのう。欲しいそう。

大[illegible]ーストがあったので、2[illegible]

[illegible]の1コインでいきなりクリア。2人ともアゼンとしてしまっ[illegible]単なゲームもいいなと思う。
大阪府[illegible]

私もヴィマナをプレイしたが、はっきりいって雷電に負けていると思う。一番気[illegible]手の負担が大きいことだろう。やっぱり東亜には「ためうち」は似合わないよ。
[illegible]



↑(埼玉県　ねこのるしあさん)★鬼となれ

ネオジオって、昔のゲームとかループレバーとかやらないんでしょうかねえ。[illegible]つあるうちの1[illegible]くらい[illegible]Dなヤツがあってもいいんじゃ[illegible]
(今度は横シュー[illegible]を望む人)

やないのでしょーか
富山県　MOMOCHING
(怒ながやりたいだけの人)
★ハードが違うから、昔のがそのまま動くわけじゃないん[illegible]るMVSは[illegible]ソフトが[illegible]う長く入ってるのでやりこむほうとしてはありがたい。

対戦がもっとやりてー。ス[illegible]くれ[illegible]ボップを置いとくとか、1Pスタートボタンをなくすとか。友達とだけじゃなく他のうまいヤツと戦いてーんだよー。
三重県　津村欣功
(掲載率の低さに憤る人)



↑(兵庫県　浅見光圀君)
★どこの誰かやってくれるのか!?

こ[illegible]やってたメーカーが自社レーベルでゲームを出すようになり、セイブや東亜、カネコがメジャーになっている。[illegible]いるのは、NMK(日本マイコン開発)である。ここのゲームはすばらしーものがある。[illegible]かのジャレコの名作、[illegible]ガス・バルトリック・サイキック5・ぶたさん・P47・天[illegible]ファミコンのとんじ[illegible]UPLのムスタング、タ[illegible]イトーから家庭用を何作か…。現在はテクモからクイズ学園パラダイス。[illegible]浦島まーじゃんや大霊界も開発。うーむ、販売している会社がここまで多い開発メーカ[illegible](コンパイル…は家庭用か[illegible])とゆーわけで、NMKを特[illegible]

★彼はいまだストIIをやってないそうな。
大阪府　[illegible]勝美君
[illegible]集してほしいのですが
東京都　おくでいMEG
(子連れ狼の達人)
★君は幻の業務用とんじゃん知っているか?それはさて[illegible]NMK[illegible]もはやアーケード界のインディーズレーベルと化したテクモのゲームは今後も注目だ!!





少し前にサガットと共にやってきた彼の幼い弟子、しかし、将来有望な少年は、自分の師を見上げた。
「そうだ。あれが俺を倒し、そして世界一となった男だ」
「へえ、すごいんだなあ」
少年は、隆に視線を移した。
これからも雄敵である者たちに傷だらけの体をこずき回されている隆の姿は、少年にとっては、いまはただの憧れの対象に過ぎないであろう。
だが、憧れは挑戦に変わりやすい。
少年は、最初は挫折を味わうであろう。挑戦心を挫かれることも多かろう。だが、諦めなければ、この少年はいつか必ず自分を、そしてあの隆すらも超えるであろう。
強者は昨日までの弱者に敗れる。それは、言い換えれば、
「時代は変わる、か」
「何か言いましたか?先生」
「いや。なんでもない」
時代は変わるものだ。格闘家も例外ではない。
だが、古い格闘家は新しい格闘家を生み出す礎になる。
俺たちの時代が終わっても、この少年は次の時代を担うはずだ。
隆。お前の時代は始まったばかりだ。真の格闘家を目指せ。そして、まだ見ぬ次の時代の者たちよ。諦めずに、俺を、奴を超えろ。
サガットは少年を肩に乗せ、陽光の中、隆を称えるために、一歩を踏み出した。
――時代が変わっても、ストリートファイターの伝説は消えない。挑戦者がそこにいるかぎり。
(東京都　塚田真聡君㊎)
★その戦いに王はなく、終わりもなく、ただ戦い続ける男たちだけがいる。

黒豚

1991/12月号　G　91年10月30日発売

精神的に身軽でいたいか！ ならば後悔をまず捨てろ！



NO.66

CONTENTS

「ラスベガスに着き、ヒルトンホテルへ向かう。中に入ると、いきなりカジノ。探したところ、ゲーセンも発見。

しかし、カジノコーナーに比べてアーケードの狭いこと。広さが逆にならなければいかんな。こんなことを考えているのは、ラスベガス広しといえど私だけかもしれない」

ふっ、かああつ!!

『いっぱつ』にもイカしたお便りがくるようになって、完全復活のアイランドです。ふはははは。イラストも気合い入ってるでしょ!!ブラックハートというとこがまた…。

〔517P.〕「ストII最大最後の謎!!」…どこが最大最後なんだか…。とにかく、この手の「楽しませてくれる」手紙は大歓迎ざんす。のちに「どーして小僧との闘い!!」なるバリエーションも生んだなあ。現在のところ、『いっぱつ!!!』はマジとギャグが1カ月交代という感じで入っているんだけど、けっこうこのぐらいがちょうどいいかもね。

〔518P.〕右　親父と、名古屋であのういろうを…　…キャラクターものがアイランドのネタとしておいしくいただけるようになるには、やっぱしこのぐらい時間かかるんだなー。うんうん。ういろうには、お茶!!投稿者りみすりるれんれん氏は、友達感覚で気楽に送ってくれる人。しかも使えるネタ多し。ありがたやー。みんなも、ほんと落書き気分でいいから送ってみなよ。この手の気楽な投稿者、けっこう多いぞ。全員の名前は挙げないけど、いっつもよんでるよーん（妙に軽いなー）。

左上イラスト…この人も、長いボツ連時代をのりこえてバリバリ現役で頑張ってくれてる1人ですね。ひとこと言わせてもらえば、ハガキが標準より横に大きいんだよー。意地でもこれでいくというのならとめませんが。

〔520P.〕右下イラスト…自分のつけたコメントの中で、いちばん気に入ってたりします。主人公（霊魂）の絶妙な表情がたまりません。

左下…いまだに続いてるゲーマー度チェック！オチまで昔のと同じだー。

〔522P.〕上…このマンガは反響がものすごかった。キャラクターがほとんどイメージ通りというのがすごい!!

偉い偉いラマ砂漠谷（笑）

心地よく有終の美をかざるために…

★このくそぶあつい本の終わりを前に、はたしてなにをかけばいいものやら。ほとんど、死刑直前に「最後になにか願いがあればひとつ言ってみろ」の世界。

さあ、そのときあなたはどうする!?（10秒）

無神論者というわけじゃないけど、別に神様に対して言いたいことはとりたててないなぁ。そりゃま、あんときああしてりゃ、みたいなことはたっぷりあるし、これからも目まいがしそうなくらいヨモヤマひかえてるんだろうけど（そのうちのとびきりでかいやつを世の中に出してしまおうとしてるわけだが）。私の人生だもん、自分でやっつけるさあね。

しいて欲するなら焼きプリンであろうが、実はスデに買ってきてあって、たった今、フニフニ食ってたりする。

まさに、焼きプリンにはじまり焼きプリンに終わった増刊であった!!まーその間には、十数杯の養老牛丼、十数杯のハナハナつけめん、数人前のギョーザライスなどなどがあったわけだが。うなどんとかウニトロ丼なんてのもあった。神田駅むこうの吉野屋はときどきまずいんだよね。夏場は卵お持ち帰り不可だし。

しかし。

焼きプリンごとき（しかもあわよくば経費で落とそうという）で神を無用としてしまう私はいったいなにものだろう。神をも怖れぬとはそのまんまである。ましてやこんなとんでもない本を完成させてしまった日には。2つの焼きプリンの間に愛と青春の投稿掲載を無理やり八サミこまれてしまった全投稿者の怒り、およびどーせボツったんなら永久に眠らしといてくれりゃよかったのにーという一部のイラスト投稿者の呪祖が美土代町交差点周辺を揺るがすーーっ!!

（注：実際のページ上ではこの文章は一番最後にきていませんが、時空連続体としてとらえた場合、この本のすべての内容は一カ月の時間をへだてた2つの焼きプリンの間にはさまれているわけです。賞味期限に御注意ください）

担当としては、向きじゃないとこが多い奴だったと思う。各号の解説部分全部読んでもらえればわかると思うんだけど。編集部の中でも担当片寄ってる奴だと思うし、発言に歯止めきかないし、マイナー趣味だし。根が大ざっぱでアナーキーなもんだから、マジメな話関係は構成しんどかったですね。

でもまあ、アイランドのほうではそこそこマトモな担当者勤められたみたいだし（後半コメント口調がぞんざいになってしまったのは反省している）よしとしてしまおう。

しかし、おたやんに比べていったいなんなんだこの尊大&自己完結的態度は…。

編集部への泊まり込みが連続5日を越したころから、精神状態がハイを凌駕しスーパーナチュラルハイ状態に突入した。神の領域だ。家に帰ってはいけないような気がしはじめたのを皮切りに、おそろしいほど強烈なデジャ・ヴに襲われたりする。いまここで、こうして修羅の沙汰に身を投げうつことを宿命づけられて自分は生まれてきたのかもしれぬ、などと思う。もちろんこれで終わるつもりは毛頭ないが。

語られるべき言葉、しるされるべきビジョンがここにある。6年前のあの日から、すでにアイランドは読者をのみこみ、担当者をのみこみ、自己の力で増殖しつづけていたのだろう。

ささやかな偶然ながら、いまこの原稿を書いている私の目の前には、なにげなく、本当になにげなくカプコンの宣伝用うちわが置かれていて……。その裏一面に印刷された写真の中には、まっ青な海、真夏の空が広がり……、そのまん中あたりに、ヤシの木がおいしげった小さな島が、ぽっかり浮かんでいる。

Hell continues……

ゲーメストアイランド担当
栗原桃郎

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!!!



(神奈川県　舞邦ゴン君(当))　★賭けるものは、己――

ストII最大最後の謎!!
～そして、2人は回り出す

☆「推測はできる…」
オレは机の上に、春麗とリュウの大きなパターン画を広げた。
「ホウ…聞かせてもらおうか」
そう言ったのはオレの友人Zだ。オレは春麗のパターンに手をおいて、言った。

「勝つのは…こいつのスピニングバードキックだ」
「…して、その理由は?」
春麗のS.B.K.とリュウの竜巻旋風脚が激突したら、どうなるのか?その疑問にとりつかれて以来、あらゆる手段を使って集めたデータがギッシリつまったブ厚いノートをオレは引き出しから取り出した。
「2人の技の違いを探してみたのさ…技の本質はどちらも同じ、横回転移動しながらの蹴りだ。だが、相違点は多い。まず、姿勢が違う。春麗は頭を下にしているため、攻撃肢…この場合〝足〟だが、その高さがリュウよりも上になる」
「だからといって竜巻旋風脚が負ける理由にはならんぞ」
「あわてるな、本題はこれからさ。勝敗を分ける相違点として、攻撃肢の長さがある。春麗のほうが、リュウより圧倒的に長い」
「なるほど…リュウは短足、というわけだな」
「攻撃肢そのものの数も違う。春麗は2本、リュウは1本だ」
「うむ…確かに」
「これらの点をすべて考慮に入れた上で、オレはS.B.K.の勝利を予測しているのだ」
「ちょっと待て。たとえリュウの攻撃肢が1本でも、回転速度が十分に速ければ春麗に勝つこともあり得んか?」
「それにはリュウの回転速度が春麗の2倍を超えなければ十分とはいえない。たしかに計ったわけではないが、リュウがそれほどの速さで回転しているようには見えん」
Zは、しばらく無言で机上のパターン画を見ていたが、やがて顔を上げた。
「…見事だ。もはや疑問の余地はない。さすがだな、これまで誰一人として解けなかった謎を…む、どうした?」
「ダメなのだ…これだけでは」
「ダメ!?いったいなにがだ?」
「今までの話は、すべて推論の域を出ない。物理学の原理がゲームの中でどこまで通用するかあやしいものだ。たとえば、〝旋風脚を出している間は無敵〟とプログラムされているだけで、オレの推論は力を失うのだ」
「な、なるほど…」
「結論を出すにはやはり…実際に2人をぶつけるしかない」
しばしの沈黙が生じた。
「残念だが…それは不可能だ。今までこの謎が解けなかった理由が、まさにそれなのだからな。S.B.K.にせよ旋風脚にせよ、コンピューターがそう都合よく技を出してくれるか?」Zが言った。
「ひとつだけ…たったひとつだけ、可能性が残されているのさ」オレはニヤリと笑うとZを連れて外へ向かった。
数分後、オレたちはゲームセンターにいた。
「ハァハァ…なんだいきなり…本当に勝算があるのか?」
「気づかないか?オレたちはいや、この謎に挑んだ者は、皆あることを見落としていたのだ」
オレは両手で、ストIIの2本のレバーをゆさぶった。
「はあっ!!そ、それは!!」
Zは大声をあげた。
「そうか…そうだ、その手があったか!対戦モード!!」
「盲点…そうだな、そう呼ぶのがふさわしいかもしれん」
やがて、ゲームが始まった。いつもは戦闘意欲をかき立てる機械音声が、今はオレたちを祝福するように開始を告げた。
右端で、春麗が回り出す。わずかに遅れて、左端でリュウが回り出す。2人は画面中央へと近づいていく。
長い間の謎が、今、解けようとしていた。
(東京都　AKI君(当))
★おーおー、読ましてくれるのー。さんざんひいといて結果教えてくんないし…憎い。

がぶりより ゲーマー人生



親父と、名古屋であの名物ういろうを買った。ぬをおおおおーっ、なんと、こんなにもたくさん種類があるとは…。おおぅ、チョコレート？なにぃ、くるみアンドゼリー入りだとぉ？うう…む。「あ、これとこれとこれね」「お、親父ぃー。そんな簡単に選んで大丈夫か？」「愚か者、白・桜・茶はういろうの至高の3本なのだ。熱い茶と共に味わえばわかるぞ」

果たして、食してみると超グー。コットンになりそうだ、うーむ。

（京都府　みすりる・れんれん君）



↑（茨城県　キリン君）
★風に問えば、雷鳴が応える。

カウンターから見つめるワタシ

☆ゲーセンでバイトしていると、いろんなお客さんが現れるので見ていて面白い。そのうちの何人かを紹介しよう。

"バブルボブル兄ちゃん"

中1ぐらいかな。2～3時になると走ってきて、バブルボブルを1回だけプレイして走って帰る。誰かがやっていると、すっげーくやしそーな顔をして帰っていく。コマンドなしで80数面まで行ってたりして、実はうまい。

"たかるお子様"

4～5歳の子供で、朝からメダルゲームコーナーをうろうろして、落ちてるメダルは当然ひろい、誰かがメダルゲームをはじめると寄ってきてメダルをたかる。一応客なので文句が言えない…。

"コットン兄ちゃん"

入荷2日目に朝から閉店までコットンだけをプレイしていた。2、3プレイすると立ち上がり、店内を1周してきてふたたびコットンをプレイ。

それが4～5日続き、ついにクリア。も一来ないんだろーなーと思っていたら、どっこい今度はハイスコアにチャレンジしているのだ。…金持ち…あんなに愛されてゲームも本望であろう。

"東南アジア系の人々"

6時ごろ4～5人の集団で現れる、20代前半のおそらくフィリピン人。全員でストIIを囲み、謎の言語でわめきちらす。どーいうわけか全員ガイルしか使わず、しかも必殺技をほとんど使わず、全員ベガまで行ってそこで負ける。実はガイル以外は下手らしい。

一度僕がブランカでクリアしてたらオゥオーとか言って笑いかけてきた。コミュニケーションだなぁ…。

"異人さん"

昼ごろ現れる30代なかばの2人組で、体感ゲームしかしない。店中に響く大声でわめく。「オーマイガッ!!」「オウノー!!」「シット!!」「グレイト!!」とにかくすごい。アクションもはげしい。外人って…。

"おじいさん"

50代くらいで、UFOキャッチャーに命をかけている。とにかくうまい。毎日ビニール袋2つをいっぱいにして帰っていくが、部屋中人形だらけにならないかな？お孫さんにでもあげてるのかな？でも人形を補充してると「ごくろうさんです」と笑いかけてくれるから好きです、人間的に。

"ペアルックの恋人ども"

何組も現れ、クイズ、パズル、バブルボブルを中心にプレイしていく。後ろからけりたくなる。てめえらぁぁぁ!!

（大阪府　中村雅信君）

★ま、まぁまぁ。それにしても、私などは果たして店員さんにどう見られてるのだろうか？やや不安である。

気になる視線!? 小さなライバルたち

☆四条の某ゲームセンターで、マーベルランドをやっていた。イージーでなんとかノーミスでやってきたのだが…最終面がはじまるやいなや、妙な視線を感じる。うっ……見られてるな…うーむ、でも集中せねばっ……あっ!?し、しまったぁ。1人ミス。

ゲームセンターで人のプレイを見てるのは楽しいし、自分の腕も上達する。とはいえやはり自分が見られるのは何か恥ずかしい気がする。うーむ、まだ集中力が足らんなぁ。

ちっ、誰だよ見てやがんのはっ!?とまわりを見ると、幼児（4歳ぐらいの男の子）が2名。じぃ～っとわくわくしながら画面を見てるみてる！

うぅっ…やりづらいなぁと思いながらも、非情に徹し切れない私。子供は大好きだから親がいないのを見計らって「坊や、1人でえらいねえ～」と言いつつドついて追っ払うなど、とてもとてもできない。

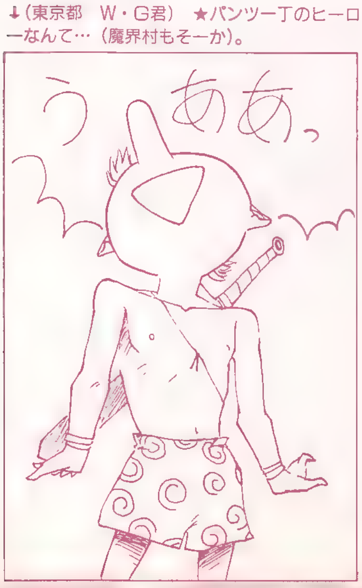
どうにもこうにも居心地が悪い。案の定…げげっ！火の玉にあたって2人目ミス。

ちぇ……気にするからいけないんだな。よーし、よーしと自己暗示をかけつつ3人目にふんばりをかける。首尾よく最終ボスのモウルの所までたどりついた。ジャンケン勝負だ！最初の勝負はモウルのハンマーを防御してパス。次でキメてやると意気込む私。くるくるくる…パコのパネルはグー、対する相手は…。

ん？私のすぐ横ににゅうっと人の顔がっ!?な、なんだ？びくっとして見ると、片方のガキんちょがすぐ近くまで接近してるっ。で——っ、このヤロ！

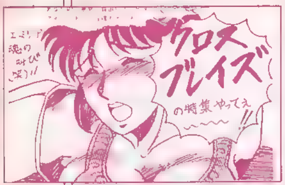
グワァァン。え？わ、パコがモウルになぐられた!!防御せねばならなかったのに、ガキんちょに気をひかれた一瞬、画面から目を離したのが失敗だった！畜生、もうあと1人しかいねえ。これじゃモウルのレーザー攻撃でゲームオーバーが関の山だ。ううっ、子供の目の前でコンティニューはみっともないしなぁ…。ちぇっ、もう駄目だなと思いため息をついた。それから横にちらっと目をやる。

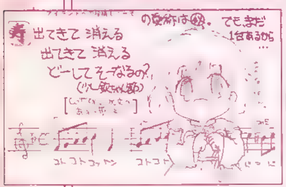
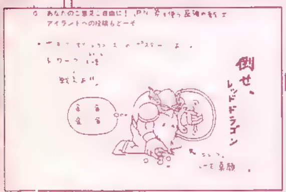
↓（東京都　W・G君）　★パンツ一丁のヒーローなんて…（魔界村もそーか）。



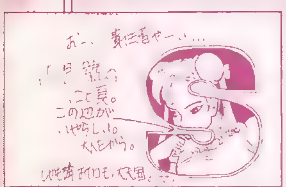
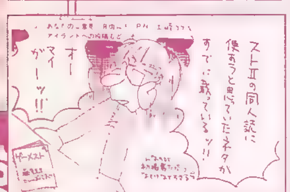
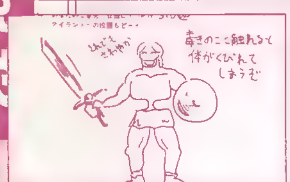
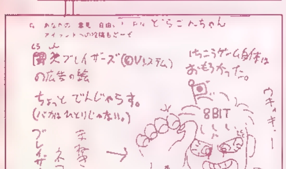


→（大阪府　蜂野勝美は音採りしてます君㊔）
★俺たちゃ地獄の魔女と手をとった…あー。





つっこみ三昧
罪と叱責

☞回文。
「毛虫の毛むしるダルシム家の仕向け」
「嫁(とつ)がさない！ガイルに似る意外なサガット」　（大阪府　今小路由香梨命君）
←こらあ私負けましたわ。あ、ラッコ!!

☞必殺無頼感！
闘いの洗歌！　なんじゃそりゃああああ。
（10月号サイトロンの広告ページより）
（東京都　円高佛安君）
←あ、ほんとだ。

☞ミノタウロスの　ミノ・タン・ロース…
だって牛だもん　by デスブレイド
（茨城県　三角飛び下痢君）
←きちゃないペンネーム…。

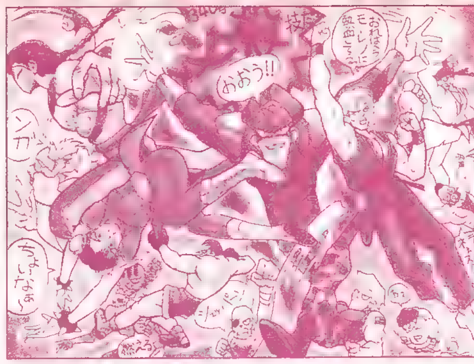
☞ザンギのひざげりと本田のヒップアタックのＳＥは同じだ…空を切るスルドイ尻の音は、あまりいい気分にはなれない…。
（北海道　タコ焼キャンディ君）
←波動拳を垂直尻ジャンプでよけるのがツウ。

☞ストIIのボタンは弱・中・強なのに、なぜみんな小・中・大というのだろう？
（広島県　森元達也君㊫）
←あっそういえば!!君は鋭い!!変なジュース送るね!!よかったね!!

☞デスブレイドで、ヒドラに両手両足をつかまれた女戦士を見て…
『うろつき童〇(ピー)』…あ―― 俺の人格は…。
（静岡県　ハロルド・シード君）
←さらにこんな文章を読んでニヤニヤしてる奴の性格は…（とかいってネタを選んだ自分だけ射程外に置こうとする私の根性は…）。

☞これを、ずっと歯ぐきだと思っていた。
（東京都　ＭＵＲＡ君）


←これじゃオバケだよ、オイ。



↑（福岡県　恒点観測員340号君）
★冥途の土産つめあわせセットだ!!

2人のお子様は、私の側でじっと画面を見ている。いや、私のことも見ているようである。2人とも心配しているような、期待しているようなそんな顔つきだ。うーむ。この小さなギャラリーのために最後の1人、できるだけのことをしますかと決心しつつゲームが再開。

ほいっ、ほいっ、おっ……うまくいった。ジャンケンもうまくキメた。うーん、これからが勝負なんだが…。まずしょっぱなのレーザー攻撃をかわす。右端の石台に登ってモウルを待つ。もう夢中だった。パコをうまく操作して、モウルを踏んで踏んで踏み続けた。

ババババ…音をたてて、消滅していくモウル。

ふ、…ふう…勝った…勝ったんだ…やったぞ！

ちらりとお子様のほうを見る。2人とも、わあっと嬉しそうな表情が顔に出ている。いやいやいや、私もメンツが保てたし、このギャラリー君たちにもなんとなく楽しんで頂けたみたいだ。良かった――いや、別な意味で良かったと思う。本当に久しぶりにゲームをクリアしたという満足感を味わえた。いや～、気持ちがいいものだ。この感じは、彼らが見ていてくれたからこそ得ることができたのだ。

結果として、幼い彼らの無言の声援にこたえる形で闘いは幕を閉じた。目的が達成されてしまった今の私には、その場に残る理由はなかった。ただ1つだけやり残している ささやかなこと以外には…。

当の2人は、相変わらず無邪気な顔で、画面をぼーっと楽しそうに見ている（「バカみたいに」とは言えない…）。

「ありがとう、小さなゲーマー君たち」と心で感謝しつつ私はその子たちにわずかに微笑むと、静かに席を立った。ゲームセンターを後にした私は、結構他人に見られながらプレイするのも悪くはないな…と思うようになっていた。やはり慣れの問題かもしれない。軽いのか…私は？

『いずれにしろ、面白ければいいのだ…自分にとって…』

（©ガラ）

晴れた土曜の昼下がり、私はそのまま足取り軽く大通りのほうに歩いていった。

（京都府　Dr.パランシュ君㊫）

★うーん、ほのぼの。でも、たまにゃこんな気分になってもいいじゃないの、ねえ。

ゲームセンターからちょっと聞いてよ

VIMANA5000万点達成。所要時間約13時間30分、ランクはたぶんノーマル、エブリーエクステンド。達成時残機、約40機。連射付きとはいえ、疲れた……。

（愛知県　低難度の野望君）

★インカム1日100円かあ…。次の日なくなってても文句言えんぞ。

アナウンサー「今夜のゴールデン洋画(ヨーガ)劇場は…」

その時、私の脳裏には金色の光を発しながら空中あぐらのポーズをとるダルシム様が…。

（神奈川県　ＤＡＤＡ！君）

世界陸上を見ていたら、バギュラという名の選手がいた。少し、うれしかった。

（静岡県　渡辺典明君）

★256発…。

春麗に骨抜きにされた、というならわからないでもないが、電撃くらった時の骨盤にメロメロという友人A・Uには…困ったものだ。

（栃木県　藍田痛君）

家の近くのサラマンダ筐体には、スノーブラザーズが入っている。『なんてさわやかな組み合わせなんだ～！』

（岩手県　突斗々宇世郎君）

★富山県高岡駅ビルには、ヘッドオン（'78）のアップライトに入ったストIIが…（ほかにも超古いマシンあり）。

アルカノイドの音が出ない。グリーンベレーの放熱板で火傷した。麻雀刺客がツブれた。グラIIの音声合成が出ない。…残酷だ!!

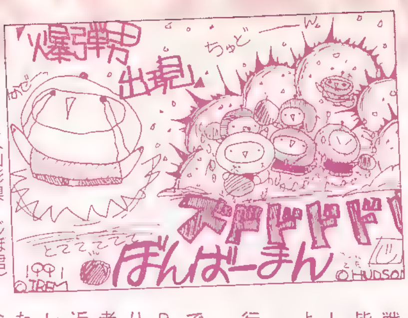
（兵庫県　武一君）

★基板コレクターの悲劇～。

SDガンダムは超マニアゲーム!!なんせ「ガッシャ」なんちゅう超マイナーモビルスーツまで出る。私は全ＭＳの名前を言う自信があるぞ!!（なんの自慢にもならんがな）

（大阪府　西田商事君）

★コアランドの全ゲームなら言う自信あるぞい（あいむそ～り～とか作った会社ね）。



➡(山形県　じぼ君)
★両手いっぱいの爆弾をあなたに。

せっしゃ全国修業道中の身

★8月3日、BC京都でストII大会が行われました。大阪から出かけて行った僕に、大会後、見知らぬ人が声をかけてきました。
「すみません、前回のこの大会で優勝した阿部さんですね」
「はい?そうですけど」
「東京の全国大会に出場するために、九州から武者修業に来ている新井というものですが、対戦お願いできますか」
「じゃあ、僕の地元に行きましょうよ。対戦盛んだし、皆喜んで相手してくれますよ」
「あっ、ぜひ行きたいです」
そんなわけで、寝屋川ABCに彼と帰り、常連・遠征者含めて30人近くで乱入プレイをしました。彼は、私を含む6人を抜いたところで、当時最も強い春麗と言われた常本さんに負けてしまいました。結局、2～3時間対戦して彼は東京へ旅立ちました。
5日後。同じくチャンピオンシップに出場するべく東京へ行ってきた知り合いに、大会の話を聞きました。
「俺1回戦負けだったんです。そいで決勝はガイル対ガイル、東京と九州の人だったです」
「ふーん九州?そういえばこの前きとった新井さんも九州やったなぁ。強かったし、彼かもなあ…まさかな」
それから1カ月、そんな話も忘れかけてたころ。10月号を見て驚きました。
「あっ!この人、準優勝の人、新井さんだ!!」
常連の皆も「えっマジ!?」
「あの武者修業さんやろ?たしかに強かったけど…」
後にやってきた新井さんの友人さんの話では、うれしいことに全国回った中でもうちのゲーセンが2番目に強く、いちばん対戦しやすい雰囲気を持っていた、と言っていたとのこと。常連は、それを知ってますます対戦に燃えている毎日です。
「でも、おれらより強いとこってどこかなあ?いっぺん行ってみたいなあ」だって。
（大阪府　ESW-IKA・本名のほうが有名?-ぴ君）
★ちちち、日本じゃあ…2番目だってか（快傑ズバット好きだったんです…）。全国規模でドラマを作ってくれたゲームに、感謝!!だね。

ワタシのイチオシこのビデオ&CD

先日、ナイトストライカーのビデオを買っちゃいました。見る前は「あのステージMとかグレートデストロイヤーなんぞよけまくった日にゃ、ケツの穴でスルメをかんでやるぜ©釣りキチ三平」と思ったけど、手近にスルメがなくてよかった。ぷっ…ぷらぼおう。やるな全日本ナイス党!
構成がまたステキ。デモから入って撃ちまくりSクリア（トワイライトミラージュがうれしい）、次にパシフィストパターンてのがいい。よけまくりも芸術だけど、敵のパターンとかも見られてちゃんと攻略ビデオになってるし。やはりよいゲームは「見てよし!やってよし!」なワケやね。次はサイバリオンとかアタリのゲーム、ダライアスの完璧版が見てみたい私。
（高知県　藤本将景君）
★私もあのビデオは…「これだ!!」と思いましたね。じっくり練り込む時間があったのがよかったんだろうねー。プレイも一級品だ～。

これは!!と思う映画のビデオを発見しました。その名は「ブラッド・スポーツ」（ワーナー・パイオニア）。主演は「サイボーグ」「キックボクサー」でおなじみの、ジャン・クロード・ヴァンダム。
内容はズバリストII実写版のような感じで、香港で開かれる「Kumite」大会に世界各国からムエタイ、カンフー、ボクシングなどの選手が集まり、優勝をめざすというもの。中にはブランカのような野性児、手足はのびないがインド人、本田そのままのスモウなどが出てきて、ファンは超必見ですよ!!
（埼玉県　ヴァンダムの百裂キックはすごい!!君）
★実は私も彼のファンで、映画化のあかつきにはぜひリュウ役に!と考えていたのだ。よーし借りてきてみるか!!

アタリミュージック発売にひとこと。「Vol.3にはザイボッツ入れてください」
でも、スタンランナーが2に入ってて涙ちょちょ切れそうだぜ!!誰か福岡市内でリンクスのソフト売ってるとこ教えて…。
（福岡県　神聖皇帝君）
★リンクスはアタリ気分を味わうには最適!!国内家庭用ハードにアタリの移植をしてるテンゲンもよろしく。

コットンのCD買った!!ボイスも入ってお買い得。でも、1曲1曲が短いんだよね～。個人的には4面、5面が気に入ってます。
（大阪府　W・BLAST君）
★CDでは「ファンタジックナイトドリーム」が「ファンタスティック～」になっている。なぜ!?

突然ですが、台湾に来ています。台湾はいいですよ～、料理はうまいし、女の子は美人だし、ゲーセンは1回25元だし、NHKの衛星受信料タダだし。ステーキなんて皿からはみでてるんだもの。
（台北市　南の国から'91・えーす君）
★えーい、日本にだって爆笑びっくりパフェがある!!ココ一番屋の千300gカレーだってあるんだ!!（うれしくない）

腱鞘炎がなんだ!!超連射 中風ゲーマー度チェック

①東亜プランのゲームが好き（特に「鮫!鮫!鮫!」）
②イメージファイトのバックファイヤーの形が変わらない
③連射装置より手のほうが速い
④こすりは邪道である
⑤あまりの動きの速さに、手が止まって見える
⑥連射すると画面処理が遅くなる
⑦ハイパーオリンピックは愛だ
⑧弾がつながってレーザーになる
⑨Hボタンを見て目の色が変わる
⑩スコアネームをBAMからSHUに変え、ジャレコに就職した

0の人…常人。
おすすめゲームはパックマン。
1～3…まぁまぁかなあ…。
おすすめゲームはゼビウス。
4～6…すごい、かなりのものだ。
おすすめは究極タイガー。
7～9…君の腕はSAM規格?
おすすめはスカイソルジャー。
10…あれ?山川先輩じゃないすかどうしたんですこんな所で?
（愛知県　サイバリオンはなぢ男君）
★つくづく、この能力を平和のために役立てることができたらいーのにねえ…。

燃えよ青春っ!



ある日の留守電の内容。
『俺はベガだ。今、春麗を養殖している。ナッシュはすぐ死んでしまった。赤字だ』
次の日。『春麗でーす（気色悪い声）今ベガに飼われてます。あまり待遇よくないです』『ナッシュだ。もっとうまいもの食わせて』だぁ～なんだぁ!『（低い声）飼育係のサガットです。（高い声）バルバルバルちゃんだよーん。（普通の声）えんむバイソンです』
私はそのテープを捨てた。
（北海道　DDD君）



➡（愛媛県　亜久津恵君）★死んでしまっているぼくを、きみはあいしてくれるだろうか。

こちらこだわり派



常連客やらマナーやら取りざたされておりますが、やはりそーゆーのは個人の、とゆーか志の、とゆーか…これって「公園で○○君たちがブランコをひとりじめしています。どうしたらいいでしょう」レベルの問題でしょーが。自分はそーゆー人々や場をどうにかしようと思うほど親切ではない。人が良すぎんだよあんたら。こんなことで少ないページを使うのはくだらねえ、悲しいよ。どーにかしろい(しまった笑いが入らねえ)。

（高知県　うりおあ君）



影の努力は確実に進んでいるのだ。

気になる感じ？メーカー団体の自主規制

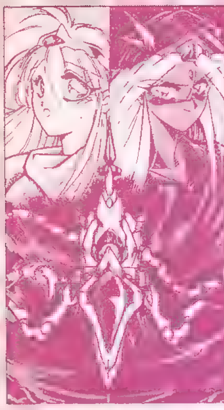
8月号雷将斗氏言うところのメーカー側の「見えないところでの努力」を、某全国紙が見せてくれました（読売新聞より・写真参照）。

これによると、有害機として「性描写のみだらなもの」と「極度の暴力行為を表現するもの」が挙げられています。前者についてはうなずけるものがありますが、後者については、暴力的描写があるというだけで、ゲーム的に秀れた作品が闇に葬られはしまいかと心配です。

この世界は確実に動きはじめているんですね――私たちの知らないところで。

（神奈川県　CYC君）

★性についても暴力についても、自分たちの知らないところで何かが行われるというのが問題だと思う。この件についてもプレイヤーとしての意見を述べて業界の地位向上にみんなで参加していってみようよ。（TM）



←（北海道　尾上龍あちゃ君）
★んあっの声は島本須美だって！

今でも感動!! グラIIこそ真のシューティングゲームだ

☆グラディウスIIほど、ゲームのあらゆる要素が重層的に調和しあった傑作はほかにない。敵と自分の攻撃力などのバランス感覚だけで病みつきになるものがあったし、ステージ構成においても、太陽や氷といった基本的な仕掛けが単なる目先だけのアイディアでなくゲームの面白さと有機的に結びついていた。

そしてよくまとまった面のエディット（地形や敵のパターン）がオプションシステムと相まって、実にさまざまな攻略のバリエーションを生んでいたのだ。

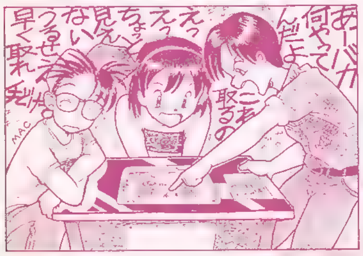
「一番楽なやり方」らしきものはたしかに存在するんだけど、自由度の中へのパターン性の入れ方がほどよくて、ゲーム性の幅が実に広かったのだ。「アクション性が高い」とでもいうか、プレイヤーが終始アクティブに、自分の意志で動き回れる、ということだ。

これは「製作者がわかっているゲーム」と〇ソゲーとをはっきり差別している点だと思うんだけど、プレイヤーが「プレイ感覚として不快な動き」を強要されることが、けっしてないのである。たとえ安地やパターンにたよる時でもね。まあ、オプションをひきずっているから、動きがなめらかでキレイに見えるということもあるだろうけど。

とにかく言いたいことは、グラIIほどいろんな面でよくできていて、プレイしていて「おもしろいな」と感じる瞬間が多いゲームは、ほかにないということなのである。

（広島県　名前書き忘れてますよ…君）

★なるほどね。個人的にはIのほうが好きだけど、何周もしてる人のプレイを見ていてたしかにいいゲームなんだろうなぁ、と思ったものだ。



←（神奈川県　MAC君㉓）
★明るい明日はKIDSのものだ!!

マジ、君が主役！アンケート葉書は貴重なネタ源です

先日のストIIチャンピオンシップだが、あれは真の全国大会と呼べないと思う。会場が東京のみなので、地方人は参加しにくいからだ。

だからそれぞれの地方で予選を行い、全国大会をすれば真のチャンピオンがわかるのではないでしょうか？皆さん、どうですか!!

（広島県　東京に住みたい君）

★うーんそれは、本当にぜひやりたい！むむむ、たとえ今は無理でもいつかは必ず全国レベルの対戦大会がやりたい、いや、やるので待っててね。

最近の不満に、「馬鹿ネタ記事がない」がある。このままおりこうさん雑誌になっていいのか？もっとパワフルにやってほしい。てんで、ダーメスト、日ポミ、雑君先生の復活を希望する!!!

（新潟県　新潟拳君）

★人に期待するのもいいけど自分でやってみない?㋘のライターだって、こないだまでただのゲーマー、ただの読者だったんだから…（結構マジ）。

床屋にゲーメストが置いてあった。しかしカラーページはあちこち切り抜かれ、すべてにわたってアイランドのページがない。一体…。

食事しにきしめん屋に行ったら、バックナンバーで入手できないほど古いゲーメストがあった!!ん〜〜〜、ナイスプレンド!!（いみはない）

（愛知県　チャンチーⓚ君）

ロンドンでゲーメストを売っていた。しかし2冊で円にして2600円は高すぎるぅ〜。だけど、うしろにいた黒人の兄ちゃんは喜んで2冊ともレジに持っていった。

（U.K.　SYDIII君）

★この雑誌はTPOを選ばん。

やいっ10月号のつっこみ!!自衛官がGAMEST読んで悪いか？オレなんかギャルズアイランドにも投稿したし…これでもよいのだ!!

（高知県　AE25-1808 24君）

★航空なんだってさ（ガイル面ごっこができるなー）。

ちょいとちょいと、今月のプレゼントに「毎度おなじみ㊙生写真」がないんだけど…。自慢だけど、ぼかぁ数年間ずぅーっとこれだけをアンケートで希望し続けてたのにさ…。はやいとこ復活させてくださいっ！

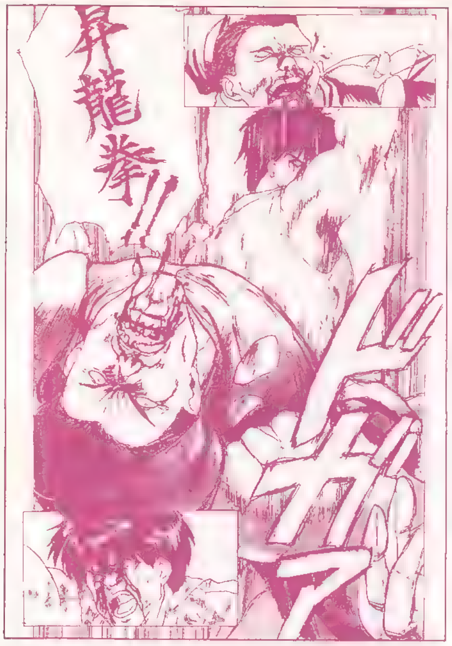
（神奈川県　おるでぃず君）

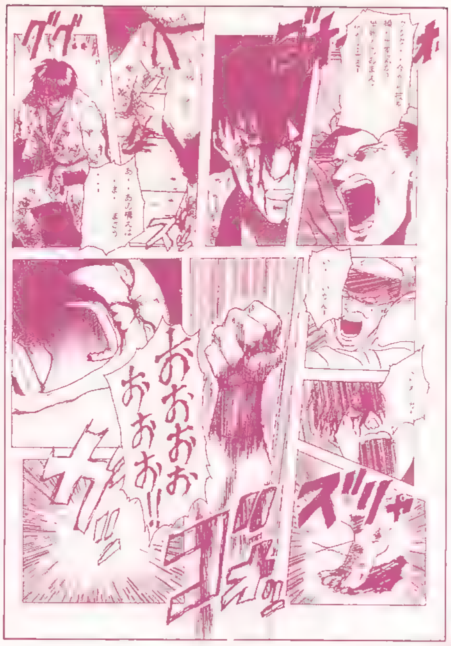
★はっ、早急に善処します。写真といえば、つっこみのタイトルに使う異様な写真も公募してるんで送ってねーっ。

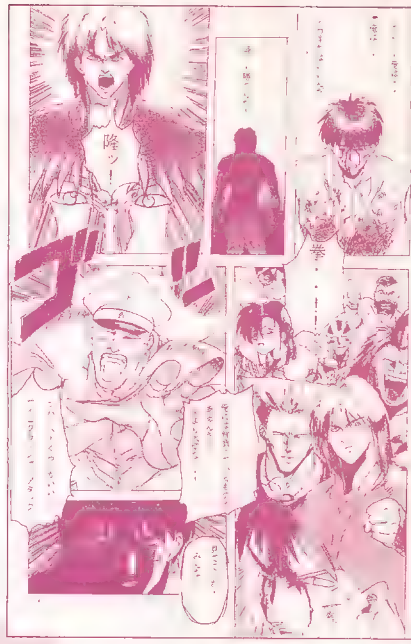
すべての没イラストたちに乾杯。

（千葉県　護国卿君）

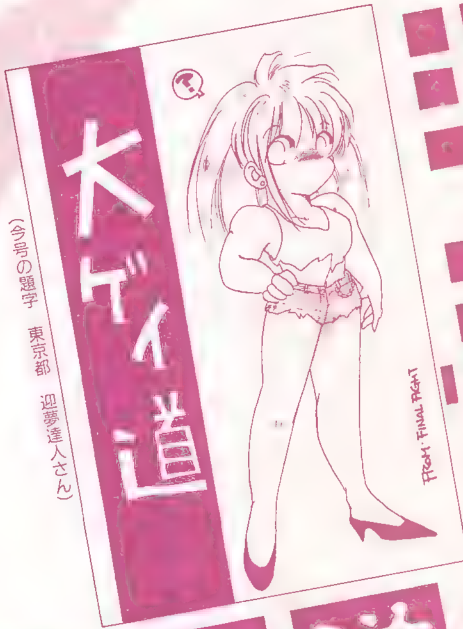
★あ…あまりに重いこのひとこと。みんな、ごめんなさい。







↑7月号の大芸道「闘士の名」を覚えているかな?あの話に感動したという読者が、なんとマンガ化して送ってくれたのだ!!これがなかなかの大力作で、ちょこっとだけどそのハイライトを紹介してしまおう。描いたのは（鳥取県 えだやん君）。原作者のかみるかみら君には元原稿コピー十記念品、えだやん君にはテレカを送っちゃうぞ。



（今号の題字 東京都 迎夢達人さん）

大芸道

究極体感の扉

〝やった!〟

僕は何げなく頭の中で叫んだ。この頃、妙についている。期末テストで順位が50番上がった。ひそかに想いを寄せていた女の子のほうから、逆に告白された。ひと月やりこんだゲームがクリアできた。

これだけ良いことが続くと、ゲームも倍楽しめる。うかれ気分でゲーセン内を闊歩していて、なぜか導かれたようにそのマシンを見つけたのだ。

照明からも、クーラーからも死角になっているその場所に、見たこともない大きな筐体が鎮座していた。

「なんだこのゲーム…〝ANOTHER-LIVES〟?」

こんなゲームは、雑誌でも見たことがない。白いカプセル状の筐体の周りをぐるっと回ってみた。そうか、これがロケテストってやつか!!そう気づいた僕の手の中にはすでに百円玉があった。

「扉がついてる。完全に筐体の中に入るのか、臨場感が出そうだな…」

いくら浮かれているとはいえ、ゲームに対してはいつもと同じくシビアにチェックをしながらその扉を開いた。

「すげー!!周りが全部モニターだ!（ガ〇ダムみたいだ）」

360度回転の次は全周モニターと、予想はしていた。しかしこんなに早く実現するとは…。シートに座り、扉を閉めた。すると視界をおおう全周モニターに灯がついた。無限に広がる宇宙、流れる星の光。これだけでも立派に体感していると思うほどの素晴らしさ。

『ヘッドギアを頭にかぶってください』

女性の声がした。とても綺麗な、透きとおるような声だ。指示通りに頭上のものをつかみ、引っぱってかぶった。妙なフィット感だ。と同時に気づいたが、あたりにはシートとヘッドギア以外にモニターしかない。レバーもボタンも見当たらないのだ。少し不安になって、周囲を探ってみた。

「!?」

新たに2つ、気づいたことがある。ひとつは、手に握っていたコインがなくなっていた。もうひとつ、扉を開くべき把手がないのだ。

「どういうことだ、これは!!」

気づいた時はすでに遅く、星の光の流れは早さを増し、徐々に画面がフェードアウトしていく。

「……んっ…!?」

ふと気がついた。周囲の映像は、いまだかつて見たこともないような、混沌としたものだった。それ以上の表現も不可能だった。

『ようこそ、アナザー・ライブスへ。貴方を別の世界へ招

今月のみんなの歌

愛の戦士・春麗
（キューティハニーの節で）

♬この頃流行りの女の子
太股ど太い女の子
こっちを向いてよ 春麗〜（笑）
赤のふんどし 本田が忍び寄る
お願い お願い 鯖折らないで
私の背骨がぎしぎししちゃうの〜
イヤよイヤよイヤよ張り手はイヤ
「百裂・キック!」

♬今どき人気の女の子
ククッとボイン（死語）の女の子
こっちを向いてよ 春麗〜
タコの骸骨 ダルシム投げ飛ばせ
お願い お願い 火を吹かないで
私のボディーが太めに見えるわ〜
イヤよイヤよイヤよ頭突きもイヤ
「スピニングバードキック!」

セリフ：「ひざまずくのよ…!」

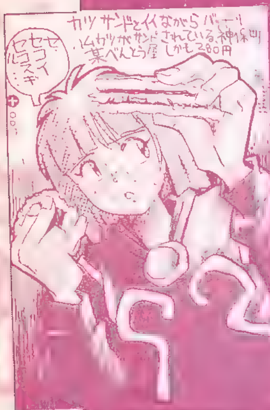
※恥ずかしがらず、大声で歌いましょう。また、小さなお子さんたちに歌ってあげてください。

（岐阜県 早瀬民太郎君）

★今どきの人は、あのうれし恥ずかしお色気アニメを知ってるのかねえ?替え歌は、カラオケBOXで選曲できる歌だと皆で歌えるから嬉しいのだけど。

閻魔天国

たまには素直に…



★わざわざ全国誌で言

キ …見た友人が、一言。
…だな
（でもやってる人）

デ スプレイドが熱い!ファイティングファンタジー
…見れば傑作です。
…ないんだよなあ。
…そっからもう一歩踏み込んで
神奈川県　ERI!

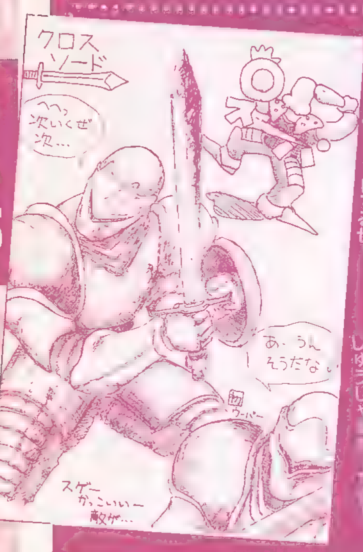
ア 熱い!こいつはもはや…
…テングではない。敵に接触してもやられない…

バ ックファイアによる高得点
…悲しいことに、この戦略性
（黒髪という地名に住む人）

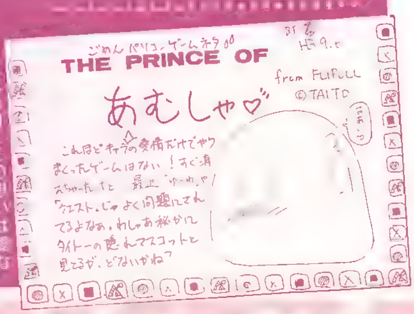
ク ロスソードは、スーパー
（M.ロードは1年かかった人）

に面白い（でも死ぬときゃ死
…元祖だ。今のものと違ってア…非常に…
…でした。T社の旧コンパネで

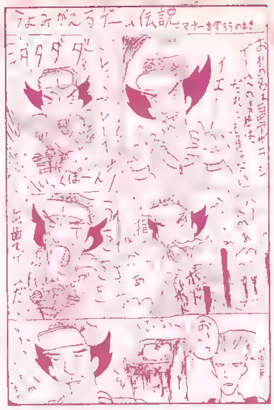
4面ボスが超楽勝だったり、…ダーがかかったり、味わい深い武器だったんですが、レーザーでは6面までしか行けませんでした。そんなレーザ…
秋田県　石塚はじメ
（6速男）



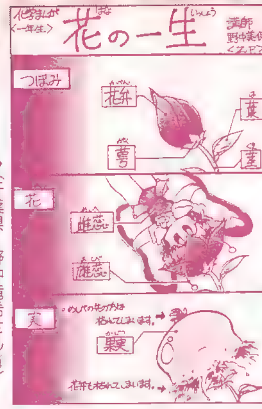
←（兵庫県　ウーパー君）
★あんた、…かすぼてるぜ。



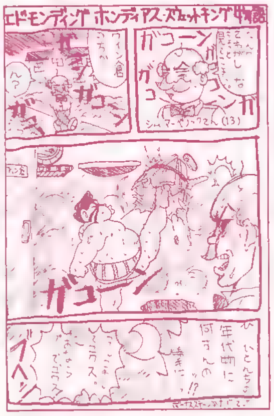
←（大阪府　…のり(当)）この想いは愛なしゅうじゃ…
★ひよこまん



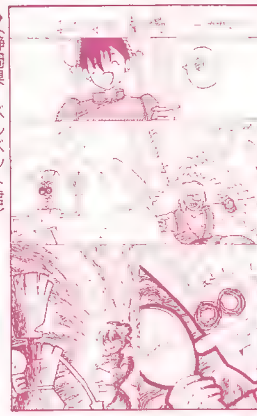
→（京都府　XDR定吉君）
★スッキリしてんじゃねぇー。



→（千葉県　野中竜希さん(当)）
★きてます…。



→（渋谷区　けるをGUN君）
★このおっさんの顔どっかで見た…どっかで…。



→（静岡県　ベルベット君）
★クロスソードやってないとわからん…（敵をカカシに変える魔法があるのよ）。

待します』

さっきの女性の声だ。臨場感などという言葉は、すでに頭の中にはない。本能的な恐怖を感じてきた。

「別の世界!?　なんのことだ!!とにかくここから出してくれ、店員さ〜ん!!」

興奮して周囲のモニターを叩きまくったが、モニターはすでになく、無限に広がる混沌の手ざわりだけがそこにあった。そして、驚くべきことに声が返答してきた。

『もう帰ることはできません。貴方はこれから別の人生を送るのです。今までの人生を無に帰して…』

「待ってくれ!!元へ帰してくれ!!たのむ!!」

ただ恐怖だけがあった。

学校のこと、家族のこと、女の子のこと、小さい頃のこと、ゲームのこと。すべてのことが走馬灯のごとく走る。死ぬ寸前は、本当にこういう風になるんだな、と思った。

『ではいってらっしゃいませ』

不思議にも、落ち着きが心に満ちてきた。恐怖はすでに微塵もない。ああ、体が縮んでいく。成長の過程を逆にたどっている。そして言葉による思考がだんだんできなくなった。体の内側にも、外側にも、混沌が広がっていく。最後に、感覚でも思考でもないところで、こう思った。

「あぁ、これが"たましい"なんだな」と。

（静岡県　ブラックシープ君）

★てけてこ　てけてこ　てけてこ…（トワイライトゾーンの曲）「もし、夢の世界に居続けることが可能だとしたら、あなたはそれを望みますか?帰ることはできないけれど、永遠の満足が約束された世界…。トワイライトゾーンへの扉はどこかであなたの訪れを待ち続けているのです」



↑（神奈川県　Tinhat君）
★身内攻撃とは卑怯な!

CONTENTS

1992/1月号 91年11月30日発売

けたたましいんだ! 心のパイロットランプが…



NO.67

《レゲーの魂inとしまえん》

「プールから出ようとしたところ、プール場内にゲームコーナーがあった。このあたりはさすがゲーマー。ゲームを嗅ぎわける鼻を持っている。ゲームは2～3年落ちが主流であった。しかし、財布はコインロッカーの中のためプレイはできず。これは意外な発見であった」(財布がないのが、ではなくゲームコーナーがあったことがである)

おお、あまりに長かったアイランド66号ぶんも、ついにあと2冊で終わりですか!?おつかれさんでした。わけのわからない解説でごめんなさいね。マジメな話をしようと思ってたのに、途中から完全にアイランドのりになってるし。ひょっとして、頭からぶっ通して読んできた人っている?いったい何日かかるんでしょうか。よかったら報告してちょうだい。544ページ!!はあ～。何度見ても気が遠くなる数字だわ。ま、孫子の代まで家宝として残してくださいな!!

さて、92年に入って外ワクだけちょびっとだけマイナアチェンジしたアイランド。おお!?またもいきなり田渕(仮名)君がのっているぞ!!当時、私もキャッチャーにボコボコにはまってて、こりゃ皆さんに感染させるしかー!といいつつ載せた記憶がある。ほかにやるゲームもなかったしなー

ちなみに田渕(仮名)君には、今回東京に遊びにきたとこをムリヤリ奴隷小屋でボツイラストからの復活ハガキ選びを3日3晩ほどやってもらっちゃいました。どーもありがとう!!「断末魔アイランド」とかは全部彼の趣味です(笑)受験がんばれよ——。

〔527P.〕右ドイラスト…このうおーろっ君(昔は「戦争錠君」)って人も実はかなり古い。文章投稿ばっかだったので、いきなりイラストがきてびっくりしてしまった。ユニコーン「CSA」変え歌のお便り募集はよかったね——。「あ～～バカヤロ共にー～～～愛されて5年ちょい～～～」

〔528P.〕下『見たぞ!買ったぞ!』…ホントの投稿だったんだが、住所&ペンネームがどこかに行ってしまった…しかし宣伝多いね——。

〔530P.〕このころ、「ペンネーム変えて芸風が劇的に変わった(©パズルコーナー)ベルベット君」やTinhat君を中心に、マンガが異様に加熱していくのだった…

CONTENTS

1992/2月号 91年12月30日発売

その昔僕が望んだのは…きっと今の僕そのものだ!



NO.68

最後はやっぱり、「ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばりお待ちしております。採用者の中から技あり!の方に特製テレカ(㊫)をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後」(くわえて、イラストを封書で送るときは一枚一枚に住所、氏名、ペンネームを!!できれば文章投稿の際も、手紙の最後に書いておいてくれるとありがたい。では、よろしく!!)

さてラスト。オイワイゴトにはカラー1ページ使ってイラストってのが定着してますね、担当者名も復活してるし、お便りもまずまずのレベル。毎月こうなら苦労しないんだけど……。

〔533P.〕左上イラスト…新人?投稿者代表の吉崎君。今回の増刊の表紙にも使わせてもらってます。後ろ向いてるのはロードランナーって気づいた?(ゲーマーよのう…。)『最後のテイクオフ』ゲームセンターのゲームは、いつか消える。だからこそ気合い入れてやりこむし、なにか形にして残さねば、という思いも起こる。私は家庭用も好きで鬼のよーにやり狂ってたりもしたけど、なにかを残そうとは思わなかった(それをやるべき人は、ほかにいるし)。

ゲームは消える。思い出も消える。記憶を永遠のものにすべくしるされた言葉も、やがては失なわれていく……。

こうしてアイランドを読み返して、そこで当たり前のように語られているゲームの、いったいいくつがゲームセンターに残っているのだ?語っている人は、いったい今どこでどうしているのだ?

あとから感傷にふけるつもりで、毎月のアイランドを作っていたわけじゃない。ただただ、ゲーマー人生の面白さを追求し、さらに面白くしようともくろんでいただけだ。

その、あまりにもそのまんまなゲーマーの日々そのものが、時として油断してるヒトの涙線を刺激したりするのだろう。

ゲーマーに涙は、実はとっても似合わない。

人が去っても、誰かがゲームをしている限り、アフターバーナーが消えても、そこにアツいゲームがあるかぎり。"ゲーム"と"ゲーマー"は、永遠に存在するのだよ。なにひとつ、感傷的になることなどはないのだ……!!

わかったか?わかったらさっさと投稿しろ!!(Cデコ)

ア・イ・ラ・ン・ド

構成：栗原桃郎：助っ人T・M



➡（東京都　伍道転輪君）
★ことしももうすぐおしまい。今夜は、ゆっくりシャンパンのびんに火を灯して…オヤ？

極めれ!!UFOキャッチャー

☆あるクソ暑い夏の日のことである。熾烈なる受験勉強に心身共に困憊している私を、友人が強引に連れ出した。ついた所はいつものゲーセン。
「な、なんだよ、もしかして弱りきっているオレ様にヘッドバットでソニックブラストマンをやらせるつもりじゃないでしょうな？（↑このへんが気弱）」
「チッチッチッ。田渕（仮名）よ、疲れたときはこれが一番」
そこにあったのはUFOキャッチャーであった!!
「え、やだよUFOキャッチャーなんか」
～私の一言に、友人の双眼が怪しく光った。
「なにィ？UFOキャッチャーな・ん・か・だとォ～!?」
ダルシム折檻をする友人の顔は、狂気の表情に満たされていた（よーに思われる）。
「ち、ちょっと待てィ！貴様、私を疲労回復させるためにゲーセンに来たのだろーに」
「おお、そうであった。うむ、まーなんだ、UFOキャッチャーで精神充足、ついでにぬいぐるみもとって幸福気分を味わうのがよかろう。私はいつもこれで気分をリフレッシュさせているぞ。…なにィ、やったことがないだと？キ、キーッこの非国民がァ！」
「……（なにもそこまで）」
「しょーがねー、私が100円出してやる。もしぬいぐるみを取ることができたら、100円は返さなくてよい」
私はこの甘言にまんまと乗せられ、ドツボへの一歩を踏み出してしまったのだ。
「よし田渕（仮名）、中央にラッキーにもクマのぬいぐるみの頭が出ておるだろう、あれを狙えい」「ラ、ラジャー」
ぎこちなくクレーンを動かす私。やってみるとけっこう見た目より難しいザマス。
「お、おや？」「おや？ぢゃねーよ！通り過ぎてるよ！」
くっそー、次こそ…あり？
「手を離すのがはええんだよ！ええい、私が手本を見せてやる」そう言うなり、友人は手さばき鮮やかにクマのぬいぐるみをつり上げたのだ。
「みよ！これぞUFOキャッチャーの神髄ぞ！」そう言いはなち、クマ公を水戸黄門の印籠のごとくかかげる友人。
「くーっ！なにかくやしーぜ！こーなったら秘密特訓だっ、いざ極めん！」（勉強と肉体疲労は？）
屈辱の日から3日、私はふたたびUFOキャッチャーの前に立っていた。
「うぬー、今日はなんとしても頂戴してくれるわ！」
鼻息荒くコインを入れ、早速GO！（トホホ）
おお、とりあえず取りやすそうな所にムーミンのぬいぐるみがあるではないか。よーし、ムーミンの所にクレーンを…と、あれ？くぬ～～なぜ、なぜだ！なぜ目標地点までですらクレーンを動かせん？…落ち着け、落ち着くのだ。こんどは慎重に……。
だ――っ！もーやだ！（涙）
600円ほど使い、よーやくクレーンをまともに動かせるよーになった時、いつのまにか隣で3人のチルドレンがUFOキャッチャーに挑んでいた。腕は私より少し上かなといったところだが、その中の専門家らしき1人が他の2人にいろいろとアドバイスをしていた。
「あそこのヤツはまわりのを崩して取るんだ」
なーるほど、目標のまわりのぬいぐるみを取りのぞいて確実に取れるようにするわけか。フッ、金はかかるがこれならオレ様にもできそうだ。
さっそく、ムーミンの足にひっかかっているウサギをどけ、さらによりかかっているウマ（ロバか？）を排除。おヲ！これなら簡単にムーミンはオレ様のものよ！フヒョヒョヒョっと、ん？小銭が尽きてしまった。待ってろよムーミン！（待つかいな）
光速で千円を両替してきた私の目に映ったものは…!!
「ああ――っ!!しまった誰かがプレイしているぅ～～～」
そこにはOL風のねーちゃんが2人。いかん、いかんぞ。あの取ってくれとばかりに置いてあるムーミンを見逃すはずがあろうか。いやない。このままでは私の苦労が…恐れつつ見守ることにした。
1回目は失敗、どうやらコースからしてムーミン狙いではないらしい。しかし安心したのも床の間、いやつかの間、
「あ！あのムーミン狙えば…」
なに――っ！やめれー！思いなおしてくださいよお（泣）。私のムーミンがあ――っ!!
しかし無慈悲にもクレーンは正確無比にムーミンの頭上に停止した。そして、ムーミンの首根っこをガッシとつかむと、空高々とつり上げたのである。
「ム、ムーミン……ムーミィイイイィン！カンバ――ック（号泣）」（なんでそこまでムーミンに執着するのか）
…UFOキャッチャー。達人への道のりは果てしなく険しく、イスカンダルより遠い。トホホーイ。
（長崎県　ワイドカンダタ君）
★はまりだすとどんなゲームよりもお金のかかるクレーン。クレーン達人をめざすつもりが、いつの間にかクレーン廃人ざんす。もうぬいぐるみの置き場もないし…トホホー。

1992.1



今年の3月まで札幌に住んでいたのですが、その間ずーっとゲーメストを見かけませんでした。当然別冊なども出ておらず、友達の間では「ゲは廃刊になったんだ」といわれ、それを誰も疑いませんでした。ところが東京に来てみるとそこらへんの本屋でも売っていたので驚いてしまいました。北海道で売られているゲーメストは少ないのでしょうか…?
（あんまりだ——（涙）栗）

（東京都　古谷大佑君）



（神奈川県　正木マテロヲ君）
★スゲーセンス。しかも色っぽい。ぬう。

ご近所にひそむ意外な事実!!

☆まだ暑さの残るある日の午後、僕と友人T・S君はかげろう立ちこめる坂道を下ること1、2分。僕の家から200mあるかないかの小さな町工場の前にきていた。できてからもう何年もたつこの工場、しかし作っている物はまったく不明。私もただ前を通りすぎるだけの日々を送っていた。

だが、とある情報を入手したその日から、僕のこの工場へのイメージは180度ひっくり返った。なんと、作っているのはアーケードゲームのコンパネ（レバーやボタンが付いている部分、コントロールパネルのことね）というではないか!!さっそく僕とT・S君は突撃取材を敢行した…というわけである。

おそるおそる工場に近づき事務所の窓をのぞく。…人はいない。草を踏みわけ、便所の横を通って裏へ回る。やはり誰もいない。工場の窓はくもりガラスだ。途方にくれる我々の前に、さすがに変なヤローがいると思ったのか、工場長らしき人物が中から出てきた。

作ってる品をとりあえず聞いてみると、『リモコンセンサーとセガのコンパネ』とのこと。うおー!やはりそうかあ!興奮した。ま、まさか我々ゲーマーの熱き想いがぶつけられるコンパネが、こんな我が家と目と鼻の先で作られているとは!!

「あの、見学させてほしいんですけど」

「学校の自由研究かなにか?」

「いや、個人的に興味があるものですから…」

「う～ん、でもね…見せるほどのものじゃないからさー」

ガーン!つまり、門前払いをくらったということか!!ちくしょう、自由研究ということにしときゃよかった…。だがもう仕方がない。我々はトボトボと家路についた。ポケットのカメラが空しく重い…。

しかし、やはりこれは大発見であった。全国ゲーマーの皆さん、あなたが使ってきたコンパネは日進電子産かもしれない。…とにかくそれからというもの、僕は町工場の前を通ると中をのぞきたくなり、ゲーセンに行ってはこのコンパネはあの家のオバサンが作ったんだろーかなどと考えるようになってしまった。

あなたの家の近所の町工場も、もしかして…。

（岩手県　BRUSHY・MAN君）

★基板や筐体はどこで作られているのかと思ってたけど、やっぱり工場から生まれてくるのね。あの派手な世界がひとつひとつ手作り?で作られているのかねえ。

ゲーセンレポート3連弾だあ!!

☆10月1日、大阪は千日前にすごいゲーセンができたというので行ってみました。新しくOPENしたAMZA・1000ビル中、ナムコ直営の「プラザ千日前」です。

ここの目玉はなんといっても花博のギャラクシアンゲーセンバージョン。期待して500円のチケットを買いましたが、はっきりいってはまれます。なにせ360°スクリーンだから、視界はすべてゲームの映像。サウンド&音声による演出、そしてそれに合わせて動く16人乗りの超大型筐体。もう気分は射手（ガンナー）そのもの。ただ、座る場所によって臨場感がかなり異なるのが難点。おすすめは入り口から左右90°のところです。

（奈良県　素描のSHIN君）

★私は花博でやったけど、ありゃいいぞう。巨大スクリーンにとびかう照準!!（すぐ見失うんだ、これが）

でも、16人そろわなかったらどうするんだろ?1人でも出撃するのかな?

8月も終わりのある日、小生は町内にある遊園地へ行った。ここは5月の黄金週間後に大改装し、自称「日本海一のアミューズメントパーク」となっていた。ゲームが消えて半分がメダルコーナーになってしまい、そのころから友人ともども行く回数が減っていった。

いつものようにサクサク歩き回り、設置ゲームをチェックする。ダラII、ハングオン、元祖ストI…。改装前の名残のゲームが多少あるが、本当に遊ぶものがなくなってしまった。「来たばかりだけど帰るか」と考えはじめたとき、妙な音が聞こえた。

「?」と振り返ると…

「えっ!?え——っ!?」

なんとそこにあったのは、巨大地球ゴマならぬTAITOのD^3-BOSであった。あまりの異様さに目が点になりつつ、小生はその周囲を歩いた。「よく人口1万4千のこのド田舎にやってきたものだ。改装したのもこのためか」と納得しながら、しばらく回転する様を眺めていた（このとき、脳裏に流れてた曲は〝怪獣が街にやってきた〟）。

1カ月後。久々に怪獣（D^3-BOS）を見に行くと、そこは何事もなかったかのように休み前の状態に戻っていた。

「!?・!?・!?」

私が見たあれは、夏の終わりの幻だったのだろうか?

（石川県　川口浩探検隊君）

★実はけっこうコンパクトでよく動くD^3-BOS。ゲームを入れる研究中だそうだから、期待して待つとしよう（やっぱキャメルトライ?）。

自宅の近くにあった「西上尾書房」、ここのゲームコーナーは1プレイ10～30円なので自分もよく通っていたのだが、ここには普通ありえないものが数多く存在した。

●パンチ、キックボタンのかわりにレバーの左でパンチ、右でキックを出す2本レバーのスパルタンX!!

●普通の移動ボタン×2のかわりにレバーを左右にコンコンやって移動する1レバー1ボタンのパックランド!!

●インベーダー時代の機種でもないのに白黒だったクレイ

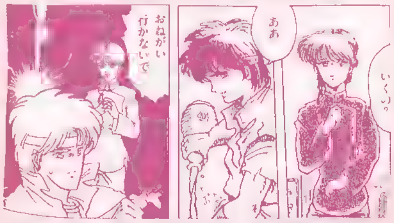


↑（東京都　迎夢達人さん㊫）
★そろそろ、あったかい…のが、欲しくなってくる…。



詮索無限大

みんな知ってるか！実はリュウにも彼女がいた（過去形）んだぞ!!



（Ⓖ　'87年10月号より）

しかもこの時はまだ普通の服も持っていた！…質にでも入れたのだろーか（笑）？

（香川県　THG-DIO 君）

⬅もうフツーの人には戻れない〜（人のことはいえない〜）…。

佐賀市内某デパートには、ケンをせっかんしてると「キャーッケン様をッ!!」と叫ぶケンＦＣの３人組が実在する。

（佐賀県　たきがわりつか君）

⬅なんだろうねえ…。

11月号105ページ
あたしのジョーっていったい…。

（埼玉県　ＳＲＸなにこれ君）

⬅想像したくないぞ、丹下段平!!

この前、ＵＦＯキャッチャーの中に**ジャイ子人形**が入っていた。

（大阪府　ネオジオくれー君）

⬅筆名、フランソワーヌ剛田…!!

♬交差点で　100円拾ったよ〜
今すぐこれで　ゲーセン行こう♪

（神奈川県　PHANTOM 君）

⬅時代はぎょっぴーダンス！

ストII別冊11ページのダルシム!!な、なんと彼は不浄の手（左手）で食事をしようとしている。（京都府　五条ーＹ君）

⬅ウンページのバルログにいたっては、右手と左手が逆なのだ!!

映画「危険な情事」の不倫相手はイライザにすごく似ている!!友人もみとめた。

（福岡市　赤アリ魔王さん）

⬅まさに危険だ…!!

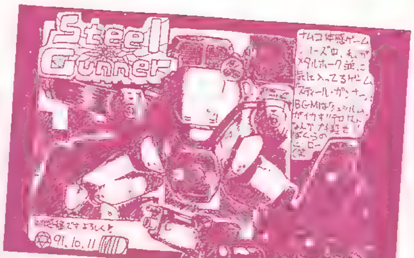
7	殺!殺!殺!	623,090	ゲーム小僧
8	TATSUTIN	4,391,010	ゲーム小僧

（10月号109ページより）

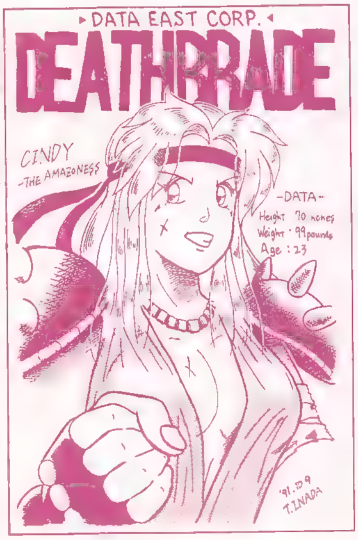
いったいどんなゲームなんだ、これは!!

（石川県　じいくふりいと君㊫）

⬅ユンケル黄帝液のお〜あたり〜〜。

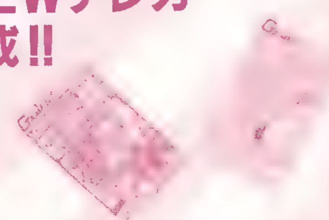


↑（茨城県　ＭＩＤＤＡＮＧＥＲ君）
★なぜ「ガナー」と発音しないのか？それは「ファイアーボンブ」のナムコだから…。



→（兵庫県　ＩＮＡ君）
★ミョーに（？）デスブレイドの葉書が多い。しかも、娘の絵が少ない!!なぜ!?

NEWテレカ完成!!



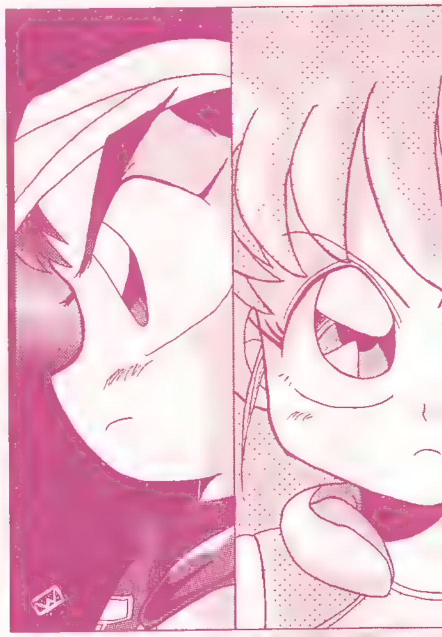
（予定）

★㊫たってもなかなか届かないと不評のアイランドテレカ、いよいよニューバージョン登場!!ご存じ春麗は鈴華☆狐さん、そしてパロディウスは…なんとこれが差し出し人の名前が書いてない!!那覇消印の君、連絡おくれ。さて、テレカ当たりの基準ですが、とんでもないハガキは１発で当たりますが、実は「何回か載ったからこの人にあげよう」というパターンが多いのです。おおむね３回に１枚のペースですか。「もらってねーぞ」という方、文句のお手紙ください。

というわけで、あなたのお手紙おハガキじゃんじゃんお待ちしております!!（栗）



↑（東京都　悲しみの不良番長君）
★な・なんじゃこりゃ〜。



↑（大阪府　うぉーろっ君㊫）
★ちからふたつ、ください。

アン!!
●ボタンが沈んだままのギャプラス!!
●画面がいきなり消えるASO!!（けっとばすと直る）
とまぁ、これらのゲームすべてがあのインベーダーのアップライト筐台に入っていたなんて、恐ろしくて言えませんよこの現代社会に。その西上尾書房も今はない…。

（埼玉県　ＳＫＲＩＮＩＧＥＬ君）

★ほとんどレゲーの世界。ゲームを全部知ってるだけでも年がばれそう!!

燃えよ青春っ!



進学予定の19歳ですが、僕の夢はゲームセンターを持つこと…つまり店長さんになることなのです。やはりお金や土地を持っていないと無理なのかな?バイトからはじめて、いつかなれるという世界なのでしょうか?そのあたりを、ぜひ教えてほしいのです。僕が店長になったら、きっと素晴らしいゲーセンにしてみせるよ、うん。

(神奈川県　ＯＴＯ君)

早くも年の瀬!年越しゲーマーズ

☆この前、スーパーバレー!'91をやっていて、とうとう決勝のソ連まで行った。14－12で「勝つ!!」と思ったその瞬間、サーブを受ける選手がコート外に逃げて行くではないかっ。レシーバーがいないコートにソ連の容赦ないスパイクが…。

(福岡県　むつ君)

★いったいなぜ!?
①レバーの故障
②日ごろのおこない
③選手に見限られた

近くのゲーセンにストII&コラムスをやりにくる女子高生たちが、サガットが負けたのをみて、



⬅(東京都　龍作君)
★気持ちよさそー!?

『あんな倒れかたしたらオ○○○○見えちゃうじゃない。でも見えないなんて、よっぽどちっちゃいのね♡』とささやきあってました。かわいそうなサガ夫。シクシク…。

(桜美林中学書道部B型乙女座君)

★泣くがいい…魂のかぎり、泣くがいい…!!

やっぱゲーセンは、ＵＦＯ(本店)っス。忘れられないのが冬のミカンのサービス。ストリートファイターで敵を倒すごとに皮をむき、エンディングを見ながら食うミカン。最高っスね。

(神奈川県　菊地麻比古君)

★全国でもっとも多いゲーセンの名、それはＵＦＯ…!!

ゲを買う本屋がある商店街で、ふと耳をすますとグラIIのエンディングが。

そう、ＢＧＭにゲームミュージックが流れていた。スト飛が、バーナーが、ＮＡＭが…。ＧＭが流れるのは時々だが、知ってる曲が流れるというのはえらく気分がいいものだ。全国でここだけだろうな。

(京都府　宝光坊春樹君)

★アタリも出たし、デコピン

最近気づいたんですが「人が見てるほうが燃える」(もちろんＨなほうではない)。ギャラリーが多いほうが、自分の限界をこえることができるようなのです。中途半端ではだめで、大勢の人に、ましてや小声で「おおっ」「うまい!」などときこえた日にゃ。7人目のブランカやベガを倒せるようになったのも、このおかげといえる。以上、同意見の人を待つ。

(群馬県　次はダルシム!!君)

★私なんざ、視線感じて「カッコつけにゃー」なんて意識しまくって死にまくって、あげくふりむいたら誰もいなかったなんて超よくあるぞ。

俺はとってもさみしい。俺の高校はイナカだがとても良い高校である。しかし生徒たちはみんなゲームはよくないと思っていて、俺がゲームをすることを理解してもらえないのだ。小学生とゲームのことを教えあったりしていると、「小学生に友達がいるのかよ、このオタク!」なんぞとののしられる始末だ。ちきしょう!!そんなにゲームが悪いのか!!

アイランドとか読むと「世

てる人もいるんだなあ」と心がなごみます。暗くてゴメン。ゲームを理解してくれる人が増えるように祈ってます。

(宮城県　ベガット君)

★そんなときはガンガン手紙を送ってくれい。アイランドはすべてのゲーマー1人1人のために書いてるつもりだし、すべての声を聞くつもりだ。

この際コーナー化か?実益クレーン情報

☆ソニックを取るには、普通にやるより「あんよ」をねらったほうがいい。ちょっと難しいけど、常にねらえばいつかひっかかる。それはそれは芸術的である。このやりかたで4回中2匹とったぞ。

(千葉県　川上亮君)

★いまだにソニックは取れんのだ～。カプコンさーん、モビちゃん人形はまだですか?

よく考えてみると、ＵＦＯキャッチャーというのはＵＦＯが下にいる人や動物を降りてさらっていくというゲームなのだ。ＳＥＧＡはやっぱりすごいと思った。

★タスケテー――ッってかんじ。

店の人に言いたいんですけど、もうちょっと人形を取りやすくしてほしい。押し込んでたり吊るし糸を切ってたり、ケチなことしないでもっと簡単に取らせてくれたほうがインカムも上がると思いますよ。

(岡山県　ＧＩＬ君)

★そうだそうだ!!でも人形取られすぎて赤字になったりして。いかんともしがたいね。

つるりんくんとかちびまる子ちゃんピンボールとか、かつてキック・ターヤオ教授のやったようなエレメカ攻略を細々とやってほしいです。

(愛知県　ＳＨＯ＝金閣寺君)

★かえるジャンプとか?

見たぞ!買ったぞ!ストII増刊!!

ゲーメストのストII増刊をある本屋さんで読み、買ったのは9月21日。その内容に、ただ驚くばかりです。

定価1000円でボリュームたっぷりの内容で、しかもポスターも付いていて!この増刊を買わない人は、ゲーマーではありませんね(そこまで言うか?)。

しかし、本当にみなさんゲームが大好きだというのが、よくわかりました。投稿のカラーイラストに、女性の人もかなりのっていますが、これも驚きでした。というのは、ストIIが出てすでに半年が過ぎますが、女性の人がストIIをプレイしているところを見たのは、たった1人だけなのです(実話)。もちろん、その女性が使用していたキャラは春麗です(これでダルシムだったらちょっとこわいぞ!)。

いきなり話は変わりますが、ストIIの隆盛を見るにつけ、他のメーカーにもがんばってほしいのです。ストIIは、ゲーム業界全体に活気を与えてくれました。「よし!俺たちもストIIよりも、もっとすごいゲームを作ってやる!!」と、いまこそ他のメーカーの底力に期待しています。

★おかげさまでストII別冊は引く手あまたの大人気で、こんなことならもっと値段高くしとくんだった。ふふ。なんてね。コストパフォーマンスには自信があるので、見てない人はのぞいてみてね。

➡(埼玉県　ちゅんくにひと君)
★人間(カバだって)丸くなくっちゃね…。



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1―15―15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメストアイランド黙示録
500人大プレゼント係行

(ふりがな) お名前	年齢(　　　)歳 性別(男・女)
ご住所 〒□□□ □□ 電話( )	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　)	

キリトリ線

◆増刊号500人大プレゼント◆

ゲーメストアイランド黙示録

●543ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で500名の方に栗原桃郎㊙テレカをさしあげます。

Ⓐよかったアイランド再録記事は?
（　　）年（　　）月号

Ⓑつまらなかったアイランド再録記事は?
（　　）年（　　）月号

Ⓒよかったコーナーは?

Ⓓつまらなかったコーナーは?

Ⓔあなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　）
現在のアイランドへの意見などもどーぞ。

キリトリ線

こちらこだわり派



僕はSD（スーパーデフォルメ）キャラが嫌いです。絵が嫌いなわけではありません。元のキャラクターの良さを生かさずただキャラをあてはめただけ、では自分が子供のころ夢を託したヒーローが安売りされているように思えるのです。その点、ウルトラマンはそのかっこよささを忠実に再現していてよかった。せっかく版権をとったなら、原作の良さを子供に伝える、またオールドファンを納得させるゲーム化を期待したいものです。

（埼玉県　究極のガイルを目指して君）

イメージアップとゲームマニアは共存できないのか

☆10月8日の「トゥナイト」で15分ほどですが、アミューズメント・マシンが取り上げられていました。AMショー会場の前から放送は始まり、ハイテク機械、女性客にアピールするマシンとしてR-360などの大型筐体や人形取りをなどの紹介したあと、新しいイメージのゲームセンターとして千葉県の某プレイランドが紹介されていました。

この番組はゲームセンターの良いイメージを決して誇張することなく伝えていて、僕もレポーターの言葉に「ウンウン」などとうなずいていました。両親に見てもらえなかったのが残念でしたけど。

さて、TVを消してベッドに向かったのですが…。いまひとつ気分がすぐれない。なぜか？僕は自分の存在に危機感を覚えはじめていたのです。「業界全体の方針はマニア排除」なんてのは言葉として知っていましたが、今日見た番組で初めてそれをじかに感じることができたのです。

僕はスコアラーではありませんが、某店の常連さんたちと顔なじみでいるような存在です。業界の人たちにとって、もしかしたら、僕たちは目ざわりなのでしょうか？ゲームセンターのイメージアップのためには、僕たちの存在は不要なのでしょうか？たしかにイメージアップは僕たちにとってもうれしいし、前から望んでいたことでもあります。しかし、こんな落とし穴があることに今まで気づかなかったなんて…。

ねがわくば、僕たちゲームファンの存在を前提としてのイメージアップを望みたい。ゲームファンや、ハイスコアのために努力するスコアラーの存在を一般の人たちに知ってもらう…極めて困難なことですが。もちろん、こんなのは僕たちのワガママでしかなく、しょせんワガママで業界全体を変えることはできないし、またするべきでもないと思います。

それでもいつの日か、僕たちとゲームセンターのイメージ向上の両立を……やはり、わがままな意見でしょうか？

（群馬県　スーパーにゃんこ2号君㊫）

★今、アーケードゲーマーが直面してる一番の問題がこれ（ただ、「排除」というよりは両者の体質が合わなくなったというべきじゃないかな？別にケンカ売ってるわけじゃないんだし。我々は、ただもう、楽しくゲームを遊びたいだけなんだから）。

しばらくは目が離せない感じです。



↑（愛知県　しーあーるC君）
★義理も人情も浮世の風も、みんなまとめて吹っとばせ!!



↑（東京都　矢作三樹夫君）
★君、トシいくつ？

我と我が道我がこだわり

ストII大会も終わったところで、次回は「全日本スーパーワースタ選手権」だね。時間がかかるのが難点だけど、盛り上がると思うんだけどな。なんとか実現できません？

とりあえず個人的には、神奈川の「阪神万歳」って人と対戦したいものだ。うんうん。

（千葉県　長ー彰五 in 神宮球場君）

★うーむう、ペンネームにこだわりが…!!

いつものゲーセンにレールチェイスが入った。金がなかったので2日後に出直してみたら、もう消えていた。コットンなんか、1日で消えたんだ。ばかやろーと思いながら、サンダークロスIIのボスキャラをけいれん連射で真っ白にしてうさばらし。

（静岡県　三保の海でどざえもん君）

★サンクロ2の曲って私は好きなんだけど、実は忍者龍剣伝の人が作曲してるって知ってた？

僕がよく行く二〇イのゲームコーナーはゲームの入りがすっごく悪くて、半年に1回ちょこっと替わるぐらいなんです。だからゲーメストを見ても「ふむ、最近はこーいうのが出てるのね」と指をくわえてるだけ。

ちなみにJUJU伝説クリアしました。自慢したいんですがねー、なんで誰もやんないんだよー、なんでー？

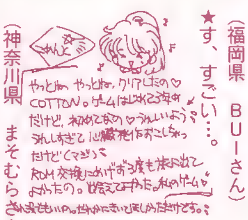
（埼玉県　SARDINE君）

★私も気に入ってんだけどねー。おさるだしさー。ばいーんとかいってはねるしさあ。

やった！スターブレード連なしノーコンティニュークリア!!もーうれしさ大爆発！ゲージが1.5cm残った。

（福岡県　BUーさん）

★す、すごい…。



（神奈川県　まそむらさん）

★おー、かわいいのお。

難易度設定についてですが、設定状態を表示することは可能だと思います。昔からほとんどのゲームは残機がエクステンド（1up）する点を表示していますし（この点数設定も変えられるのだ）、一般客が増えている今、エクステンドだけでなく難易度設定も表示できたほうがいいと思います。

（神奈川県　受験GP君）

★でも実際、「ハード設定」なんて堂々と表示して置いとく店はないんじゃない？

↑（千葉県　P-S（動物王）君㊫）
★全世界ピース党党首宣言!!



大芸道 DAIGEIDO



今月のタイトルカット：
熊本県　YATCHだ！君

カートゥーン・スペシャル!!



↑（熊本県　崇狼牙君）
★家庭とは……。



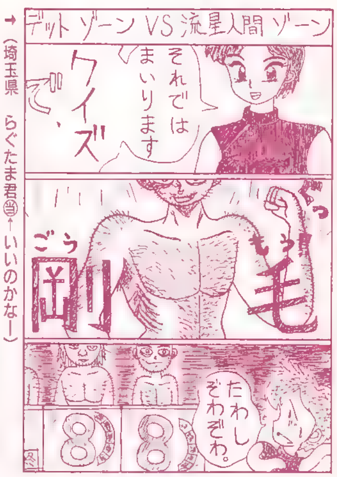
↑（東京都　矢東草君）
★おめーがすべて悪いのか!!



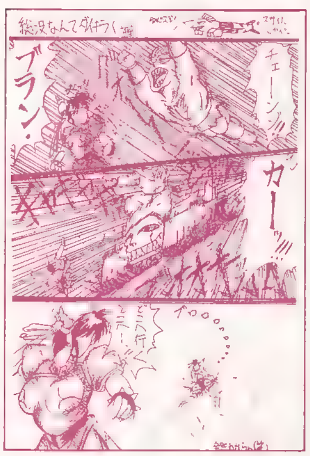
↑（神奈川県　さっかばす君）
★お下品だわ。



↑愛知県　和田慎也君
★のむなよーー!!



↑（埼玉県　らぐたま君㉓ いいのかなー）
★デッドゾーンといえば「スキャナーズ2」とゆうビデオでナイトストライカーの海外版筐体?がドオーンと見られるぞ!!チェック!!



↑（こうべ死　ラジ関11Fもりそば原田君）
★強引だ!!特撮ネタだ!!かつ胸がデカイ!!

いきなりくいず!!

☆次の文章が背景に書かれたゲーム名は？

①目標５万台
②儲け第一
③もうすぐボス
④おつかれさま
　EXIT→
⑤安全第一
⑥くそげ～
⑦ＢＧＭ
⑧コスプレ大会

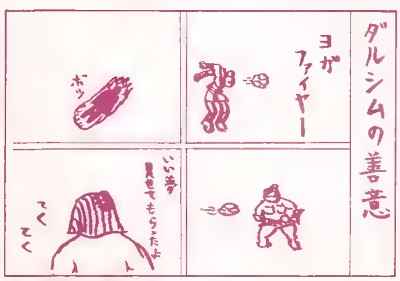
解答!!
①新入社員とおる君１面
②銀河任侠伝４面
③ギガンデス１面
④エアバスター２面
⑤クレイジークライマー２面
⑥プラスアルファ最終面
⑦ＡＳＯ
⑧麻雀殺人事件、もしや葉子のコスプレは「聖戦士アマテラス」？

（岩手県バニッシュモンスター君）
★マニアよのう…。

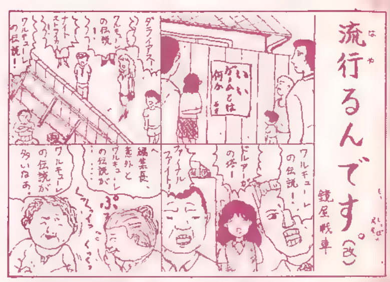


↑（神奈川県　90式阪神万歳10型君）
★ありうる…。

（福岡県鶴健一君）



↑（福岡県　鶴健一君）
★あのとき、ボクはたしかに空を飛んだ…!!



↑（京都府　踊屋さんすいません君）
★時に編集長、68歳…!!

今月の一曲

バルログくん
（怪物くんのふしで）

ピョーンピョンピョン
ピョーンピョンピョン
仮面かぶったバルログ君は
スペイン国の貴公子だい
春麗　ベガには劣るけど
ジャンプ攻撃お手のもの
金網登って1、2でヒューッ
相手の跳びげりモロくらう

ヒョーッヒョーヒョー
ヒョーッヒョーヒョー
網に登ったバルログ君は
夏、木にとまったセミしぐれ
力はわずかに劣るけど
すばやい攻撃²一番だい
仮面がはがれて鼻水ピシュー
あらあら美男子かたなしだ
（石川県　バルタひょうも君）



閻魔天国

[illegible]してません

今、私は声を大にして言いたい
「天地を喰らう!!は?」
カプコンさーん出してくださいよー、パート1死ぬほど[illegible]

★レバーダコがはせる、指がつる[illegible]

典[illegible]てーよー[illegible]な[illegible]入れてきてくださいよー[illegible]ぬ[illegible]ぬぬぬーみいみいみいみい(効果音)でやあ!!ああ懐かし[illegible]
(ゲーセンバイト人)

ゼクセクスですが、自機の初期スピードが遅すぎたり、レーザーアイテムの種類が多く、かつ区別しにくいといった不親切な点を改良してもらいたい。マニアだけのゲームにならないよう、工夫してほしいと思います。それ[illegible]う[illegible]せだったら渋くリアルに[illegible]てほしかった。
埼玉県 サングラス男
(急式考幸)

スターブレード、3Dポリゴン[illegible]い。体感としてもよい。しかし…難しすぎるぞ!!バリアの回復アイテムぐらいつけてくれよー。撃っても防げないレーザー攻撃はあるし。ダメージくうと画面が光ってわけわからず連続してくらうのもたまらん!!(それは超いえる)あとトリガー4つもいらない[illegible]

[illegible]COM[illegible]を繁殖させたい友人
(大学生)
★ムーミンそれわねえ、トリガー4つはアタリのスターウォーズのなごりなんだよほ。

今[illegible]ディアは最高です!!基板を買ってしまいました。あの描き込みのはげしいグラフィックとアニメーション、SE[illegible]して森の中でボムを使うとな[illegible]せてくれる兵隊さん(ジャイロダインみたい)。なんといっても、これらが統一された世界観のもとに描かれているのが[illegible]
●(兵庫県 浅見光国君)
[illegible]セブンスターもよろしく。

すごい!!同じスタッフが作ったというメタルブラックにも期待大!
[illegible]
(担当者ではない)

イ[illegible]ムみたいな共通マザーボードを開発してほしい。それを下請けメーカーに貸し出してほしいのだす。
[illegible]
(クロスソードにもえる男)
★そいつはナイスアイデア!!タイトーやセガの下請け品はマザーボード使ってたりすんだけどね。業界共通仕様の基[illegible]

ネ[illegible]活に賛成!!ATHENA[illegible]
●(千葉県 —NO君)

[illegible]のダイナマイトバディをビューティフルなグラフィックで見たい!なんてのは俺だけ?
[illegible]
(関根勤のファン)(本当)

11月号で「対戦がもっとやりてー」といってた三重の津村ですが、念願かなって今では寝屋川でやりまくって[illegible]
★どういたしまして(実はなにもしていない)。
さて今月もアイランドはこんなとこでおしまい。ハバゴッドクリスマス!!



↑(愛知県 かきのたね君)
★その瞳は純粋すぎて。



↑(愛知県 骨凡太君)
★店内で大声で叫ばないように。



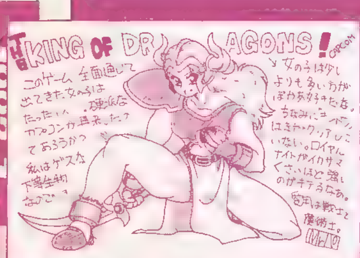
↑(神奈川県 時丘君⑬)
★勝負は非情…。



↑(静岡県 ベルベット君⑬)
★なにがいいたかったんだ、ルースターズ!!



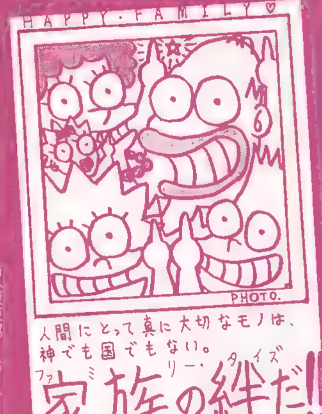




←(奈良県 Mrパブロフ君)★ドラゴンナイト(ソフト名じゃ[illegible]



●(東京都 おくてぃメガゾーン君⑬)
★ベルリンの壁ってまだ出てないゾ。



↑(群馬県 HOLD・NAON君[illegible])
★そ[illegible]

アイランド

担当：栗原桃郎　助っ人：T・M

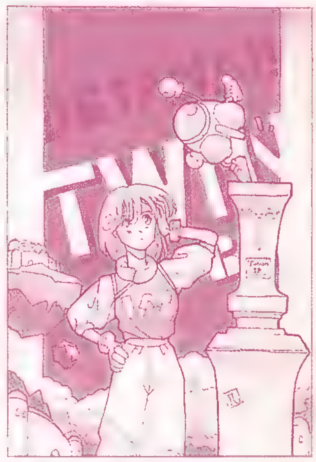
みんなの91年はどうだったかな？ さて、今回もアイランドではカラー1ページぶんどってニギニギしく92年をむかえようという寸法なのだった。今幸せなひともそうでないひとも、ひとつ楽しくいってみましょおか!!



↑（北海道　如月詠泉君）
★夢が紡がれ、髪になる。



↑（大阪府　単気筒'91君）
★世界丸ごとの魔法を見せてあげる。



↑（埼玉県　凡脅へき君㊂）
★うーん、元気すぎるなァこの英雄（ヒーロー）は…。



↑（埼玉県　神田美夕さん）
★性格破綻者の休息。

→（鹿児島県　藤原らんかさん㊂）
★本田も空泳ぐ今日このごろ…。

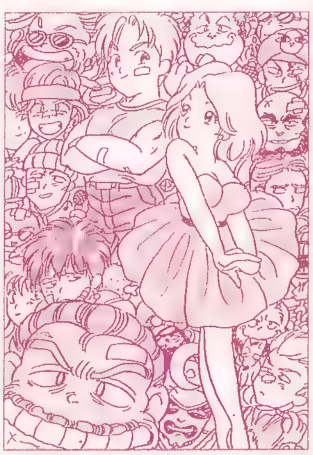


→（秋田県　早坂萌君）
★92年も元気で生きぬけますよう。



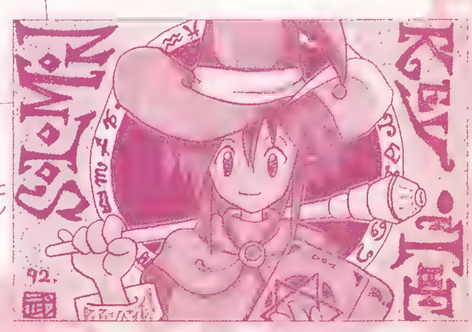


↑（静岡県　新間大悟君）
★こんなエルフいないって！

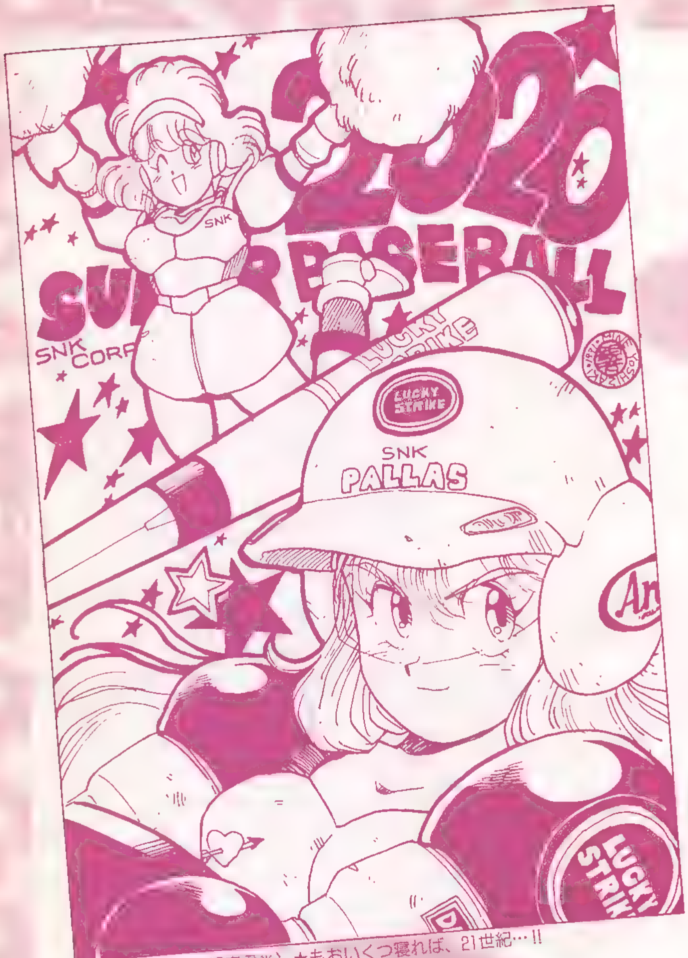


↑（宮城県　茶羽なめぶりさん㊂）
★やられ役に愛を!!

→（福岡県　武術師さすけさん）
★創刊2号で攻略する（かも）と言っていまだにしてないソロモンの鍵だ！クリアできーん。



今月のいっぱつ!!!



↑（東京都　吉崎観音君(当)）★もおいくつ寝れば、21世紀…!!

最後のテイクオフ

カタパルトのGが…

☆目の前で自機が爆発し、筐体がガタガタとゆれる。今日もだめだった。ステージ20の暗い空が、自分の心をうつしているように思える。何度この落胆を味わったことか。

9カ月…もう9カ月もこんな思いをしてきた。

去年の12月、高校の会場模試の帰り道、ある直営店の前を通りかかった。ゲーセンにはめずらしく大きなウィンドーごしに、友人Yがアウトランをプレイしているのを見かけて店内に入った。

そのころはまるでゲームに興味がなく、Yがよく持ってくるゲーメストも暇つぶしにたまに目を通す程度だった。

大型ゲームのコーナーへ行く。…アフターバーナー…なにか懐かしい名前、そして筐体…そう、あれはまだ小学生のころ、はじめて入ったゲーセンで、なぜだか印象に残っていたあのゲーム。ろくにプレイする金もなく、多くのギャラリーに混じってただ人のプレイを見ていたあのゲーム。

Yや一緒に帰ってきた友人とひととおり話したあと、筐体に座ってみる。すでに握りしめていた100円硬貨を投入。コトーンと乾いた音が響く。サウンドにしばらく聴き惚れてみる。気合十分。緊張感が体を引き締める。あらゆる思いを胸に、スタートボタンに手をかける。

ジェットの噴射音。今はTOMCATのコクピットの中だ。今度はカタパルトのGが体中にかかるのが感じられる。飛び立った自機の前を数機の敵機が追い越していく。

…数分後。GAME OVERの文字とコンティニューのカウントダウンに、現実の世界へ連れ戻されていた。久しい満足感だった。受験戦争で溜まっていたストレスは消し飛び、さわやかな気分に包まれていた。今までどちらかというとゲーセンを毛嫌いしていた自分を恥じた。そして、ゲーマーたちがゲームをやることの意義が、初めてわかった。

それからというもの、受験前だというのに暇さえあればあのゲーセンへ駆けこむようになっていた。

ゲッ筐体大爆破!!

受験も終わり、毎日やるようになってから筐体の故障が増えた。ただでさえ半分寿命の尽きかけた筐体である。負担が大きすぎたのだろうか。そのうち、完全に故障して動かなくなってしまった。

私は、はっきり言ってしまうと、この時点ですでにこのゲームのことをあきらめていた。やりこんでいるのは私だけだったし、もはや店員の手におえないほど壊れていたからだ。しかし、もしもの可能性に賭け、やっと知り合いになれた店員さんによく修理をせがんだ。

そんなある日、1人の店員さんから「ABⅡが直る」と聞かされた。耳を疑った。信じられない。驚いたのは、部品をわざわざ盛岡からとりよせて修理するということ。あちこちガタガタだった筐体を完全に直すということだった。もはや人気もなくなったゲームである。私のためだけに修理されるようなものなのだ。そのときはただ喜び、感謝したが、今となれば店員さんや店長さんの心遣いがうれしくてたまらない。

とはいえ5月ごろに直るはずが全治したのは夏休みに入ってからだった。完全に直すというだけあり、前よりずっと動きやすくなっていた。ここまで直れば無敵同然である。9月にはクリアまであと一歩というところまできていた。

LAST BATTLE

もう、9月も中ごろになっただろうか。今日はミクロネシアを低空で飛んでいる。だが速度は音速を保ち、恐ろしいほど速い敵のミサイルをかわしていく。目的地は近い。ここで落ちるわけにはいかないのだ。赤い敵機にミサイルをぶち込む。周りの機が誘爆を起こすころには、オレの愛機ははるか彼方へ消えている。

「あれで最後だ」

直感が頭をよぎる。前方にいるたった1機の戦闘機から発射されたミサイルをかわす。

海だ……。海が見える。ヤシの林を抜け、サンゴ礁の海岸を過ぎると、どこまでも青い海が広がっていた。高度を取る。着艦するためだ。スピードを最小限に抑え、着艦。〝シティ202〟が響いている。いつのまにか、ABⅡの筐体の中にいることに気づく。

しばらく呆然としてみる。この気持ちを虚脱感というのだろう。しばらくして、とても抑えようのない感動が心の中から沸き上がってきた。思わずガッツポーズをとる。と共に、今まで苦労させてきたこの筐体を急にねぎらってやりたくなった。ありがとうの意味をこめて、新しくなったスロットルボックス（盛岡からきた部品のひとつ）をポン、ポンと叩いてやる。私にできる精いっぱいのことだ。

ゲーマーの世界に足を踏み入れて9カ月。ついに、ついに念願を果たした。心地良い疲労と感動の中で、ゲームと知りあえて本当によかったと思った。新しい世界が自分にとってどういうものかは、足を踏み入れた自分でないとわからない。あっちはアブナイ、こっちはヤバイではなにもはじまらない。見た目で決めつけては自分の世界は全然広がらないのだ。そんなことも思わせてくれた。そしてもうひとつ、私がゲームひとつクリアするにも、店員さんや仲間たちの協力があったということ。陰で携わっている多くの人たち（人とは限らないが）への感謝を忘れない。

今はHIT数上げに専念している。まだ150を過ぎたばかりだ。発売から数年、今さらHITを上げてもなんにもならないのに、人間なんてわからないものだ。と、つくづく思う。

（東京都　三丁目のMASTER KEATON君(当)）

★どんないいゲームも、どんな人気のあるゲームも、時間の流れにはさからえない。せめて今のうちに思いっきり遊んでおいてやりたいね。

1992.2

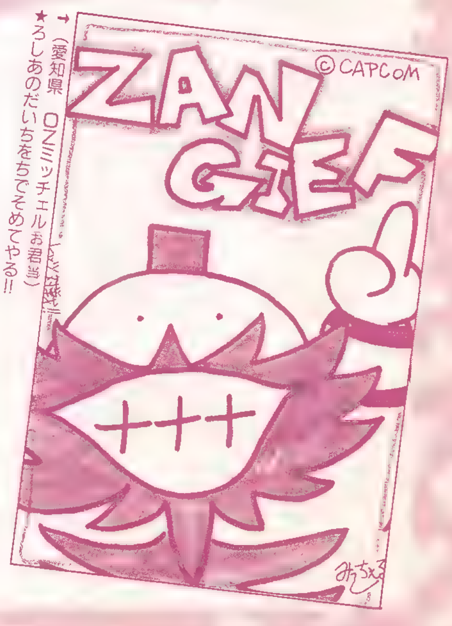
がぶりより ゲーマー人生



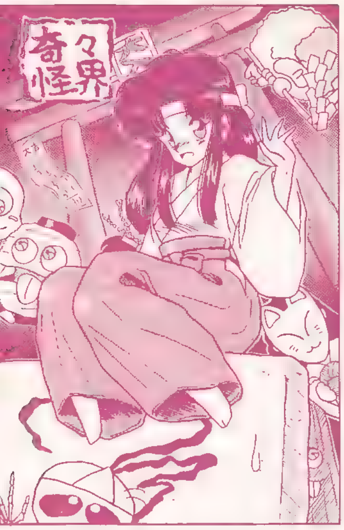
あるレコード店でCDを買ったら、店員に「お好きなポスターをどうぞ」と言われた。一覧表を見せてもらったところ、いくつかゲームのタイトルが載っていたので、コットンを頼んで喜々として家に帰ったのだが…。

「こっ…これはCoCo(ココ)のポスターだあああああ!!!」

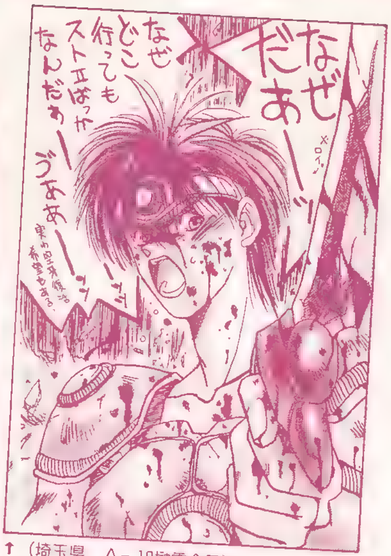
(北海道　水色しのさん)



↑(愛知県　OZミッチェル(お君当))
★ろしあのだいちをちでそめてやる!!



↑(神奈川県　珈琲はうす君㊚)
★我がボンノーを、はらいきよめたまえ…。



↑(埼玉県　A−10榊雷介君)
★いい質問だ。誰か答えなさい。

奴はナニモノだァ 超防御男との遭遇

☆「さて、クロスソードでもやるか」と思いながらゲーセンに入る。3時か。5時からバイトだから1回やってちょうどいいな…。

世間がストIIだ、ワンダー3だと騒いでいる中で、私はひとり黙々とクロスソードをやっていた。

見事だ!としかいいようのないグラフィック。気味が悪いほどリアルで鋭い効果音、壮大なスケールのサウンド。加えてストレス解消にもなるメッタ切りやいちいちこっている演出と、これでハマるなというほうが無理!だ。慣れないうちはやたらと難しく感じたが、コツをつかめばかなり先まで行けるようになった。とはいえ、最終章まで行きながら油断してバクスレイの連打をうけてゲームオーバー、というのがいつものパターンだった。

うきうきしながらMVSの筐体のとこへ行くと、誰かがやっている。なんと5章!!「おお、この人はなかなかうまいな」と思うと同時に「早く終わってくれ〜!!俺は時間がないんだよ」と心の中で叫んでしまうのは、私も人間である以上仕方がない。

しかし彼は楽々と最終章の城内へと進んだ。装備はシールドアクスDXだったので、魔法を補充してこのまま行くのだろうと私は思っていた。ところが、なんと彼はファイヤーソードを買ったのだ!!「す、すごい!何考えてんだ」と私は思った。最終面の猛攻をシールドなしで行くのだろうか(注:クロスソードは敵の攻撃を盾で防ぎながら戦うのだが、シールドの魔法を使えば敵の攻撃を一定時間受け付けなくなるのだ)。

そうか、ザコの攻略のように攻撃を左右に動いてかわすパターンでいくのかな…と思ったが違った。彼は、バクスレイの剣を、ガルドウィングの剣をまともに盾で防いでいる。それはすごい光景だった。まさに火花が散る闘いだ!!たいした反射神経だと感心した。

結局彼はラストボス手前のバクスレイの剣の前に果てたが、私は自分がプレイできなかった悔しさも忘れて、彼のプレイに感動してしまった。

私は盾を使うのがあまりうまくないので、シールドにたよりっきりでいくのだが…、まあ、いつの日か必ずシールドアクスDXでのクリアしてみせる!!…というわけで、クロスソード/戦国伝承のCDが楽しみなのだ。

(北海道　ABL君)

★ストIIの陰でヒソカにきていたのがクロスソードとテスブレイドの手紙。がんばれアルファ電子!!

春麗をめぐる2人の決裂

☆神田に行った帰り、オレは旧友のZに偶然出会った。

「Zじゃないか…久しいな」

「うむ。なにをしている?」

「ゲ屋にいってきたところさ…知っているか、ゲ屋を?」

「聞いたことくらいはあるさ。アーケードゲーム関係の物品を扱う店だろう?お前のことだ、さてはなにか買ったな?」

「察しの通りだ。ほら」

Zはしばし無言でオレの渡した封筒の中を見ていたが、急に顔をしかめるとオレに封筒を投げ返した。

「なに?」

「AKI…貴様、変わったな」

「以前の貴様は、そんなものを買う奴ではなかった…オレは貴様を見そこなったぞ」

オレはハッとした。買ったのは新発売のストIIグッズ3点。うち1つは"春麗下敷き"1つは"春麗テレカ"だった。

「待て、Z!お前はカン違いしているぞ!」

「言いわけか。見苦しいぞ」

「まあ聞け!オレはなにも好きで春麗製品を選んだわけではないのだ。お前は詳しくは知らんだろうが、ストIIグッズはその大半が春麗で占められている。この意味がわかるか?オレは別に春麗グッズが悪いというつもりはないし、春麗が嫌いというわけでもない。だがZ、オレが言いたいのは、たとえこのテレカの春麗がサガットでも、下敷きがベガだったとしてもオレは買っただろう、ということなのだ」

「口ではなんとでも言えよう」

Zはオレの顔の正面に人差し指をつき出した。

「貴様の言葉を証明する方法はひとつ。実際に"サガットテレカ""ベガ下敷き"を買ってみせることだ」

「なっ……!?ちょっと待て!それらはもののたとえで…」

「ならば、発売されるのを待つことだ。それまで、オレは貴様との付き合いを断つ…」

「ま、待て!待ってくれZ!!」

オレにできることといえば、新声社のある方向に向かって毎日祈ることだけだった。"サガットテレカ""ベガ下敷き"を発売してくれ、と。

(この話は、事実に基づいたフィクションです)

(東京都　AKI君)

★出るわきゃねぇ〜〜〜。ちなみに私は春麗イヤです(踏まれ蹴られ投げられ笑われた想い出しかないもん)。

やっと出ました ゼクセクス

☆XEXEX、さっそくさが



つっこみ三昧

灯台もと暮らし

☞日本水子同盟・水島屋T.J.…
そんなにたくさんの女をだましたのか！と思ってしまうのは私だけではないはず。
（岐阜県　H.Pinkuさん）

⬅あえてフォローはしない…。

☞水島屋T.J.氏はMTJ氏と同一人物なのですか？
（三重県　TMMC-Jun君）

⬅ズバリ違います。

☞回文II。
「餓死!?リュウと悠理氏が」
（大阪府　今小路由梨香　命君）

⬅トレノに乗ったブランカと呼ばれる彼が果たして餓死するだろうか…。

☞昇龍拳の練習を学校でしていて、手の動きを女子に誤解されたかわいそうなM。
（千葉県　RED NIGHTS君）

⬅彼女はいったいどのへんを、どう誤解したのか？

☞「奴は何者だ!!」（ゼクセクスより）
そういうあんたこそ何者なんだ。
（茨城県　NEZ君）

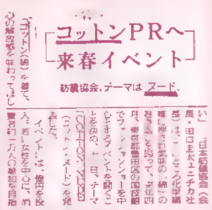
⬅イロモノか？

☞キャプテンコマンドーといえば、90年12月号のちょっぱぁマンガでオッパイビームに体はおろか心まで灼けてた人ね。
（北海道　M.E君）

⬅ありましたねーそんな過去。

☞スーパーモナコGPのバックパネルのイラスト、右端のギャラリー（Powerの看板のすぐ下）をよ〜く見ると、エプロンをつけためぞ◯なあの人がいたりします。
（静岡県　店員2号／たかのはやと君）

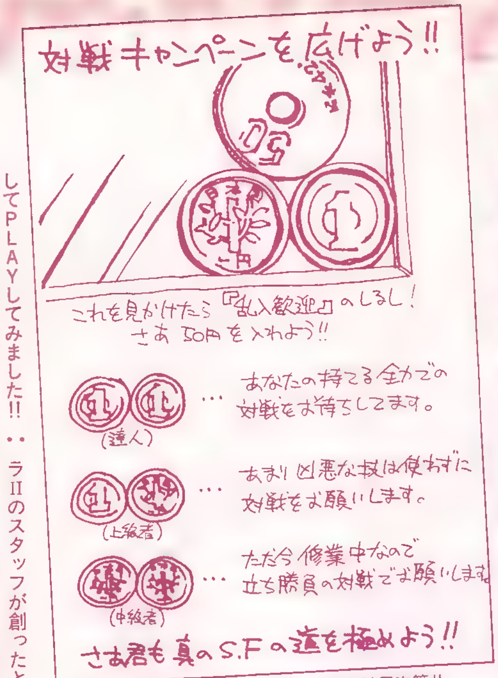
⬅タッチダウンフィーバーのDXタイプの観客の絵にアテナがいたのを知っているか!?



☞（埼玉県　VTF－INO君⑭）

⬅コットンね、あまつさえぬうーど。気分はもう東スポ（地方により大スポ、九スポ）。

してPLAYしてみました!! グラフィックは『革新』といってていいほどのできばえ!! グラIIのスタッフが創ったとのことで、ついゲーム性の面で比較してしまいますが…。



↑（京都府　落とし屋ZAP君）★あとは君次第!!



↑（沖縄県　DDK君）
★見ているヤツには、わかりはしない。

ともあれ、こーゆー〝新しいモノを作ってやるぜい〟といった意欲が随所に感じられるゲームは、うれしくなっちゃいますね〜。
（東京都　アドルフ冬樹君）

スピードアップアイテムがあると聞いて、死んだら復活不可能かと思っていたけれど、フリントが標準装備だしアイテムも意外に出るので、グラシリーズほどハマリがなくてよかった。グラフィックだけのゲームかと最初は思いましたが、なかなかどうして「壁ありシューティング」の面白さがつまった攻略ゲームだと思いました。が、ボスが若干弱いのには拍子抜け？
（東京都　江口裕之君）



↑（茨城県　HSV君）★2049年の朝か明ける。

思ってたよりも悪くなくてホッとしましたが、デモシーンがやっぱり恥ずかしいですね〜。オカマの兄ちゃんなんとかしろの声大…。
…でもフリントはいい奴だ。
ウオッホホホーッ、ナデ　ナデ。
（千葉県　甘味屋ろお子さん）

★➡最後の効果音はやっぱ2面のデモの真似ですか。あの謎の動物がなんとなくほしい。

高すぎない難度!!スバらしいグラフィック!!しかしこのゲーム唯一の欠点は、姫さんよりフリントのほうがカワイイということだろう。
（東京都　朱魔梨依君）

★バカな子ほどかわいいのよ。

私が・出る!!……にはまいった。
（兵庫県　龍子馬君）

あったらあぶないこんなゲーム

○ストIIなのにボタンが3つ
○コインを入れるとタイトルが回転、拡大、縮小しまくるしかもそれには催眠効果があり、3人に1人はトランス状態に陥ってチャネリングをはじめる
○スタートボタンを押すと、あっはーんとオカマの艶のある声のサンプリングが…
○ガイルがゲイルになっていてスピニングバードキックが出せる
○サガットがアッパーのかわりにタイガーアッパアッパッといって百裂張り手を出す。
○対戦じゃない2人同時プレイができる
○大仏が攻撃してくる
○ベガを倒すと大爆発し、まき込まれるとゲームオーバー。しかも爆発パターンがもろガンフロンティア
○リュウのエンディングの夕日がキノコ雲になっている
○ゴルバチョフがエリツィンになっている
○ゲームオーバーになると安駄婆のようなババアが出てきて、いや〜んとオカマの裏声のサンプリングが…
○よく見ると「ストリート・ファイナルII」
（埼玉県　ビビルサターナ君）

★そろそろホントにこんなゲームが出てきそうな…。



燃えよ青春っ!

思わず年の差を越えるワタシ

☆12月号のDr.バランシュ君の「マーベルランドをやっていたら2人の子供が…」という手紙に「うんうん、あるある」とうなずいたのは俺だけではないでしょう。最近のガキ…もといお子さまは、意外とゲーセンの中(特にデパート)にいる。見られていると多少プレッシャー!?がかかるが、なんとなくほのぼのしてて俺は気にならない。むしろ「面白いところを見せてやろう」という気分になるし、うまくいけば子供も俺も喜ぶ。

現に俺は高2だが、小学生のゲーム仲間がいる。生意気なところもあるが、素直でいいヤツらである。中には、俺よりゲームがうまいヤツもいる(なさけない)。よくストIIをやっていると…

ガキ「点数低いねー」

俺「うるさい、俺はロースコア協会会長だっ!!(ベガを倒して27万ちょい、目標16万)」

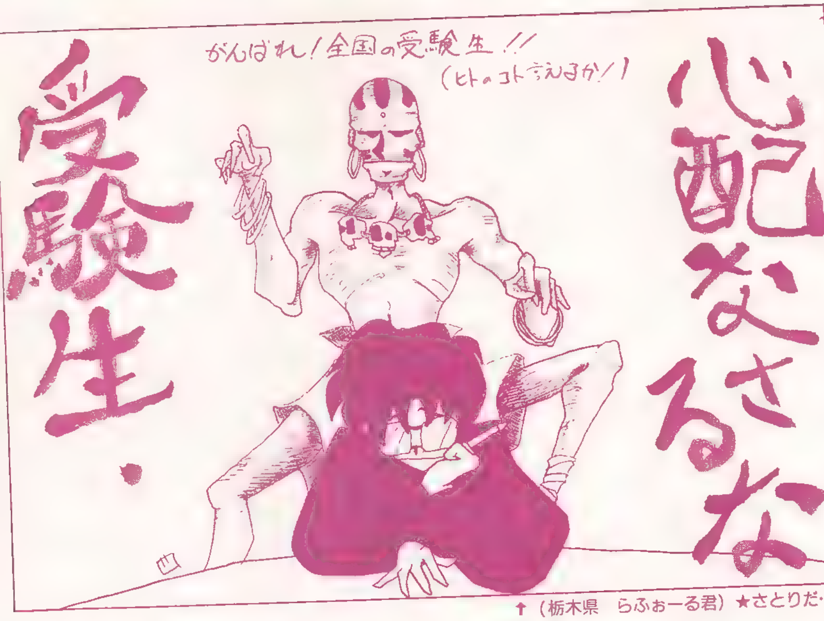
「俺と100万点もちがうべー」

「……」

つまり、まさに子供でも女性でも気軽に遊べるゲーセンを増やしてほしいと思うわけだ。たしかに面白けりゃいいんだけど、面白いだけじゃね。

(宮城県　ベガット君)

★新年会で一族が集まると、親戚の小学生たちとゲームの話で超もりあがる(&たかれる)んだよーん。レベルが同じだとよく言われます。



↑(栃木県　らふぉーる君)★さとりだ…。

10月号の目次で、基板屋さんの「幻夢幻夢」が幻夢幼夢、12月号では幼夢幻夢となっていた。おいおい、やっちゃってるねゲーメストと思っていると当の幻夢幻夢さんから来た資料には「幼夢幼夢」と太字でかかれてあった。私は何を信じればいいんだぁ～～。

(神奈川県　RANDY!&Y氏)

受験生ゲーマーに正月はない(店は開いているから)

☆いつものように駅前のゲーセンへ行き、ストIIに100円玉を入れてから中パンチボタンがポッカリ空いているのに気がついた。ボタンがきかないだけならたくさんあったが…。石化している私に店のおばさんの声。「ゴメンネー、それでガマンしてね」。

なんだかんだでリュウでクリアし、次の日学校でみんなにそのことを話してみた。

友人Kの予想「本田で力いっぱい連射して中にうまった」

友人A「春麗の中パンチパターンを封じるための店の謀略」

友人I「ザンギエフに恨みを持つ者の犯行」

しかし決定的なものはなく、事件は未解決のまま迷宮入りとなってしまった。

(福島県　ラブリーブランカKZW君)

★不思議と、1つ2つボタンがないほうが調子よかったりするのは私だけ?

チャリオットをしていると友人が「ルースダーズをクリアしてないのに…チャリオットをやるなんて邪道だぜ!と言ってきたので、以来彼がチャリオットをプレイしないよう毎日見張っている。

(埼玉県　まんきち君)

★ストーリー的には続編なんだよね。いい味出してた。

問題集にのってた、ウソみたいな本当の問題。

(演習4)「ネコみたいなトラ」というとき、どんなトラが予想されるか。説明せよ。

(答)ブランカの前のトラ。

…いったい誰が否定できようか…!!ちなみに、×だった。

(奈良県　受験生あかびゐ君)

★いったい正解はどんなトラだったのか…!?

受験生の人は、今まさに正念場ですね。かくいう私も2年ほど前は受験生でした。

アーケードゲームにハマリだしたのがちょうど高3のときで、いかんいかんと思いつつ大阪のゲーセンに月に2、3回行っていました。

大学入試の日も、地元にない「ナイトストライカー」が受験校の帰りにあるのがうれしくて、4日間の試験期間中毎日ナイトストライカーをプレイして帰りました。そして合格発表の日。2学部のうち1つに見事合格し、その帰りのナイストは、解放感とうれしさで涙がこみあげてプレイになりませんでした。

結局、学校に入学したころにはナイストは消えてしまいましたが、今思えば学校に受かったのもゲーセン通いができるのも、試験帰りのナイストという励みがあったおかげだと思います。

受験生ゲーマーの皆さん、辛いでしょうが、がんばってください。それでは、

"GOOD　LUCK!!"

(奈良県　素描(デッサン)のSHIN君)

★結局、勝負するのは君たち自身だから、私には応援することしかできないけど、みんなの夢がかなうよう祈ってるよ。あとちょっとだ!!(ちなみに、センター入試&私大対応"学力に関係ない英語/国語"絶賛発売中…だぞーです、新声社参考書部より…。こばりのイラストが参考書してて笑えるぞ)



↑(あけましてM・SEED'92君)★もうすぐ会える。

こちらこだわり派



昔から投書で「マニア向けの難度のゲームが多い」というのがあるが、そんなのは努力もろくにしない人間の「甘え」だと思う。どんなに難しくても、本当に好きならばクリアまでできるはずだ。クリアできないのを難度やマニアのせいにして自分の努力不足を認めない人たちには、恥ずかしいと思ってもらいたい。はっきりいって。

（群馬県　結城洸君）

対戦中毒者の言い分も聞いてくれ

☆対戦ストIIは、対CPUの「7面のブランカが強い」などと言っていた春～初夏のころが、一番面白かった（幸福だった）気がします。それぞれがひいきキャラの強さを競い、みな可能性に満ちていました。新しい技の発見も多かったし。

私は大学の休みを利用して、故郷の福岡や関西といった対戦の中心地をめぐって全国修行しているのですが、はっきりいって「なんでもありで、強さを大会で競う」型の対戦は、全国的に下火になってきているようです。

最大の理由は「ガイルとダルシムが強すぎる」ということ。ある程度レベルが高くなると、大会で勝ちのこるのはほとんどガイルとダルシム、あとは天敵のいない春麗が生き残るかもしれないという状態になり、みんなあきてしまうようです。

福岡の大会では、面白くするための「暗黙の了解」（待ちガイルなどのロコツなカウンターねらいにはブーイング、ガイルとダルで優勝した人は別のキャラを使うなど）のためにかなり熱気が残っているようですが、大阪ではガイルとダルにはかなりうんざりしているようでした。

誰が強い、というより強いキャラを使う奴が勝つ、というこの状態で、なんでもありの全国大会などやっても結果は見えているのではないでしょうか。

私はストIIの対戦が大好きです。非常によくできているし、気軽に対戦ができる雰囲気はなんとか残していきたいと思っています。もしまた大会を行うのなら、①リュウvsケンのみにするか、②ガイルとダルシム抜きにする③待ちガイルなどの強いキャラの力を制限するなどの形式にしたほうがいい（というより、すべき）と思います。

せっかく、みんながあれだけ燃えたゲームなんですから。

（東京都　永田隆治君㉓）

★じっさい、これだけ全国のプレイヤーが一丸となって燃えたゲームもこれまでなかったからね。こんなかんじのこだわったお手紙も待ってます。

もっともっとシューティングを

ゲーメストを創刊号から愛読し、ゲーセンに毎日通いつめた私であるが、昔とは何かが違ってしまった。シューティングやアクションしかやらなかったのに、テトリスをきっかけにパズル専門、やがてクイズに狂って今ではUFOキャッチャーのとりこになっている。

これって、現在の一般客がゲームに入っていくのとまったく逆のケースではないか。家庭用はやっているのに、今のゲームセンターのなんとおもしろくないことよ。なにか悲しい。

（神奈川県　奥成洋輔君）

★20歳こえると忙しいゲームは苦手になる、ってのもあると思うんだけどね。テーブルゲームの開発にもっと力を入れてほしいもんである。

オーイオイ、このシューティングの少なさはいったいなんだ?片手で足りるほどしか出とらんぞ!!「可もなく不可もない普通のシューティング」がいかに難しいか。パワーアップがないシューティングをやってみたいぞ。

（神奈川県　ERI!!君）

★私もシューティング人間なのでと～っても悲しい。ジャンプするゲームは苦手なんだよ～（ワガママ）。

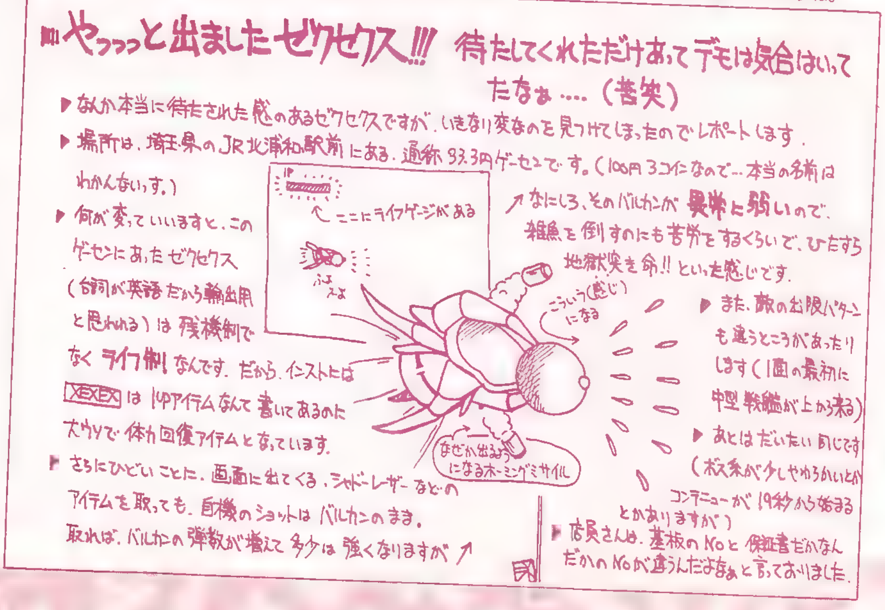
アンケートハガキの、「おもしろくなかったところは?理由もね!!」にいつも悩まされます。個人的な立場で答えれば、「やってないゲームの攻略だから」「興味のないコーナーだから」と出てくるのですが、客観的に見てみるとすると「どのコーナーも必要とする読者がいるから成り立っている」「どの広告もこの本を発行させるためにある」と考えて、答えるのが難しくなってしまうのです。

今まで僕は前者のような回答をしてきましたが、これでこの本のためになるのでしょうか。また、編集部の皆さんは、どんな回答を望んでいるのでしょうか。

（北海道　Nobu君）

★個人的な意見でいいのです。そのかわり、理由が書いてないとどう改善したらいいのかわからず意味がないので、理由をきっちし書いてくださいね。

←（埼玉県　ながいちづる君）
★どうやら海外版みたいですね。





←（山口県　TVS君）★おおう…大人の話やね…。

年末年始カラオケ大会!!!



↑（今月の題字　愛知県　蚊炎周君）

パワーホイールに燃える貴方(あなた)に爆発対戦トラック

（「渚のハイカラ人魚」で）

♪ひげ面グラサン親〜父〜
ぶつけて殺すぜドッカンドッカン
金髪スカした兄〜貴〜
つぶして殺すぜドッカンドッカン
突き落とされてハデに爆発
つぶしつぶされすでにボロクソ
誰も上からまだ踏んでない
ひと足お先にスクラップ
OH　DERBY!
やったね全開ホンキ
勝ちがイカすぜ
やったねニトロかまして
あんたは負けや
ブツブツ隣で文句を言っても
大きく死ねや〜（死ねや〜）
小さく甘い〜（甘い〜）
走るのみだボロボロでも俺は進む
（イントロ部分くりかえし）

（岩手県　BRUSHYMAN君㉓）

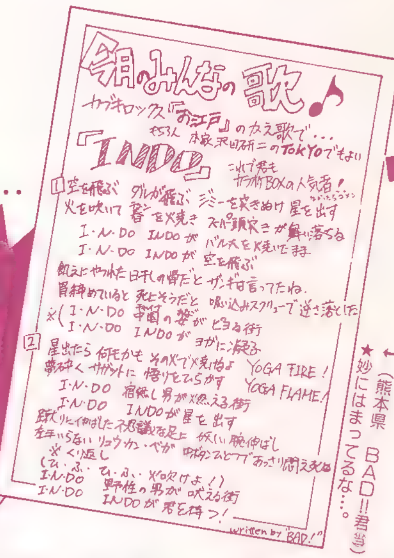
★すさまじい破壊のエネルギーに圧倒されました…。パワーホイールをやってりゃなお面白い（というよりやってなきゃ全然わからん）。

勝てないね

（渡辺美里「悲しいね」で）

風呂屋のタイル
磨くまでは勝負してくれない
モヒカンの先
そっと水しずくが落ちるよ
体が手形でうずまるくらい
百裂張り手　耐えられなくて
ヒヨコが飛びかう
君に手の内見せないように
下がりながらスクリュ狙うのはなぜ
しくじって飛んだ肉体に
張り手が当たり出す
一番の恐怖はいつの日も
かわせないサガットのタイガァ
ソニブーに波動拳ヨガファイヤー
デカいからよく当たる
悲しいね　ザンギーはいつだって
スクリュが出なけりゃただのザコ
悲しいね　悲しいね　悲しいね
ジャンプすることためらいガードぉ

（奈良県　鷹城ひとし君）



↑（熊本県　BAD!!君㉓）★妙にはまってるな…。

Let's Sing

カルトゲームは突然に

（「ラブストーリーは…」の曲で）

誰かがプレイすりゃいいやと
言っているあいだに時は流れて
置かれては消えてゆく
ありふれた　クソゲーム
デモがあんまり下らないから
ただ素直に金が出せないで
たぶんもうすぐ
宇宙堂の　倉庫に　並ぶ
あの日あの時あの店で
プレイしてなかったから
ぼくにはいつでも
見知らぬゲームのまま
（コスモのノートより）

（大阪府　びっくりしたなあ〜もう!!君）



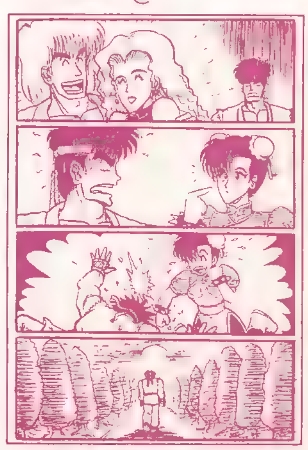
↑（愛知県　行かないで!!ブーマー君）
★パ・リーグバージョン…。



↑（東京都　とんく君）
★フリントくん、おねがいだぁ…。



↑（山口県　踊屋君㉓）★サガットよ、この上なおみずから深くはまっていくのか…。



↑（東京都　貧窮王君㉓）
★その痛みはみんなが知ってる、くじけるなRYU!!立ち上がれRYU!!

閻魔天国

ぼくの野望　あちきのおねだり



★（大阪府 [illegible]らさんちゃん）★[illegible]

最近ナムコ様が大変頑張[illegible]ていらっしゃるようで、嬉しい限りでございます。しかもタイトー様からメタルブ[illegible]りませんか。私のようなアクションシューティングファンにとっては大歓喜でございます。でも、まだまだ[illegible]と思います。
（[illegible]高校3年生）

アルファレコードさん、り[illegible]ターンオブビデオゲーム[illegible]を[illegible]Mはアルファでなくっちゃあかんね。コナミ1〜4あたりも再版してくるとうれし[illegible]

長[illegible]さん[illegible]はやく[illegible]

リ[illegible]（香山リカ著・大田出版）[illegible]



★[illegible]ZIG!君★POLICEのマ[illegible]

[illegible]者から見たゲーム論や[illegible]面白いですよ。次の異色人インタビューには、ぜひ香山リカさんを。

親不孝通り（注 博多にあ[illegible]なぜ親不孝かは考えてみよう）近くの天神ハイテクランドで、サンダーゾーンの4P[illegible]がまあ、ふつうの2Pテーブル筐体からファミコンのコントローラーが素朴にのびているという[illegible]シロモノなのである。ごていねいに3P、4Pとシールがはってあり、ちなみにキャラは1Pから順にイーグル、スハイダー、スネイク、モンキー。

★実はアヴェンジャーズは面白いぞ。みんなやるのだー。デコ特集は2月末発売号だー。投稿は「紅茶っ茶ーはデコが好き」係まで!!（要するにデコと入ってりゃなんでもOK）質問、ラブコール、イラストなど1月の10日までに送ってくれーい。

今年あたりから、大型筐体ものが面白くなってきた。[illegible]か作品において大きくウエイトを占めるので、メーカーご[illegible]真似てしまえば似たものになるアイデアよりも、システ[illegible]
（通信はきらい）

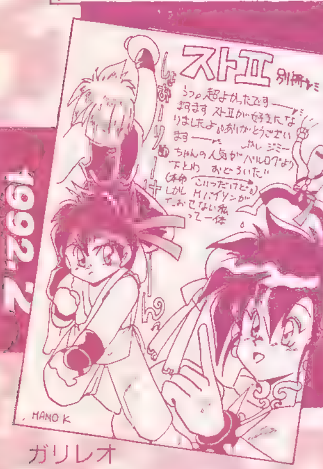


★うしろの叫びはいったい何？

ブロックブロ[illegible]が出てくる!!最近のカプコンは弥七はおろかイチゴもムギ、バナナも出ないもんだから、[illegible]ったぞ。
[illegible]
（モビちゃんはどうした！）
★キャプテンコマンドーの胸[illegible]

東亜プランのブロックくず[illegible]GHOX[illegible]やっぱりボンバー!!

[illegible]（山口県 QAQ君）★飛竜やってた人にはわりと楽かな？
[illegible]豪快なボ[illegible]ルに期待します。
兵庫県 TAKE ON!!
一触即発ボンバー男

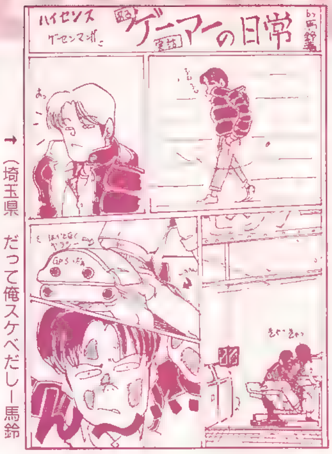


★別冊のおまけ[illegible]



★（沖縄県 紅茶[illegible]）★[illegible]





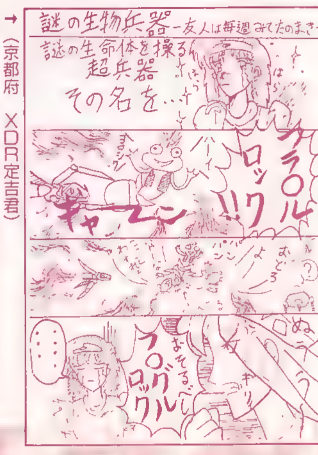
→（埼玉県 だって俺スケベだしー馬鈴薯君）★うーんあるある（といーねー）。



→（奈良県 Mr.パブロフ君）★不健全な動機は不健全な肉体に宿る。



→（徳島県 OPV君）★やっぱりクロスソードやってないとわからーん!!



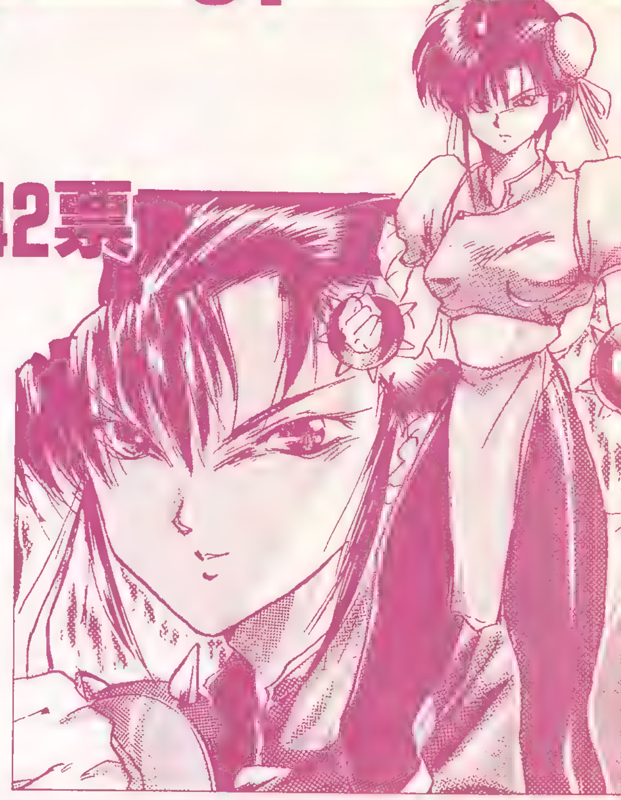
→（京都府 XDR定吉君）★わかるような気もするが全然わからんぞオイ。

ガリレオ

ベストキャラクター'91

1位 春麗 342票

(ストリートファイターII／カプコン)



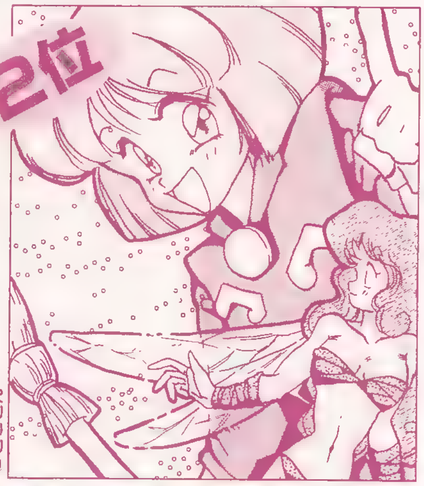
©えだやん



©JC ©JANS.H

3位 リュウ 191票

(ストリートファイターII／カプコン)



2位 コットン 203票

(Cotton／サクセス・セガ)



7位 ウインビー 89票

(出たなツインビー／コナミ)



©不良番長F

6位 ザンギエフ 91票

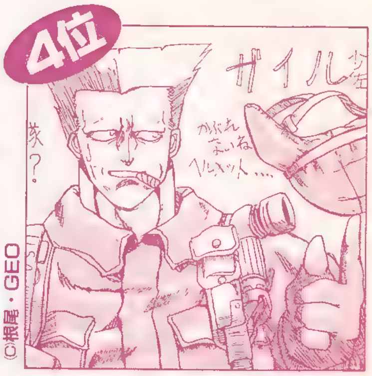
(ストリートファイターII／カプコン)



©ベルベット

5位 ダルシム 130票

(ストリートファイターII／カプコン)



©根尾・GEO

4位 ガイル 138票

(ストリートファイターII／カプコン)

12位 ランディ 49票

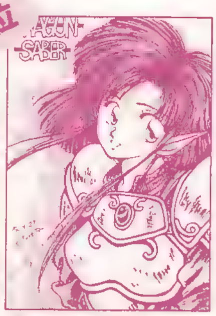
(エドワードランディ／デコ)



©中む宏彦

11位 シリア 58票

(ドラゴンセイバー／ナムコ)



©MOV 竹井床

9位 ブランカ 71票

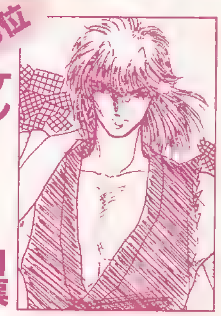
(ストII／カプコン)



©中村雅信

9位 ケン 71票

(ストII／カプコン)



©氷山晶佐

8位 E・本田 85票

(ストII／カプコン)



©神座王



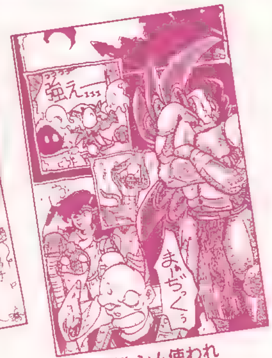
©ブッキラ



©正木マテロヲ



©アーリマン



©ダルシム使われ

13位	48	ベガ(ストⅡ)
〃	48	ルースターズ(W3)
15位	46	メローラ(出たツイ)
16位	44	バルログ(ストⅡ)
17位	27	ツインビー(出たツイ)
18位	26	シンディー(デスブレイド)
19位	24	アーリア神(D.セイバー)
〃	24	シンプソン一家
21位	22	妖精(コットン)
22位	21	ゴーレム(デスブレイド)
〃	21	サガット(ストⅡ)
24位	20	ゆうゆ(クイズでGO!GO!)
〃	20	ソニック(ラッドモビール)
26位	19	ちゃりんこ部隊(ストⅡ)
〃	19	ドラゴン(デスブレイド)
〃	19	火縄丸(ぴすとる大名の冒険)
29位	18	いらいざ(ストⅡ)
〃	18	グインビー(出たツイ)
31位	17	エミリア(クロスブレイズ)
32位	15	クレリック(キングオブドラゴンズ)
〃	15	ボンバーマン
〃	15	ウルトラマン
35位	14	ビースト(デスブレイド)
36位	12	エスケープキッズの人々
37位	11	ガンホー(D.D.クルー)
38位	10	ミノタウロス(デスブレイド)
39位	9	ガンダム(SDガンダム)
〃	9	じじい(宿題を忘れました)
〃	9	大統領(ストⅡ)
〃	9	カトー(ピットファイター)
43位	8	クリフ(スティールガンナー)
〃	8	ジオソード(スターブレード)
〃	8	宇宙戦艦ゴモラ
46位	7	敵指揮官機(スターブレード)
〃	7	崖っぷちの男(ゆうゆ)
〃	7	ガルシア(スティールガンナー)
〃	7	象(ルナーク)
50位	6	ニワトリ(ストⅡ)
〃	6	ゴースト(ゴーリーゴースト)
〃	6	ホモ男(クライムファイターズ2)
〃	6	ガイル面のモンキーダンス女
〃	6	カレー嫌いの王様(ゆうゆ)

一筆啓上(ごめんください)

▼**春麗** 俺の女たせー チャイナドレスに弱いんです…/中国人はいい/ごきぶり娘/普通の女の子にならないで/パンツが見えた/あのぶってえ太モモがあぁ〜!!/足ばらい 同性から見てもかっこいいよ

▼**コットン** 「まるまるとしたプヨプヨプニプニのW-LLOWがプチプチのう〜っポヨヨーンと」これだ!!/正義のために戦う時代はおわった/高飛車女よりずっといい/少し落ち着け!! 今風の女の子 名古屋人とみた

▼**隆** 強いっーかっこいい!さわやか!ホームレス ーから彼の生き方に魅せられてきた/男は黙って昇龍拳!/弱くても主人公/真の格闘家はこいつしかいない/早く家を買え

▼**ガイル** パパが最高!/おしゃれ/使用頻度No.1、強い!渋い!EDが長い!/ドイツ代表かと思った/モアイづらが好きじゃ〜!!/夏塩もいいけどウラケンも/小パンチ連打で口をパクパクするあたりか…

▼**ダルシム** 今投票しなさいとのお告げか!!/宗教法人「ヨガの光」を実現しよう/私の化身です/とっつきにくいがスルメの味/この方には人をうきつける何かがある

▼**ザンギエフ** いまだにスクリューがかけられんがいい!!/すいこむ快感!!/政治関係からの圧力が…/友人に脅迫されてるので

▼**ウインビー&女の子** ステキな名前を募集してます(ウソ)/この娘を見てると心が安まります/み・ず・ぎ♡/もっと脱げ!!

▼**本田** 必要以上に日本をアピールしていて味がある/とにかく豪快、こいつでないとやる気がしない/日本男児!!/傾奇者

▼**ケン** 初心者への容赦ない攻撃がすごい/生意気になったねエアンタ/…ま、いいか、幸せになれよ あれが恋人とはあなどれん奴

▼**ブランカ** なんでみんな嫌うの?かわいいのに…/吠え声がよい/ペットにしたい

▼**シリア** 不憫な子…/同情票です/最高レベルのためうちは使えるぞ!!/文字の下

▼**ランディー** 冒険こそ男のロマン!、イヤといえない性格がGOOD/とりあえず2P側はガンディーと名付けたが…/ピンタ強烈

▼**ルースターズ** あの走り方、セリフ、鼻、すべてかっこいい/ルーよりシバが好き

▼**バルログ** 私は美しい!!ガニガニむひょー

▼**アーリア様** 信者なので…/年を感じさせぬミニスカート 根性見せたれや!

▼**サガット** なにをやっても裏目に出てしまう彼が好き 哀愁ただよう後ろ姿、シノイ

▼**ゴーレム** 登場の仕方が最高 重いそ

▼**ドラゴン** 482歳の貫禄/舌レロレロキック

▼**シンディ** 下手な麻雀女より色っぺー

▼**ビースト** バカにしたような喜びかたが…

▼**ミノタウロス** 自分のあだ名なので…

▼**バズス** 昔飼ってたニワトリにそっくり!!

▼**ゆうゆ** 最終面に彼女のすべてがある

▼**エミリア** みんながふりむく注目度No.1!! ちびりそうになった 最終面は超いろっぽ

▼**ガンホー** とことんな奴… シシィ、無理すんな/動きは最高だが使えない/アチョー

▼**ホーマー** あくびに大爆笑/味があるなあ

▼**バート** ガイルの幼少?/どこまでが髪?

▼**宿題を忘れましたのじじい** 飛び出すなー/こんなじじい、見なくなったねえ

▼**シャルロッテ** タオル体に巻いた彼女がえーんじゃ!!(あぶねえ㊥)/はかなげでよい

▼**グインビー** どうせ死ぬなら下に落ちろ!!

▼**ジャンニャーニック6世** 食えよ、コフー/フガトト(やけぎみ)/かえるゲロゲーロ

▼**TY** 足のうらに「まんかチョンフ」と書いてやりたい(マイナーなネタ…㊥)

▼**崩っぷちの彼** 自分の姿を垣間見た… フイトを連射したので なかなか会えない



©野々村誠治

総評

ベストテンに入っていた女性キャラがパロディウスのクラブ女1人という去年とはうってかわり、女性キャラがワンツーフィニッシュのはなやかな(例年通りの?)結果となった91年ベストキャラクター。予期されていたとはいえ、ストⅡキャラ8人が全ベストテン入りとは凄絶なものがあります。おそるべしカプコン。

1位はごぞんじ中国娘。きたきたきた。今までの「カプコン=硬派」というイメージを打破しての女性主人公、思いきり支持されてしまいました。今のカプコンのすごいところは、ねらって、きちんとあててしまうところでしょう。

2位コットン。ゲームはすばやく消えてしまったけれど、脳をしびれさせるような君の言動を私は忘れられない。

そのすぐあとにつけているのがRYU。ほとんど鼻の差(足の長さの差?)で惜しくも3位ながら、芯の通った人柄には男女問わず多くの人がひかれていました。はやく嫁さん探せよ(大きなお世話)。

あとはウインビーが女性キャラの強みで7位につけているほかは、ほとんどストⅡ人気キャラベストテンという感じ。ダルシム信者が強かった。

11位以下では、今まであまり出てこなかったデコキャラ(ランディー、デスブレイド)の健闘がうれしい。動物部門ではなぜか象(ルナーク、ストⅡ、ゆうゆ)が妙に支持された1年でした。来年はどんな動物が入ってくるのか!?

(栗原桃郎)

男のアイランド

最後のページ



↑宮城県　ナムコは嫌いよ君



↑兵庫県　岡本浩明君



↑三重県　Dr.DDT君

…ということで、あえてアイランドの本質であった"男"にこだわってみた。多少雑なのもあるけど、要は心意気だ。

最近めっきりこの手の絵がこなくなって、担当者はかなしんでいる。かわいい女の子になびくのもたまにはいいけど、きめるときはひとりでビシッときめてほしいもんだ。

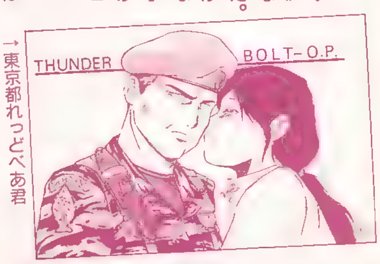
だってあんた、男だろう。ゲーマーだろう。男なら胸はって意地はって歩けよ。なあ。



↑神奈川県　茶づけ忍者君



↑兵庫県　さーむら君

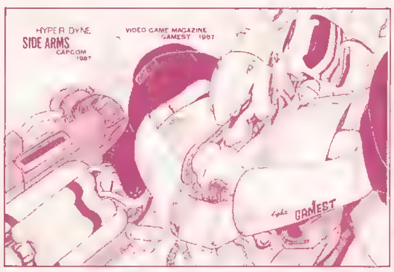


↑東京都れっどべあ君



↑埼玉県　諏訪優二君





↑長崎県　吉崎大次君



↑山口県　踊屋君

●増刊アイランドスタッフ がんばったぜコーナー

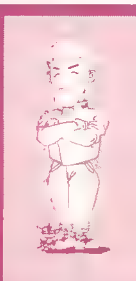


●創刊号からのアイランドが1冊にまとまるなんて感無量。ゲーメストが発売されたとき16歳だったキミはもう23歳ね。初代担当のオタヤンももうすぐパパになるし、栗原もアト1年で卒業らしい。オメデタイ。1回も落ちないで続いてきたのは目次とアイランドだけ。これもひとえに読者の皆さんのおかげです。（TM）



●さすがに3年のブランク（ブランカではない）は大きいなぁ、と実感した私。原稿依頼はうけたものの、なかなかペンがすすまず、あせりましたよ。しかし、本誌で増刊号出すって広告出してから原稿依頼する!?おかげさまでせっかくとれた夏休み（1週間）がほとんどつぶれてしまいました。でも楽しかったよ。

（もうすぐパパリン御旅屋）

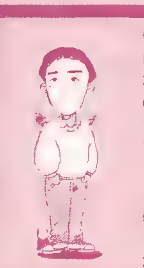


●ゲーマーであり、読者であり、投稿者であり、担当者であり、その間をふらっかふらっかしてた自分。いまだにそれはなおっておらず、この本においてもそこらへんの不安定さが出てしまっている。ではまた次号、1999年夏発行予定のアイラント創世紀までしばしのさよおなら～～。

（もうすぐ還暦栗原桃郎）



●やあ！今回初登場のしもでんです。それでこいつが何者かというと、時代劇をこよなく愛するバイト君3号です!!（鬼平犯科帳はいいぞ～）さて、このしもでん君ですが、今は藤沢周平にハマっており、この増刊が世に出回る時期を待ち焦がれているようです。んぢゃまたね!!以上ゲル状食物大好き男しもでんでした!!!



●「544ページの本」というのは、なかなかイメージがわかなくて苦労しました、というのはウソで、最初から詳細なプランができていたのです（ウソ）。

しかし、いざ見てみると、とんでもなく密度の高い本に感じられるのは気のせいでしょうか。まったく素晴らしいかぎりです。（馬田鹿夫）



●ダッシュ本につづいてアイランド増刊。増刊つづきで、編集部の中はもう××××。

昔と今をくらべると、投稿レベルが結構上がっている。まぁ、常連になった人もそうでない人も精進してくださいな。信じる者は救われるってヤツですよ。エ?いわないって…。

（俺がハマーだ！はやっぱりおもしろい　ゆさっぴ）

月刊ゲーメスト　9月号増刊　No.77

ストリートファイターIIダッシュ CHAMPION EDITION

絶賛発売中!!



あのストIIを超えた格闘アクションの名作、ストリートファイターIIダッシュの完全保存版がついに登場。人気漫画家によるキャラクターイラスト集をはじめ、各キャラの操作方法、対戦・コンピュータ戦攻略、今まで明かされなかった連続技、開発者インタビュー、ストII用語辞典など、内容盛りだくさん。豪華愛蔵版の名にふさわしいこの本を手に入れることが、君の使命だ!!

- ☆有名コミック作家による全12キャライラストギャラリー
- ☆操作方法&必殺技全集
- ☆対戦攻略大全
- ☆ストIIダッシュ版ゲーメストタイランド
- ☆全キャラ全面コンピュータ攻略
- ☆ストIIグッズ500人大プレゼント　他

定価1,200円（税込み）
全160ページ（カラー96ページ）

超特大ポスター付



重版出来!!

今すぐ本屋に注文すべし!

月刊ゲーメスト増刊　No.64

ストリートファイターII

言わずと知れた超大ヒットゲーム「ストリートファイターII」。そのすべてを網羅した保存版がこれだ!
個性豊かな8人の格闘家、リュウ、ケン、春麗、ガイル、ブランカ、本田、ダルシム、ザンギエフ、それぞれの操作方法や攻略、カラーイラストでつづるキャラクター紹介。㊙開発裏話、設定資料をおり混ぜながら、全144ページまるごとストII!
異種格闘アクションの原点ここにあり!!

定価1,000円（税込み）
全144ページ（カラー80ページ）
豪華ポスター付



月刊ゲーメスト増刊　No.60

ザ・ベストゲーム

ビデオゲームの歴史が始まって20年。この間、僕たちはどのくらいの数のゲームに出合ってきただろう。100か200か…。いや、数など関係ないかもしれない。その1つのゲームに対する熱意と愛情があれば…。
読者のそんな想いをぶつけた歴代人気ゲームベスト30。その中から選び抜かれた9つのゲームを、キャラ紹介から攻略まで完全掲載。そして'72年から'90年の間に発売されたゲームを、メーカー別にまとめたフルリスト、ビデオゲーム20年史など、テレビゲームの歴史を語るうえでかかすことのできない書物となろう。
ゲーメストが、すべてのゲームファンに捧げる貴重な1冊だ!

定価1,980円（税込み）
全240ページ（カラー176ページ）



アイランド黙示録のヘンな編者、栗原桃郎の㊙オリジナルテレカ500人大プレゼント!!

君に確実の衝撃を与える㊙オリジナルテレカ。欲しい人は528ページのハガキで応募しよう。アンケート記入も忘れずにね!



月刊ゲーメスト増刊
ゲーメストアイランド黙示
平成4年10月30日発売　第7巻13号通巻79号

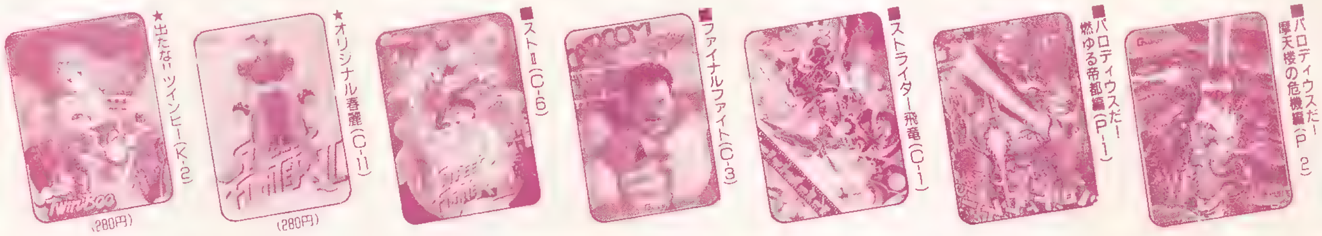
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
電話　03(3293)9324（編集部）
03(3293)9326（営業部）
■印刷　凸版印刷

◆編集スタッフ
栗原桃郎　藤原ひさ
古葉美一　内山利栄
渡辺裕美子　遊佐孝
北岡幸恵　霜田和人
清水亜紀
◆協力スタッフ　FRE

君のためだけにこんなにそろえたんだよ！

下敷き

■各250円（ただし★C-11★K-2は280円）送料1枚175円　2枚以上250円



★出たなツインビー（K-2）（280円）
★オリジナル春麗（C-11）（280円）
■ストII（C-6）
■ファイナルファイト（C-3）
■ストライダー飛竜（C-1）
■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P-1）
■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P-2）

テレカ

■各1000円　送料サービス



■グラディウス・テレカセット
（K-6）テレカ5枚・特製ケース付き
●6000円　送料400円
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



■オリジナルストII（C-10）
■餓狼テレカ（SS-1）
■春麗ダッシュテレカ（C-16）
■春麗テレカ（C-8）
■コットン（S-1）



■ゼクセクス（K-3）
■出たなツインビーA（K-1）
■出たなツインビーB（K-4）
■キャプテンコマンドー（C-14）
■オリジナル春麗テレカ（C-9）



ストIIステイショナリーセット（SC-1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）
●1100円　送料1セット360円
2セット以上500円
おまけノートが付いてきます。



■ストIIニューアイテムセット（SN-1）（オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ）
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円
おまけノートが付いてきます。



■ツインビーセット（K-5）（下敷き・テレカ2点）●2200円　送料1セット250円　2セット以上500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

ジグソーパズル

送料各600円



◀ザ・ワールド・ウォリアー（CO-1）500ピース●2000円



◀史上最強の12人（CO-2）500ピース●2000円



▲ストリートファイターII カードゲーム（CO-5）
●1500円　送料360円　※1〜12人用



▶宿敵（CO-3）300ピース●1400円



▲格闘家・春麗（CO-4）300ピース●1400円



◀地上最強への道（CD-6）1000ピース●3000円

販売／セントラルホビー株式会社

ゲームビデオ&CD

なつかしのゲームから今一番燃えてるゲームまで、ゲームビデオ&CDも通販してます。タイトルと通販商品番号を明記して下記の方法でお申し込みください。在庫のないものは取り寄せに少々時間がかかりますが、昔のもので手に入るものも多いので一度お問い合わせくださいね。



在庫一例

	商品番号	タイトル	発売元	定価
ビデオ	V-53	ストリートファイターII	サイトロン	5800円
	V-58	ストリートファイターII場外乱闘編	サイトロン	6800円
	V-59	麻雀クエスト	ポリスター	3800円
	V-55	ワルキューレの伝説	キングレコード	4000円
	V-61	ゼクセクス	キングレコード	6500円
CD	01182	春麗飛翔伝説	東芝EMI	3000円
	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	サイトロン	2500円
	01178	ダークシールII	サイトロン	1500円
	01165	パーフェクトセレクション・ゼクセクス	キングレコード	3000円
	01169	沙羅曼蛇〜Again〜	キングレコード	2500円

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法



A ゲーメストオリジナルシャープペン&ボールペン　10点





B ゲーメストタオル　40点

ゲメ屋サービス部テレカ　☆20点

○左についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送料

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD　1枚…250円、2枚（2枚組）〜3枚（3枚組）…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

ゴールドチケット サービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号　東京5—98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326（月〜金）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5		98420

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金	払込み	特殊
		円

備考

払込人住所氏名

※(郵便番号)〔お忘れなく〕

(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕

(おところ)〔フリガナ〕

(お電話)〔 — — 〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5		98420

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

読者サービス部 GAMEST ゲーメスト

ポストカードフェア

只今サービス部ではお申し込みの定価合計2500円ごとにポストカードのおまけが付きます。

今月はこれが付くゾ!!

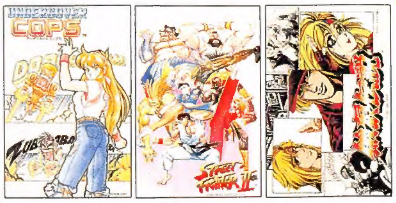
Aセット(10月号)



Bセット(11月号)



Cセット(12月号)



※ポストカードは月替りです。こちらは月刊ゲーメスト11・12月号用。

ビデオ　絶賛発売中



ストリートファイターIIダッシュ
〜究極奥技編〜
(V-64) サイトロン●4800円

新製品

うわさのバンプー娘登場!



UCCテレカ
(I-1) ●1200円
送料サービス

新製品

ファイティング春麗下敷き



(C-18) ●280円　送料1枚175円　2枚以上250円

新製品

ストIIダッシュ・レポートパッド



(C-20) ●350円　送料1冊250円　2冊以上360円

余裕の1年分収納だ!





ゲーメスト
NEWバインダー
(B-2)
●1200円　送料600円
※破損予防ため宅配便での発送になります。送料何冊でも600円です。

新発売

増刊ストIIダッシュ発売記念テレカ

春麗テレカ(GC-1)
●1300円送料サービス

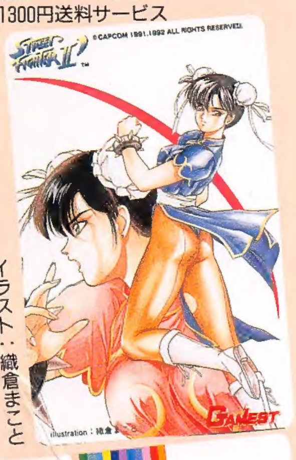


イラスト:織倉まこと



見つめて春麗テレカ
(C-19) ●1200円送料サービス



ストIIダッシュ大会記念テレカ

(G-5)●1200円
送料サービス



ストIIダッシュ最強テレカセット

(C-15)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円



ストII最強下敷きセット

(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円　送料600円



ストII最強テレカセット

(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円 ※このセットはバラ売りはしていません。

■ストIIカンペンケース

(C-7)●600円
送料1個250円
2個以上360円





■ストIIレポートパッド

(C-5) ●300円
送料1冊250円
2冊以上360円





■オリジナル・キャップ(カラー:黒、白)

(W-8)●送料込み3800円(本体価格3000円)

■オリジナル・マグカップ

(G-7)●送料込み1600円(本体価格800円)

※ご注意:この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



■オリジナルテレカケース

(G-4)●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上360円
※テレカ24枚収納。

ゲーメスト 付録
月刊ゲーメスト10月号増刊号
平成4年10月18日発行(毎月1回1日発行)
発行人●加藤　博／編集人●高橋アキオ／発行●株式会社新声社
雑誌03660-10 Printed in Japan
T1003660101284